Região Autónoma da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

EB1/PE das Figueirinhas



Plano TIC

Ano letivo 2026 • 2027


TIC
Coordenação

IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA

Nome: EB1/PE das Figueirinhas

Morada: Rua da Escola, Caniço

Email: eb1pefigueirinhas@edu.madeira.gov.pt

Telefone: 291146039

IDENTIFICAÇÃO DO COORDENADOR TIC

Vanda Franco | eb1pefigueirinhas@edu.madeira.gov.pt

IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA TIC

Nome	Cargo/funções que desempenha
Vanda Franco	Coordenador TIC
Maria da Luz Castro	Diretor da Escola
Juliano Silva	Professor de Estudo
Hugo Fonseca	Professor de Inglês
Lília Gouveia	Professora titular de turma

PARCERIAS

Nome da entidade
Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra
Universidade de Aveiro
Code.org®
Departamento de Ciência de Computadores (DCC/FCUP) da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP), em conjunto com o TreeTree2
PSP
Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra
Universidade de Aveiro
Erasmus+
ARAE - Associação Regional de administração educacional

Mais informações sobre os projetos implementados pela DSTAIA, poderá consultar os seguintes sites:

- https://aia.madeira.gov.pt/
- https://teducativas.madeira.gov.pt/gmte/
- https://teducativas.madeira.gov.pt/educamedia/educamedia.html
- https://apoioescolaronline.madeira.gov.pt/

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO 6
2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA 6
3. ESPAÇOS/ RECURSOS TECNOLÓGICOS EXISTENTES 7
4. DIAGNÓSTICO 7
5. PLANO DE AÇÃO 9
6. CRONOGRAMA 14
7. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP 15
8. ANEXOS 16

1. INTRODUÇÃO

A nossa Comunidade Escolar reconhece a importância da utilização das TIC e a necessidade permanente da sua utilização, e apresenta um parque tecnológico, no que concerne ao 1º Ciclo, bem-dotado e suficiente para que a comunidade docente e não docente usufrua de todas as suas potencialidades. A escola já está completamente coberta por WIFI o que é uma mais valia para o trabalho pedagógico desenvolvido.

Este documento foi elaborado com base no **Projeto Educativo de Escola** (clicar para consultar), de acordo com os objetivos deste, a saber: 1- Implementar e dinamizar um quadro de mérito escolar; 2- Aumentar o sucesso escolar/educativo das crianças/alunos nos resultados globais.; 3- Melhorar as competências da expressão oral, leitura e escrita.; 4- Melhorar a compreensão/interpretação e raciocínio matemático; 5- Melhorar competências Socio-emocionais.

No que concerne ao cargo de Coordenadora TIC, e num enquadramento com o Despacho Normativo n.º 3/2010 de 21 outubro de 2010, é meu pressuposto desenvolver atividades, explanadas nas tabelas seguintes de modo a desenvolver várias metas do PEE, nomeadamente, a número 2.3. "Utilizar a sala de ambientes inovadores para práticas experimentais e metodologias ativas no processo educativo/ensino, pelo menos uma vez por mês". As aulas e atividades de todas as turmas, quer curriculares, quer de enriquecimento do currículo, são sempre lecionadas na sala de ambientes inovadores.

Ao longo das atividades enumeradas no Plano de Ação deste documento, os alunos terão oportunidade de desenvolver várias metas do PAA.

Além destas interligações, serão desenvolvidas atividades em articulação com as horas de integração curricular de TIC. Assim sendo, estão desenhados várias atividades que utilizarão a tecnologia de maneira a potenciar vários projetos no domínio dos PCTs curriculares.

Neste Plano, serão trabalhadas as seguintes áreas de competência referidas no anexo 1 deste documento A1 – Literacia da Informação, A2 – Comunicação e Cidadania, A3 – Criação de Conteúdos, A4 – Segurança e Privacidade e ainda, A5 – Desenvolvimento de Soluções.

2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

Esta escola tem 162 alunos distribuídos por 8 turmas de 1º Ciclo e 64 acrianças em 3 salas de Pré-Escolar, perfazendo um total de 226 crianças. Neste estabelecimento de ensino exercem as suas funções, 35 docentes e 18 não docentes. A organização do ano letivo está dividida em dois semestres.

3. ESPAÇOS/ RECURSOS TECNOLÓGICOS EXISTENTES

Espaços/ Recursos tecnológicos existentes	
Salas TIC (n.º de PCs)	1 sala com 13 pcs
Salas AIA	1
Outros espaços com PCs (Biblioteca, CE, Sala Professores, Secretaria)	Salas curriculares – 4 Sala de inglês – 1 Sala de Educação Artística - 1 Secretaria – 1 Gabinete da direção - 1
Portáteis	9 Portáteis de marcas variadas
Surface/ Tablets/ Chromebooks/	63 Surfaces HP 26 tablets
Robôs (especificar modelos)	2 Lego EV3, 8 Lego WEDO 2.0, 4 Blue-Bot,, 2 Ino-Bot, 14 Lego BricQ motion essential, 12 Lego Spike essential, 2 Lego Machines&Mechanisms, 1 Mtiny Discover Kit, 5 Make Block Neuron Explorer Kit
Painel Interativo	4 paineis interativos
Projetores	9
Impressoras (3D, Laser)	Laser – 1 3D - 1
Especificar outros equipamentos	5 quadros interativos (com projetores)

4. DIAGNÓSTICO

A lecionação das TIC no 1.º Ciclo segue as diretrizes do DoTIC (Documento Orientador TIC | RAM). Este documento visa estabelecer as orientações curriculares para a atividade curricular e de enriquecimento curricular de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para os estabelecimentos do 1.º ciclo do ensino básico da Região Autónoma da Madeira.

Os alunos usufruem de 1 hora semanal de TIC de integração na componente curricular onde são desenvolvidas várias atividades/projetos de maneira a trabalhar as componentes do currículo com recurso às tecnologias. Estas aulas são desenvolvidas em parceria com o docente titular de turma.

As turmas de 1.º e 2.º ano usufruem de 1 hora de TIC no enriquecimento do currículo e as turmas de 3.º e 4.º ano têm 2 horas semanais.

A comunidade escolar possui níveis diversificados de literacia digital. Se, por um lado, a maioria dos membros demonstra facilidade no uso básico e funcional de ferramentas digitais, por outro ainda é notório algum caminho a percorrer quanto à integração e à variedade de recursos digitais em práticas pedagógicas. A valorização da formação contínua e da partilha de experiências pode contribuir para ampliar esse leque e fortalecer a utilização dos espaços digitais em diferentes contextos de ensino.

Neste contexto, durante o presente ano letivo (até março de 2028), a escola irá desenvolver o projeto Erasmus+ KA122-SCH **"Click, Think, Learn" (2026-1-PT01-KA122-SCH-000447327)**, concebido para responder às necessidades identificadas e reforçar as competências digitais e pedagógicas dos docentes. O projeto tem como principais objetivos promover a integração significativa das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem, explorar metodologias inovadoras e aprofundar os conhecimentos sobre a utilização da Inteligência Artificial em contexto educativo.

Através da participação em cursos de formação e de atividades de *job shadowing* em escolas europeias, os docentes terão oportunidade de conhecer novas ferramentas, observar práticas pedagógicas inovadoras, contactar com diferentes realidades educativas e refletir sobre estratégias que possam ser adaptadas ao contexto da nossa escola. Pretende-se, assim, desenvolver não apenas competências técnicas, mas também a capacidade de selecionar e utilizar os recursos digitais de forma intencional, criativa, crítica, segura e inclusiva, em articulação com os objetivos curriculares e as necessidades dos alunos.

A participação neste projeto constitui, igualmente, uma oportunidade para a consolidação de uma cultura de aprendizagem colaborativa e de melhoria contínua na utilização das tecnologias digitais.

Oferta de escola	
Componente curricular 1º Ciclo TIC	N.º horas semanais: 1 hora
	Funcionamento: em parceria com o professor titular de turma
Componente de enriquecimento curricular 1.º Ciclo TIC	N.º horas semanais:
	Funcionamento: exemplo: grupo de 1º e 2º anos
Outras ofertas (1.º Ciclo): Exemplo: Ciências da Computação	N.º horas semanais: 1 ou 2 horas
	Funcionamento: 1º e 2º anos – 1 hora semanal 3º e 4º anos – 2 horas semanais
Clubes, Núcleos ou Projetos ligados às Ciências e Tecnologias implementados na escola	Clube Lego – 1.ºs e 2ºs anos
Plataformas utilizadas na escola para apoio pedagógico:	Nenhuma



1.ª ATIVIDADE – **Canguru Matemático**	
Eixo(s):	1 — TECNOLOGIA
Descrição da atividade:	Canguru Matemático - Os alunos utilizam o pc para treinar e descobrir o lado lúdico da matemática.
Data:	De outubro de 2026 até março de 2027 (competição - data a definir em março de 2027)
Destinatários:	Todos os alunos do 2.º, 3.ºe 4,º ano
Dinamizadores:	CTIC + docentes titulares de turma
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	Cotação da prova final
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 1, 2, 3 e 4 Metas: 1.2, 2.1, 3.3, 4.1, 4.2
Áreas de Competência:	A1/A2/A5.3
Parcerias:	Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

2.ª ATIVIDADE – **Atualização e divulgação do sítio Web e da página de Facebook da escola**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA
Descrição da atividade:	Atualização regular do sítio Web e da página de Facebook da escola, com divulgação de notícias, atividades, projetos e informações úteis para a comunidade escolar EB1/PE das Figueirinhas Facebook
Data:	Ao longo do ano letivo, com atualização sempre que necessária
Destinatários:	Comunidade Escolar
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Computador, Internet e plataformas de gestão do site e da página
Avaliação:	Número de visualizações, regularidade das publicações, número de conteúdos publicados e interações
Objetivos/ Metas PEE:	Divulgação de conteúdos/documentos da escola.
Áreas de Competência:	A2.2/A3.1/3.2/3.3

3.ª ATIVIDADE – **Pmate**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA
Descrição da atividade:	Os alunos do 4.º ano acedem à plataforma PMATE e respondem a questões de Português, Matemática, Estudo do Meio e Inglês, no âmbito da competição Diz 4 em Rede.
Data:	Preparação: setembro a março Competição: data a definir (março)
Destinatários:	Alunos do 4.º ano
Dinamizadores:	CTIC, docente de Inglês e docentes titulares das turmas do 4.º ano
Recursos TIC:	Computadores com ligação à Internet
Avaliação:	Resultados/classificações da competição e participação dos alunos
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 1, 2, 3 e 4 Metas: 1.2, 2.1, 2.2, 3.3 4.1, 4.2
Áreas de Competência:	A1/A2
Parcerias:	Universidade de Aveiro

4.ª ATIVIDADE – "**Click, think, learn"**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA 3 — FORMAÇÃO/APOIO
Descrição da atividade:	Coordenação e implementação do projeto Erasmus+ KA122 "Click, Think, Learn", incluindo preparação e acompanhamento das mobilidades/cursos, articulação com as organizações de acolhimento, monitorização dos objetivos e divulgação dos resultados junto da comunidade educativa.
Data:	Ano escolar 2026/2027
Destinatários:	Docentes da EB1/PE das Figueirinhas
Dinamizadores:	CTIC + Direção + Equipa Erasmus +
Recursos TIC:	Computador, Internet e ferramentas digitais efetivamente usadas para comunicação, preparação, colaboração, registo e divulgação do projeto.
Avaliação:	Grau de concretização dos objetivos; mobilidades realizadas; participação; avaliação dos participantes; aplicação e partilha das aprendizagens.
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 2 Metas: 2.3
Áreas de Competência:	A2.2/A2.4
Parcerias:	Erasmus+

5.ª ATIVIDADE – **Castor Informático**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA
Descrição da atividade:	Os alunos resolvem os desafios do Bebras (pequenos problemas que são divertidos, estimulantes e baseados em tarefas que os cientistas de computadores encontram com frequência e gostam de resolver).
Data:	9-20 de novembro
Destinatários:	Alunos de 4.º ano de escolaridade
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Computadores com ligação à internet
Avaliação:	Número de participações/ grau de satisfação / Resultados obtidos
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 1, 2 e 4 Metas: 1.2, 2.1, 2.2, 4.1, 4.2.
Áreas de Competência:	A1/A2/A3/A5
Parcerias:	Departamento de Ciência de Computadores (DCC/FCUP) da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP), em conjunto com o TreeTree2.

6.ª ATIVIDADE – SurfS@fe	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA 2 – SEGURANÇA 3 – FORMAÇÃO
Descrição da atividade:	Ação de sensibilização acerca da segurança na internet
Data:	2 de fevereiro
Destinatários:	Alunos Do 4º. Ano da EB1/PE das Figueirinhas
Dinamizadores:	CTIC + PSP
Recursos TIC:	Sala AIA
Avaliação:	Grau de satisfação
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 5 Metas: 5.4
Áreas de Competência:	A1/A2/A3/A4/A5
Parcerias:	PSP

7ª ATIVIDADE – **Formação "Inteligência Artificial como ferramenta pedagógica"**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA 3- FORMAÇÃO
Descrição da atividade:	Formação de 13 horas acerca da utilização da IA como ferramenta pedagógica
Data:	5 a 12 DE DEZEMBRO DE 2026
Destinatários:	Docentes da EB1/PE das Figueirinhas
Dinamizadores:	Juliano Silva
Recursos TIC:	Sala AIA
Avaliação:	Número de inscritos e avaliação das aprendizagens dos formandos
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 2 Metas: 2.3
Áreas de Competência:	A1/A2/A3/A4/A5
Parcerias:	ARAE

8.ª ATIVIDADE – **Hora do Código — Desafio do Labirinto**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA 4 — CRIAÇÃO/INOVAÇÃO

Descrição da atividade:	Os alunos organizam blocos de instruções para programar uma personagem a percorrer um labirinto. Testam as sequências, identificam erros e ajustam o programa até resolverem os desafios.
Data:	DE 07 a 11 de DEZEMBRO DE 2026
Destinatários:	Alunos do 1º Ciclo
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Sala AIA, computadores com acesso à Internet e à atividade do Code.org.
Avaliação:	Participação dos alunos, desafios concluídos e capacidade de planear, testar e corrigir sequências de instruções.
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 4 Metas: 4.1
Áreas de Competência:	A3
Parcerias:	Code.org

9.ª ATIVIDADE – **Bola Mágica das Respostas Absurdas**	
Eixo(s):	1 – TECNOLOGIA 4 — CRIAÇÃO/INOVAÇÃO
Descrição da atividade:	Em pares, os alunos programam o micro:bit para apresentar respostas aleatórias quando é abanado. Criam respostas e ícones divertidos, testam o programa e comparam quantas vezes aparece cada resposta.
Data:	Janeiro e fevereiro de 2027
Destinatários:	Alunos do 4.º ano
Dinamizadores:	CTIC
Recursos TIC:	Sala AIA, Micro:bit, computador, MakeCode, cabo USB
Avaliação:	Participação, funcionamento do programa. Participação dos alunos e capacidade de planear, testar e corrigir a programação.
Objetivos/ Metas PEE:	OE: 4 Metas: 4.1
Áreas de Competência:	A2 e A3

6. CRONOGRAMA

ATIVIDADE | MÊS	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO
1.ª ATIVIDADE – Canguru Matemático											
2.ª ATIVIDADE – Atualização e divulgação do sítio Web e da página de Facebook da escola											
3.ª ATIVIDADE – Pmate											
4.ª ATIVIDADE – "Click, think, learn"											
5.ª ATIVIDADE – Castor Informático											
6.ª ATIVIDADE – SurfS@fe											
7.ª ATIVIDADE – Formação "Inteligência Artificial como ferramenta pedagógica"											
8.ª ATIVIDADE – Hora do Código — Desafio do Labirinto											
9.ª ATIVIDADE – Bola Mágica das Respostas Absurdas											

7. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP

O Plano TIC é objeto de apreciação por parte da DSTAIA.

Ao longo do ano letivo a DSTAIA analisará o processo de implementação do Plano TIC em cada escola bem como os resultados obtidos.

Este Plano TIC foi apresentado e **aprovado** em Reunião de Conselho Escolar no dia *19 de outubro de 2026* (como consta da ata lavrada na reunião) e enviado à Direção de Serviços e Tecnologias de Ambientes Inovadores de Aprendizagem

19 de novembro de 2026

A Coordenadora

Vanda Franco

ANEXO 1 | Áreas de Competência

A1 - LITERACIA DE INFORMAÇÃO E DE DADOS	
A1	**1.** Navegação, procura e filtragem de dados, informação e conteúdo digital
	2. Avaliação de dados, informação e conteúdo digital
	3. Gestão de dados, informação e conteúdo digital
A2 - COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO	
A2	**1.** Interação através de tecnologias digitais
	2. Partilha através de tecnologias digitais
	3. Envolvimento na cidadania através de tecnologias digitais
	4. Colaboração através de tecnologias digitais
	5. Netiqueta
	6. Gestão de identidade digital
A3 - CRIAÇÃO DE CONTEÚDO DIGITAL	
A3	**1.** Desenvolvimento de conteúdo digital
	2. Integração e reelaboração de conteúdo digital
	3. Direitos de autor e licenças
	4. Programação
A4 - SEGURANÇA	
A4	**1.** Proteção de dispositivos
	2. Proteção de dados pessoais e privacidade
	3. Proteção da saúde e do bem-estar
	4. Proteção do meio ambiente
A5 – RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	
A5	**1.** Resolução de problemas técnicos
	2. Identificação de necessidades e respostas tecnológicas
	3. Utilização criativa das tecnologias digitais
	4. Identificação de lacunas na competência digital

REFERÊNCIA: Lucas, M., Moreira, A., & Trindade, A. R. (2022). DigComp 2.2: Quadro europeu de competência digital para cidadãos com exemplos de conhecimentos, capacidades e atitudes. UA Editora. https://doi.org/10.48528/4w7y-j586