

| Centro de Formação Aurélio da Paz dos Reis | | AÇÃO E01.23/24 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------|---|--|-----------------|--|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| <p>Ação de Formação: “Tecnologias para a Educação STEAM no Pré-Escolar e no 1.º CEB”</p> <p>Modalidade: Curso de Formação</p> <p>Formadora: Maria da Graça Santos</p> <p>Duração: 25 horas de formação (25h presenciais)</p> <p>Destinatários: Professores dos Grupos 100 e 110.</p> <p>Creditação: 25 horas de formação (releva para efeitos do art.º 8.º e releva para os efeitos do art.º 9.º do RJFC (D.L. n.º 22/2014) – Registo: CCPFC/ACC-121649/23)</p> <p>Local de realização: CFAE Aurélio da Paz dos Reis</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Objetivos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Promover o contacto com a diversidade de recursos didáticos eletrónicos, explorando as suas vertentes lúdica e educativa; - Aprofundar o conhecimento pedagógico de conteúdo, tendo como referência as OCEPE e as orientações curriculares para o 1.º CEB, designadamente das áreas do Conhecimento do Mundo, Estudo do Meio e TIC; - Aprofundar conceitos e desenvolver competências para a elaboração de propostas didáticas que promovam o desenvolvimento de capacidades associadas ao pensamento computacional, programação, robótica e literacia digital, fomentando competências transversais; - Colmatar as necessidades de formação de educadores e professores nas áreas de Programação e Robótica, motivando-os a idealizarem estratégias didáticas para o ensino de conteúdos relacionados com o Conhecimento do Mundo, Estudo do Meio e TIC, em atividades ou sala de aula. </td> </tr> </tbody> </table> | Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Promover o contacto com a diversidade de recursos didáticos eletrónicos, explorando as suas vertentes lúdica e educativa; - Aprofundar o conhecimento pedagógico de conteúdo, tendo como referência as OCEPE e as orientações curriculares para o 1.º CEB, designadamente das áreas do Conhecimento do Mundo, Estudo do Meio e TIC; - Aprofundar conceitos e desenvolver competências para a elaboração de propostas didáticas que promovam o desenvolvimento de capacidades associadas ao pensamento computacional, programação, robótica e literacia digital, fomentando competências transversais; - Colmatar as necessidades de formação de educadores e professores nas áreas de Programação e Robótica, motivando-os a idealizarem estratégias didáticas para o ensino de conteúdos relacionados com o Conhecimento do Mundo, Estudo do Meio e TIC, em atividades ou sala de aula. | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Conteúdos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> a) Ensino STEAM: decifrar uma abordagem inovadora b) Pensamento computacional como ferramenta para resolução de problemas STEAM c) Linguagens de Programação Visuais: vantagens das plataformas de codificação por blocos d) Brinquedos programáveis: ferramentas para conhecer o mundo e estudar o meio e) Laboratórios de Fabricação </td> </tr> </tbody> </table> | Conteúdos | <ul style="list-style-type: none"> a) Ensino STEAM: decifrar uma abordagem inovadora b) Pensamento computacional como ferramenta para resolução de problemas STEAM c) Linguagens de Programação Visuais: vantagens das plataformas de codificação por blocos d) Brinquedos programáveis: ferramentas para conhecer o mundo e estudar o meio e) Laboratórios de Fabricação | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Objetivos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Promover o contacto com a diversidade de recursos didáticos eletrónicos, explorando as suas vertentes lúdica e educativa; - Aprofundar o conhecimento pedagógico de conteúdo, tendo como referência as OCEPE e as orientações curriculares para o 1.º CEB, designadamente das áreas do Conhecimento do Mundo, Estudo do Meio e TIC; - Aprofundar conceitos e desenvolver competências para a elaboração de propostas didáticas que promovam o desenvolvimento de capacidades associadas ao pensamento computacional, programação, robótica e literacia digital, fomentando competências transversais; - Colmatar as necessidades de formação de educadores e professores nas áreas de Programação e Robótica, motivando-os a idealizarem estratégias didáticas para o ensino de conteúdos relacionados com o Conhecimento do Mundo, Estudo do Meio e TIC, em atividades ou sala de aula. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Conteúdos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> a) Ensino STEAM: decifrar uma abordagem inovadora b) Pensamento computacional como ferramenta para resolução de problemas STEAM c) Linguagens de Programação Visuais: vantagens das plataformas de codificação por blocos d) Brinquedos programáveis: ferramentas para conhecer o mundo e estudar o meio e) Laboratórios de Fabricação | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>CRONOGRAMA:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Sessão</th> <th>1.^a</th> <th>2.^a</th> <th>3.^a</th> <th>4.^a</th> <th>5.^a</th> <th>6.^a</th> <th>7.^a</th> <th>8.^a</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Data</td> <td>22/04</td> <td>08/05</td> <td>22/05</td> <td>05/06</td> <td>19/06</td> <td>3/07</td> <td>10/07</td> <td>17/07</td> </tr> <tr> <td>Duração</td> <td>3h</td> <td>3h</td> <td>3h</td> <td>3h</td> <td>3h</td> <td>3h</td> <td>3h</td> <td>4h</td> </tr> <tr> <td>HORA</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> <td>17:30h</td> </tr> </tbody> </table> | | | Sessão | 1. ^a | 2. ^a | 3. ^a | 4. ^a | 5. ^a | 6. ^a | 7. ^a | 8. ^a | Data | 22/04 | 08/05 | 22/05 | 05/06 | 19/06 | 3/07 | 10/07 | 17/07 | Duração | 3h | 3h | 3h | 3h | 3h | 3h | 3h | 4h | HORA | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h |
| Sessão | 1. ^a | 2. ^a | 3. ^a | 4. ^a | 5. ^a | 6. ^a | 7. ^a | 8. ^a | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Data | 22/04 | 08/05 | 22/05 | 05/06 | 19/06 | 3/07 | 10/07 | 17/07 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Duração | 3h | 3h | 3h | 3h | 3h | 3h | 3h | 4h | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HORA | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | 17:30h | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Nota - O presente cronograma poderá ser objeto de alteração/ajustamento nas datas, local e/ou nas horas das sessões presenciais.

INSCRIÇÃO- preencher [ficha](#) e enviar para o CFAE Aurélio da Paz dos Reis (cfapr@sapo.pt)