



Agrupamento de Escolas de Campo Maior



Principais atividades desenvolvidas

Implementação da Robótica e da Programação aos alunos da Educação Pré-Escolar e do 1º ciclo. A Robótica foi desenvolvida com os alunos da Educação Pré-Escolar e do 1º e 2º ano do 1º ciclo. A Programação foi desenvolvida com os alunos dos 3º e 4º anos. No 1º ciclo este projeto foi introduzido na componente curricular integrado na área de oferta complementar.

Na programação os alunos devem partir dos problemas que surgem nas ferramentas de computação (Scratch e Kodu por exemplo) para sentirem a necessidade de obterem mais conhecimentos. Os professores devem aproveitar este desejo de aprender dos alunos para explorar os conteúdos das diferentes áreas disciplinares.

As técnicas para produzir conteúdos (no Scratch por exemplo) podem envolver, desenhos, construções em lego ou plasticina, fotografias, etc, a imaginação é o limite, permitindo assim que também as áreas artísticas tenham um papel importante.

Para a produção de conteúdos, podem ser combinadas várias ferramentas e técnicas, podendo ser exploradas todas as áreas do conhecimento, mas sempre partindo da necessidade sentida pelos alunos na resolução dos problemas surgidos.

O professor deve permitir a entajuda dos alunos.

No final de cada projeto, cada grupo de alunos deve apresentar o seu projeto à turma e este deve ser partilhado.

A utilização de diferentes recursos tecnológicos proporcionará a necessidade de recurso a diferentes áreas transversais.

Disponibilização do Office 365 a todos os docentes, funcionários e alunos a partir do 3º ano de escolaridade. Foi criado o domínio aecampomaior.pt e todos os que receberam o office 365 ficaram com um e-mail exemplo@aecampomaior.pt



José Emílio Faleira Pernas

O Desafio

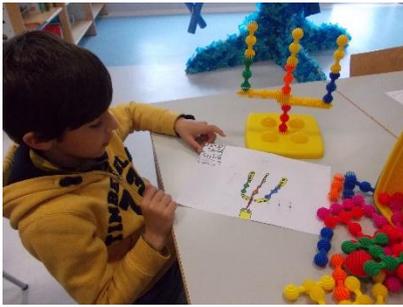
Introduzir a robótica e a programação nos conteúdos curriculares dos alunos do Agrupamento de Escolas de Campo Maior.

Disponibilização do Office 365 a todos os docentes, funcionários e alunos a partir do 3º ano de escolaridade.

Criação do domínio [aecampomaior](http://aecampomaior.pt) e do e-mail exemplo@aecampomaior.pt

Continuação do projeto “programação e robótica” nos próximos anos letivos.





Testemunhos

“No computador temos instalado o *scratch* mas na internet já pesquisámos outros: *minecraft*, *labirintos*,... e criámos uma conta. Em casa também acedo à conta e crio os projetos. O projeto que mais gostei foi com a Joana no *scratch* fizemos uns macaquinhos a falar sobre a amizade. O meu professor publicou o projeto no *scratch* com a minha conta.”

Margarida Courelas – 4º A

“Quando nos surgem ideias começamos a fazer o projeto numa folha e depois construímos com as peças. A professora tira fotografias dos nossos trabalhos. Fiz um trabalho com a Paula que era tipo uma aula de ginástica com muitas peças.”

Tomás Portela Galacho 2ªA

Principais resultados

O Plano de Mudança e Inovação tinha os seguintes objetivos principais:

1º - Introdução da programação e da robótica no Agrupamento de Escolas de Campo Maior de acordo com a seguinte metodologia: 2015/2016 – alunos da educação pré-escolar e 1º ciclo; 2016/2017 – alunos da educação pré-escolar até ao 5º ano, ou seja, em cada ano letivo ir abrangendo mais um ano de escolaridade até todos os alunos do Agrupamento estarem abrangidos pela programação e pela robótica. Até ao 9º ano o projeto será desenvolvido dentro do horário curricular. No ensino secundário o projeto será desenvolvido num clube de programação. No ano letivo 2023/2024 os alunos que iniciaram o projeto irão terminar a escolaridade obrigatória e estarão, de certeza, mais bem preparados para o mercado de trabalho



O interesse que os alunos manifestaram pela robótica e pela programação permite-nos dizer que este projeto, apesar de ainda estar no primeiro ano de implementação, é já uma aposta ganha e irá ser uma das marcas distintivas da qualidade do serviço prestado pelo Agrupamento de Escolas de Campo Maior

O Agrupamento de Escolas de Campo Maior irá proporcionar a estes alunos uma mais valia que será fundamental no mundo digital e competitivo em que vivemos.

2- Disponibilização do Office 365 e contas de e-mail associadas com o domínio aecampomaior.pt para todos os professores, funcionários e alunos a partir do 3º ano de escolaridade de forma a proporcionar o acesso a todos de uma ferramenta de trabalho que permite melhorar o trabalho colaborativo e incentivar a utilização das tecnologias de informação e comunicação como estratégia de inovação das práticas de ensino e de aprendizagem.