

ENCONTROS REGIONAIS

CAPACITAÇÃO DIGITAL DAS ESCOLAS

POTENCIAR APRENDIZAGENS COM O DIGITAL:

“ESTRATÉGIAS, PRÁTICAS E MONITORIZAÇÃO”



Capacitação Digital
das Escolas

POSTER

STEAM

Grupo 550 / Agrupamento de Escolas António Feijó / Ponte de Lima

Complemento de Educação Artística – STEAM – 2.º ciclo

Enquadramento

Enquadrado na implementação do PADDE, a ação da dimensão Pedagógica “Projetos STEAM” proporcionou, a partir do ano letivo 2023/2024, a oferta de escola CEA-STEAM no currículo do 2.º ciclo. Com uma vertente mais prática e experimental, permite o desenvolvimento de competências transversais e projetos nas áreas STEAM numa abordagem inovadora e promotora da criatividade.

Descrição da atividade

Os alunos foram desafiados a utilizar materiais do dia a dia para a criação de robots e artefactos com integração de microbits, tendo como principais objetivos a promoção de competências nas áreas do pensamento crítico e criativo e do saber científico, técnico e tecnológico, com foco no desenvolvimento de habilidades em programação e robótica.



Envolvimento dos alunos

- Realizaram pesquisas sobre exemplos de projetos realizados com microbits e analisaram-nos em grupo.
- Identificaram materiais comuns que poderiam ser utilizados e iniciaram a sua recolha, envolvendo a família e amigos.
- De forma colaborativa, em grupos, discutiram ideias e planearam os seus projetos, detalhando o design, os materiais necessários e a programação dos microbits.
- Com orientação do professor construíram os seus protótipos e integraram os microbits com os materiais recolhidos.
- Realizaram testes e ajustes conforme necessário.



Recursos

Painel interativo, Internet portáteis, placas microbits, material reciclado (caixas, garrafas, sucata) e outros equipamentos tecnológicos.



Avaliação / Resultados

- Os alunos aprimoraram competências em programação, eletrónica e resolução de problemas, além de fortalecerem habilidades de trabalho colaborativo em equipa.
- A utilização de materiais do dia a dia promoveu a consciência sobre a sustentabilidade e a importância da reutilização.
- A abordagem prática e criativa do projeto aumentou o compromisso, autonomia e a motivação dos alunos.
- Os trabalhos foram apresentados à comunidade na *Feira de Educação, Ciência e Tecnologia* dinamizada pela autarquia.

Saber + (opcional)

Vídeo de apresentação dos trabalhos *Feira Educação Ciência e Tecnologia*

