

EB1/PE do Lombo de São João e São Paulo



EB1/PE do Lombo de São João e São Paulo  
*Juntos construímos uma escola melhor!*

# Plano TIC

Ano letivo 2024 . 2025



# TIC

*Coordenação*

## IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA

Nome: **EB1/PE do Lombo de São João e São Paulo**

Morada: **Sítio do Lombo de São João 9350-141– Ribeira Brava**

Email: [eb1pelsjoarb@edu.madeira.gov.pt](mailto:eb1pelsjoarb@edu.madeira.gov.pt)

Telefone: **291 146 011**

## IDENTIFICAÇÃO DO COORDENADOR(A) TIC

Nome: **Maria Manuela Gonçalves Henriques Martins**

Email: [manuela73@edu.madeira.gov.pt](mailto:manuela73@edu.madeira.gov.pt)

## IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA TIC

Nome	Cargo/funções que desempenha	Endereço de correio eletrónico
<b>Maria Manuela Martins</b>	Coordenadora TIC / Professora TIC	<a href="mailto:manuela73@edu.madeira.gov.pt">manuela73@edu.madeira.gov.pt</a>
<b>Sónia Moniz</b>	Professora Titular de Turma	<a href="mailto:soniamoniz@edu.madeira.gov.pt">soniamoniz@edu.madeira.gov.pt</a>
<b>Maria Goreti Freitas Moniz</b>	Diretora da Escola	<a href="mailto:eb1pelsjoarb@edu.madeira.gov.pt">eb1pelsjoarb@edu.madeira.gov.pt</a>
<b>Alcinda Sandra Branco</b>	Técnica Superior de Bibliotecas Escolares	<a href="mailto:ssbranco@edu.madeira.gov.pt">ssbranco@edu.madeira.gov.pt</a>

## PARCERIAS

Nome da Entidade
- Gabinete de Modernização das Tecnologias Educativas (GMTE)
- Cap3r
- “Canguru Matemático” (Universidade de Coimbra / Associação Canguru sem Fronteiras)
- Seguranet
- PSP da Ribeira Brava
- “Bebras 2024” (Faculdade de Ciências da Universidade do Porto)

**ÍNDICE**  
Índice

<b>IDENTIFICAÇÃO DA ESCOLA .....</b>	<b>2</b>
<b>IDENTIFICAÇÃO DO COORDENADOR(A) TIC .....</b>	<b>2</b>
<b>IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA TIC .....</b>	<b>2</b>
<b>PARCERIAS .....</b>	<b>2</b>
<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA .....</b>	<b>5</b>
<b>3. ESPAÇOS/RECURSOS TECNOLÓGICOS EXISTENTES .....</b>	<b>5</b>
<b>4. DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>6</b>
<b>5. PLANO DE AÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>6. CRONOGRAMA.....</b>	<b>13</b>
<b>7. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP .....</b>	<b>13</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>14</b>
<b>ANEXO 1   Áreas de Competência .....</b>	<b>14</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O Plano TIC baseia-se num plano de ação anual cujo principal objetivo consiste na integração e utilização das TIC nas atividades letivas e não letivas da escola.

O Despacho Normativo n.º 3/2010 regulamenta na RAM a figura do Coordenador TIC (CTIC). Assim, de acordo com o referido despacho, uma das funções do CTIC passa pela elaboração do Plano TIC “que promova a integração da utilização das TIC nas atividades letivas e não letivas do respetivo estabelecimento de educação e ou ensino, rentabilizando os meios informáticos e audiovisuais disponíveis e generalizando a sua utilização por todos os elementos da comunidade educativa (...)”.

Este Plano TIC encontra-se articulado com o Projeto Educativo e o Plano Anual de Atividades da escola. Assim, através das TIC pretende-se melhorar os resultados académicos dos alunos e promover valores de solidariedade, cordialidade e cooperação.

*“O Plano TIC é um documento estratégico da escola que possibilita a modernização do ensino, facilita a prática letiva e promove o sucesso escolar.”* Deste modo, cabe ao Coordenador TIC promover aprendizagens diversificadas e inovadoras, inscritas nas Aprendizagens Essenciais da disciplina TIC, recorrendo a diferentes recursos e equipamentos, com vista ao desenvolvimento do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Este plano pretende trabalhar as seguintes áreas de competência: A1 – Literacia da Informação, A2 – Comunicação e Cidadania, A3 – Criação de Conteúdos, A4 – Segurança e Privacidade e ainda A5 – Desenvolvimento de Soluções, contemplando um conjunto de atividades e projetos que serão realizados em articulação com o PAE e com os seguintes objetivos do Projeto Educativo de Escola:

- Objetivo 1: Manter ou elevar o nível de desempenho dos alunos na resolução de problemas
- Objetivo 2 - Manter ou elevar o nível de desempenho dos alunos na escrita
- Objetivo 3 - Preservar tradições e costumes
- Objetivo 4- Valorizar a formação cultural, científica, artística e desportiva
- Objetivo 5 - Promover a cidadania ativa

O Plano TIC procurará refletir a planificação e promoção da transversalidade entre as atividades de Enriquecimento Curricular e as Áreas Disciplinares, fomentando o trabalho colaborativo com os Professores Titulares de Turma e com os outros Docentes, através da dinamização e planificação das aulas e atividades, com recurso às TIC.

## 2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A EB1/ PE do Lombo de São João e São Paulo funciona desde 01 de setembro de 2022 num só edifício.

**Morada:** Sítio do Lombo de São João      **Código Postal:** 9350-141 Ribeira Brava

**Freguesia:** Ribeira Brava      **Concelho:** Ribeira Brava

**Telefone:** 291 146 011      **Email:** [eb1pelsjoaorb@edu.madeira.gov.pt](mailto:eb1pelsjoaorb@edu.madeira.gov.pt)

<b>N.º de alunos Pré-Escolar</b>	35
<b>N.º de alunos 1.º CEB</b>	52
<b>N.º de Educadores de Infância</b>	4
<b>N.º de Professores do 1.º CEB</b>	12
<b>N.º Técnicos Superiores de Bibliotecas Escolares</b>	1

## 3. ESPAÇOS/RECURSOS TECNOLÓGICOS EXISTENTES

Salas TIC (n.º de PCs)	1 sala TIC com 11 computadores
Outros espaços com PCs (Biblioteca, CE, Sala Professores, Secretaria)	Secretaria / Gabinete da Diretora e todas as salas curriculares
Portáteis	-----
Surface Go	26
Robôs (especificar modelos)	2 blue-bot e 1 In0-Bot 4 Kit's de robótica LEGO Education WeDo 2.0
Painel Interativo	6
LCD's (televisor)	2 (salas do Pré-Escolar)
Projetores	1
Impressoras/Fotocopiadora	1
Especificar outros equipamentos	O Kit de Ciências Experimentais é composto pelos seguintes materiais: 1 conjunto de materiais de ciências, 2 Microscópios - Digiscope, 1 Conjunto de Energia Renovável, 1 Conjunto de Molas Regraváveis e 2 Makey Makey.

#### 4. DIAGNÓSTICO

No presente ano letivo, a atividade TIC está a ser desenvolvida com todas as turmas do 1.º CEB e com dois grupos de crianças do Pré-Escolar. A escola oferece 5 horas semanais de TIC na componente curricular (Pré-Escolar e 1.º CEB) em regime de par pedagógico, com os professores/educadores titulares de turma/grupo, com o objetivo de articular as TIC com os conteúdos programáticos das áreas curriculares/orientações curriculares para o Pré-Escolar.

A planificação das atividades TIC-AEC 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 CEB da Região Autónoma da Madeira:

TIC – Componente Curricular	- 4 horas (1 hora para cada ano/turma); - 30 minutos (Pré-escolar – 5 anos); - 30 minutos (Pré-escolar – 4 anos).
TIC nas atividades de enriquecimentocurricular	- 1 hora (1.º ano); 1 hora (2.º ano); - 2 horas (3.º /4.º ano)
Plataforma utilizadas na escola	Aula Digital, Escola Virtual, Plataforma TEAMS e Khan Academy...

O Coordenador TIC promove e aplica os objetivos e atividades planificadas no Plano TIC. Envolve a comunidade educativa em projetos com as TIC. Trabalha de forma colaborativa, quer a nível da equipa TIC, quer com a restante comunidade educativa. Colabora na organização e rentabilização dos recursos informáticos e na dinamização de projetos.

O pessoal docente utiliza ferramentas TIC na sua prática pedagógica, não as dispensando na preparação das suas atividades, conteúdos e materiais. Os docentes já têm na sala (componente curricular) um painel interativo que utilizam na dinamização das diferentes atividades.

A comunicação entre elementos do corpo docente é feita, cada vez mais, recorrendo-se a ferramentas como o correio eletrónico institucional ou espaços de partilha online (WhatsApp, TEAMS...).

## 5. PLANO DE AÇÃO



1.ª ATIVIDADE – “Jogos Educativos”	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA.
<b>Descrição da atividade:</b>	- Promover o Sucesso Educativo; - Revisão e consolidação de conhecimentos, abordando questões de segurança; - Conhecer vários sítios web de jogos educativos sobre os conteúdos lecionados (wordwall; digipuzzle; jeuxmaths; Jigsaw puzzle; abcya; kahoot; escolagames; mathplayground; kahoot; Ilha periscópio, Khan academy; coquinhos; estudaonline; compute.it ...).
<b>Data:</b>	- Ao longo do ano letivo.
<b>Destinatários:</b>	- Alunos do 1.º CEB; - Crianças do Pré-Escolar.
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenador TIC / Professor TIC / Professores Titulares de Turma.
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Painel interativo / Surface Go
<b>Avaliação:</b>	- Participação e interesse demonstrado pelos alunos (autoavaliação); - Observação direta (recolha de n.º de participantes, n.º de atividades...).
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1; Objetivo 2, Meta 1, 2.
<b>Competências a adquirir/atingir:</b>	- Potenciar a motivação e os resultados escolares dos alunos; - Competência A1.1; A2.1; A3.1.
<b>Parcerias:</b>	-----

2.ª ATIVIDADE – “Europe CodeWeek 2024”	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA.
<b>Descrição da atividade:</b>	- Atividades de programação online; - Iniciar atividades de programação; - Desenvolver o pensamento computacional e o raciocínio lógico através da resolução de problemas.
<b>Data:</b>	- 14/10 a 25/10/2024.
<b>Destinatários:</b>	- Alunos do 1.º CEB; - Crianças do Pré-Escolar.
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenadora TIC / Professora TIC.
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Surfaces GO.
<b>Avaliação:</b>	- Participação e interesse demonstrado pelos alunos (autoavaliação); - Observação direta (recolha de n.º de participantes, n.º de atividades...); - Obtenção dos diplomas por parte dos alunos.
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1.
<b>Competências a adquirir/atingir:</b>	- Melhoria da motivação e dos resultados escolares dos alunos; - Desenvolver o gosto pela programação; - Melhorar os resultados escolares a Matemática; - Competência A1.1; A2.1; A2.5; A4.2.
<b>Parcerias:</b>	- GMTE.

3.ª ATIVIDADE – “Dia da Segurança no Computador – 30 de novembro”	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA.
<b>Descrição da atividade:</b>	- Alertar para os perigos que um computador não protegido corre. - Realizar exercícios sobre a temática na aplicação wordwall e kahoot.
<b>Data:</b>	- 29 de novembro de 2024.
<b>Destinatários:</b>	- Alunos do 3.º e 4.º CEB.
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenadora TIC / Professora TIC / Professoras Titulares de Turma (3.º e 4.º anos de escolaridade).
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Surface GO.
<b>Avaliação:</b>	- Observação direta (recolha de n.º de participantes; recolha dos resultados registados no wordwall / Kahoot).
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1; Objetivo 4, Meta 1.
<b>Competências a adquirir/atingir:</b>	- Competência A1.2; A2.1; A2.5; A4.1; A5.2.
<b>Parcerias:</b>	- GMTE.



<b>4.ª ATIVIDADE – “Hora do Código”</b>	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA.
<b>Descrição da atividade:</b>	- Atividades de programação online e offline; - Iniciar atividades de programação; - Desenvolver o pensamento computacional e o raciocínio lógico através da resolução de problemas.
<b>Data:</b>	- 04/12/2024 a 13/12/2024.
<b>Destinatários:</b>	- Alunos no 1.º CEB; - Crianças do Pré-Escolar.
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenadora TIC / Professora TIC.
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Painel interativo / Surfaces GO.
<b>Avaliação:</b>	- Participação e interesse demonstrado pelos alunos (autoavaliação); - Observação direta (recolha de n.º de participantes, n.º de atividades...); - Obtenção dos diplomas por parte dos alunos.
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1; Objetivo 2, Meta 1, 2.
<b>Competências a adquirir/atingir:</b>	- Melhoria da motivação e dos resultados escolares dos alunos; - Desenvolver o gosto pela programação; - Melhorar os resultados escolares a Matemática; - Competência A1.1; A2.1; A2.5; A4.2.
<b>Parcerias:</b>	- GMTE.

<b>5.ª ATIVIDADE – “Construir com robôs”</b>	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA; 4 – CRIAÇÃO / INOVAÇÃO.
<b>Descrição da atividade:</b>	- Explorar os kit’s de robótica LEGO Education WeDo 2.0 existentes na escola; - Realizar as atividades sugeridas (8 projetos lego, 8 projetos orientados e 8 projetos livres) pela aplicação LEGO Education WeDo 2.0.
<b>Data:</b>	- Ao longo do ano letivo.
<b>Destinatários:</b>	- Alunos do 3.º e 4.º ano de escolaridade.
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenadora TIC / Professora TIC.
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Projetor / Surface GO / 4 kit’s de robótica LEGO Education WeDo 2.0.
<b>Avaliação:</b>	- Participação e interesse demonstrado pelos alunos (autoavaliação); - Observação direta (recolha de n.º de participantes, n.º de atividades realizadas).
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1.
<b>Competências a adquirir/atingir:</b>	- Desenvolver noções de programação; - Elevar o nível de sucesso dos alunos na resolução de problemas; - Competência A1.2; A2.1; A2.2; A2.5; A3.3, A4.1.
<b>Parcerias:</b>	- GMTE; - Cap3r.

6.ª ATIVIDADE – “A Segurança na Internet”	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA.
<b>Descrição da atividade:</b>	- Conhecer e reconhecer os perigos da utilização da internet; - Principais cuidados a ter na utilização da Internet; - Exploração de vídeos alusivos à segurança na internet.
<b>Data:</b>	- Fevereiro de 2025.
<b>Destinatários:</b>	- Toda a comunidade educativa.
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenadora TIC / Professora TIC / Agentes da PSP.
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Painel Interativo.
<b>Avaliação:</b>	- Observação direta (recolha de n.º de participantes, n.º de vídeos explorados); - Questionário online de satisfação/aquisição de conhecimentos aos alunos.
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1; Objetivo 5, Meta 1.
<b>Competências a adquirir/atingir:</b>	- Desenvolver atitudes de proteção e de responsabilização digital. - Competência A2.1; A2.2; A3.1; A4.1; A4.2
<b>Parcerias:</b>	- GMTE; - PSP; - Seguranet.

7.ª ATIVIDADE – “Bebras 2014”	
<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA
<b>Descrição da atividade:</b>	- Desenvolver o pensamento computacional e a informática; - Os alunos do 3.º e 4.º anos participarão nesta atividade de iniciativa internacional, realizada anualmente, para promover o pensamento computacional e habilidades de resolução de problemas, recorrendo a desafios que incentivam os alunos a pensar de forma crítica e criativa; - Existe apenas uma fase a nível nacional, a qual é constituída por uma prova individual com 12 questões de três níveis de dificuldade diferentes (fácil, média e difícil).
<b>Data:</b>	- Novembro 2024.
<b>Destinatários:</b>	- Alunos do 3.º e 4.º anos de escolaridade
<b>Dinamizadores:</b>	- Coordenadora TIC / Professora TIC.
<b>Recursos TIC:</b>	- Computadores / Internet / Painel Interativo.
<b>Avaliação:</b>	- Observação direta (recolha de n.º de participantes, n.º de exercícios concretizados); - Resultados registados em grelha (Excel) do projeto.
<b>Objetivos/Metas PE:</b>	- Objetivo 1, Meta 1; Objetivo 5, Meta 1.

Competências a adquirir/atingir:	- Desenvolver atitudes de proteção e de responsabilização digital. - Competência A2.1; A2.2; A3.1; A4.1; A4.2
Parcerias:	- Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.

### 8.ª ATIVIDADE – “Concurso – Canguru Matemático”

<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA.
Descrição da atividade:	- Realizar diversos exercícios propostos do Canguru Matemático online na aula TIC; - Participar no concurso: “Canguru Matemático sem Fronteiras”.
Data:	- Fevereiro / Março de 2025.
Destinatários:	- Alunos do 2.º, 3.º e 4.º ano de escolaridade.
Dinamizadores:	- Coordenadora TIC / Professora TIC / Professoras Titulares de Turma (3.º e 4.º anos de escolaridade).
Recursos TIC:	- Computadores / Internet / Ficheiros em papel.
Avaliação:	- Observação direta (recolha de n.º de participantes, correção dos exercícios realizados pelos alunos na versão papel);
Objetivos/Metas PE:	- Objetivo 1, Meta 1.
Competências a adquirir/atingir:	- Estimular o gosto pela Matemática; - Atrair os alunos que têm dificuldades na área de Matemática, permitindo que estes descubram o lado lúdico da disciplina; - Procurar que os alunos se divirtam a resolver questões matemáticas; - Competência A1.2; A2.12; A2.3; A3.1; A4.1.
Parcerias:	- “Canguru Matemático” (Universidade de Coimbra / Associação Canguru sem Fronteiras).

### 9.ª ATIVIDADE – “Sítio Web da escola / Facebook”

<b>Eixo(s):</b>	1 – TECNOLOGIA; 2 – SEGURANÇA.
Descrição da atividade:	- O Sítio Web da escola assim como a página de Facebook pretendem envolver a comunidade escolar e local veiculando informações, notícias, documentos oficiais, projetos, trabalhos... inerentes ao PAA a toda a comunidade educativa promovendo a imagem pública da Escola.
Data:	- Ao longo do ano letivo.
Destinatários:	- Comunidade Educativa.
Dinamizadores:	- Diretora / Docentes.
Recursos TIC:	- Computador   Internet.
Avaliação:	- Parecer do corpo docente em reunião de conselho turma/escolar sobre a qualidade/quantidade/pertinência dos materiais, atividades e notícias publicadas.

Objetivos/Metas PE:	- Objetivo 1, Meta 1; Objetivo 4, Meta 1.
Competências a adquirir/atingir:	- Competências A1; A2; A3; A4; A5.
Parcerias:	- GMTE.

10.ª ATIVIDADE – “Realização da prova para a obtenção do DCB em TI”	
<b>Eixo(s):</b>	3 – FORMAÇÃO / APOIO.
Descrição da atividade:	- Esta atividade pretende dotar os alunos de 4.º ano de escolaridade e outros agentes da Comunidade Educativa com as competências Básicas em TI validando competências básicas em tecnologias de informação que contribuam para o exercício pleno da cidadania.
Data:	- Maio de 2025.
Destinatários:	- Alunos do 4.º ano de escolaridade / Comunidade Educativa.
Dinamizadores:	- Coordenadora TIC e professora titular do 4.º ano.
Recursos TIC:	- Computador   Internet.
Avaliação:	- N.º de Diplomas de Competências Básicas em TI obtidos pelos alunos.
Área de Competência:	- A1; A2.1; A2.2; A2.3.
Parcerias:	- GMTE.

## 6. CRONOGRAMA

ATIVIDADE   MÊS	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO
1.ª ATIVIDADE "Jogos Educativos"											
2.ª ATIVIDADE "Europe CodeWeek 2024"											
3.ª ATIVIDADE "Dia da Segurança no Computador – 30 de novembro"											
4.ª ATIVIDADE "Hora do Código"											
5.ª ATIVIDADE "Construir com robôs"											
6.ª ATIVIDADE "A Segurança na Internet"											
7.ª ATIVIDADE "Bebras 2024"											
8.ª ATIVIDADE "Canguru Matemático"											
9.ª ATIVIDADE "Sitio Web da Escola / Facebook"											
10.ª ATIVIDADE "Realização da prova para a obtenção do DCB em TI"											

## **7. AVALIAÇÃO E FOLLOW-UP**

O Plano TIC poderá ser alvo de alterações ou reformulações ao longo do ano letivo, sempre que seja necessário, já que este é um documento flexível e atento à realidade educativa.

No final de cada período letivo será efetuada a monitorização das atividades desenvolvidas e o seu grau de implementação/sucesso. No final do ano letivo, serão feitos o balanço e a avaliação dos resultados obtidos num Relatório Final avaliativo da implementação deste plano, que será enviado à DRE. O Plano TIC será objeto de apreciação por parte da DSIFIE - DRE.

Ao longo do ano letivo a DSIFIE 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/ Conselho Pedagógico no dia 20 de novembro de 2024 (como consta da ata lavrada na reunião) e enviado à Direção Regional de Educação.

Ribeira Brava, 20 de novembro de 2024

A Coordenadora TIC

Maria Manuela Gonçalves Henriques Martins

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1 | Áreas de Competência

<b>A1 - LITERACIA DA INFORMAÇÃO</b>	
<b>A1</b>	Pesquisa e filtragem de informação
	Avaliação da informação
	Armazenamento e recuperação da informação
<b>A2 - COMUNICAÇÃO E CIDADANIA</b>	
<b>A2</b>	Interação através de tecnologias digitais
	Partilha de informação e conteúdo
	Cidadania através de tecnologias digitais
	Colaboração através de tecnologias digitais
	Código de conduta em ambiente digital
	Gestão de identidade digital
<b>A3 - CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS</b>	
<b>A3</b>	Produção de conteúdos digitais
	Integração e reelaboração
	Direitos de autor e licenças
<b>A4 - SEGURANÇA E PRIVACIDADE</b>	
<b>A4</b>	Proteção de dispositivos
	Proteção de dados pessoais
	Proteção da saúde
	Proteção do meio ambiente
<b>A5 - DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES</b>	
<b>A5</b>	Resolução de problemas técnicos
	Identificação de necessidades e respostas tecnológicas
	Inovação e utilização da tecnologia de forma criativa
	Identificação de lacunas na competência digital

REFERÊNCIA: Quadro Europeu de Competências Digitais para Cidadãos

<https://www.incode2030.gov.pt/quadro-dinamico-de-referencia-de-competencia-digital>