



Partilha de práticas e reflexões
Digital - Inclusão - Flexibilidade - Multiculturalidade

Agrupamento de Escolas de Alcochete

Agrupamento de Escolas de Montijo

Agrupamento de Escolas de Pegões, Canha e Sto. Isidro

Agrupamento de Escolas Poeta Joaquim Serra

Escola Secundária Jorge Peixinho

Edição 5- janeiro 2025





Imagem gerada por AI

*No meio do caminho tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
tinha uma pedra
no meio do caminho tinha uma pedra.*

*Nunca me esquecerei desse acontecimento
na vida de minhas retinas tão fatigadas.
Nunca me esquecerei que no meio do caminho
tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
no meio do caminho tinha uma pedra.*

Carlos Drummond de Andrade

O verdadeiro poder das tecnologias digitais depende do que escolhemos fazer com elas. Serão apenas pedras no caminho, que atrapalham, ou degraus que nos elevam?

Para que o digital cumpra a promessa de inclusão, é necessário muito mais do que apenas colocá-lo nas mãos de professores e alunos; é preciso garantir que todos o possam e saibam usar, de forma segura, que se respeite a diversidade e os ritmos de aprendizagem.

Num sistema educativo verdadeiramente inclusivo, as tecnologias digitais permitem dar asas à criatividade e à flexibilidade, reforçar práticas pedagógicas em que cada aluno é visto e ouvido; não são apenas um recurso, são um convite para repensarmos o que significa aprender e ensinar num mundo em contante mudança. Cabe-nos garantir que o caminho que traçamos seja seguro e cumpra os seus objetivos de equidade.

Teremos sempre uma pedra no meio do caminho, que ela seja sempre um motivo para refletir e, juntos, pensarmos no melhor caminho a seguir.

Cenforma



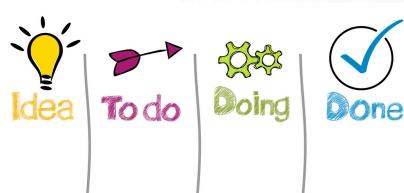


Partilhas e reflexões

Utilização da metodologia ativa com recurso ao Genially, para trabalhar a história do António Torrado "O Coelhinho Branco".

Turma- 1ºJ1

Professora Elsa Arranhado





Partilhas e reflexões

Os meus alunos (10.º ano) têm utilizado o computador (kit digital) para, através do programa de geometria dinâmica "Geogebra", efetuar construções geométricas, verificar propriedades e fazer conjecturas.

Estes conteúdos fazem parte das Novas Aprendizagens Essenciais, nomeadamente da unidade "Geometria Sintética", onde são obrigatórias as demonstrações de determinadas propriedades.

Assim, este programa (Geogebra), facilitou muito a aprendizagem, uma vez que os alunos, através de um ambiente dinâmico, conseguiram explorar e fazer as conjecturas necessárias para compreender melhor essas propriedades.

Frequentei uma formação de Geogebra no Centro de Formação da Sociedade Portuguesa de Matemática (SPM), por me ser bastante útil na lecionação do novo programa de Matemática A.

Professora Rosário Lóia da Escola Secundária de Alcochete

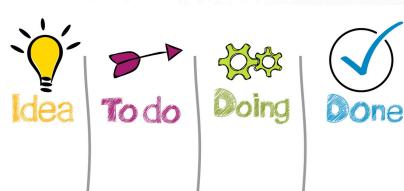
No primeiro período, os alunos da turma J7 da Escola de São Francisco, trabalharam todas as sextas feiras das 14h15 às 15h15 com os seus kits digitais.

Efetuaram-se pesquisas sobre os vestígios do passado local e a Europa. Foram trabalhados os pontos cardinais e percursos.

Devido a avarias nos computadores, no final do primeiro período, os alunos ficaram divididos em grupos de três, ficando cada grupo com um computador.

No segundo período os alunos não trabalharão com os seus kits digitais, pois no horário que o faziam a turma realizará o projeto Robothink.

Professor Ricardo Gouveia





Partilhas e reflexões

Cartografia de áreas territoriais a requererem intervenção por parte da Câmara Municipal de Alcochete, com recurso ao Google Earth Pro. Este trabalho teve como objetivo proporcionar aos alunos o exercício de uma cidadania ativa com recurso ao digital. Estes são dois exemplos dos trabalhos realizados, exclusivamente em sala de aula, pelos alunos do 7.º G, no âmbito da disciplina Cidadania e Desenvolvimento, domínio Instituições e Participação Democrática.

Professor António Negalha





Partilhas e reflexões

As turmas 9ºG, 9ºF e 9ºJ, usaram os kits digitais e os telemóveis nas aulas de Geografia e em Cidadania nas turmas 9ºG e 9ºJ. Os alunos realizaram pesquisa, recolheram informação e trabalharam dados obtidos através de sites oficiais como: INE, ONU, ODS, depois usaram programas como o Excel para trabalhar as informações, nas apresentações de trabalhos usaram o powerpoint, canva, word.

Nos 7º anos, usaram os telemóveis como forma de pesquisarem e trabalharem as ferramentas digitais como o google Maps e utilizaram as bússolas digitais.

Na sala de aula, utilizei muitos vídeos e slides. Infelizmente, cada vez mais os equipamentos informáticos que estão nas salas estão constantemente avariados. Já fiz vários tickets e falei com a equipa de informática externa que arranja os equipamentos, mas não resolvem o problema de raiz, continuamos com fios e mais fios e os computadores velhos e sem capacidade para abrir o programa teams (por exemplo).

Pelo motivo acima exposto, apesar de já ter realizado Kahoots e jogos interativos, torna-se complicado porque alguns alunos não têm telemóvel ou não tem telemóvel com dados móveis, e outros não tem computador.

Professora Vera Mendes

Apresentamos aqui alguns exemplos de atividades e reflexões decorrentes do processo de digitalização da escola.

Não obstante a crescente capacitação dos docentes para o digital, temos vindo a sentir dificuldades ao nível dos equipamentos e das condições para pôr em prática, com os nossos alunos, muitas das potencialidades que o digital coloca ao serviço das aprendizagens. Um dos principais problemas decorre do facto de os equipamentos dos alunos estarem indisponíveis quer por avaria dos mesmos, ou dificuldade de os transportarem para a escola, devido ao peso que acrescentam nas mochilas, em conjunto com os cadernos e os livros. Por outro lado, há Encarregados de Educação renitentes em autorizarem os seus educandos a transportarem para a escola diariamente os kits digitais, com receio que os mesmos se danifiquem. Deste modo, as condições para que haja uma utilização fluída e constante dos kits digitais é inviabilizada, não permitindo uma verdadeira transição de práticas pedagógicas, em que o digital seja uma realidade presente e constante, e por isso bem sucedida.

A equipa PADDE





Partilhas e reflexões

Varela's News

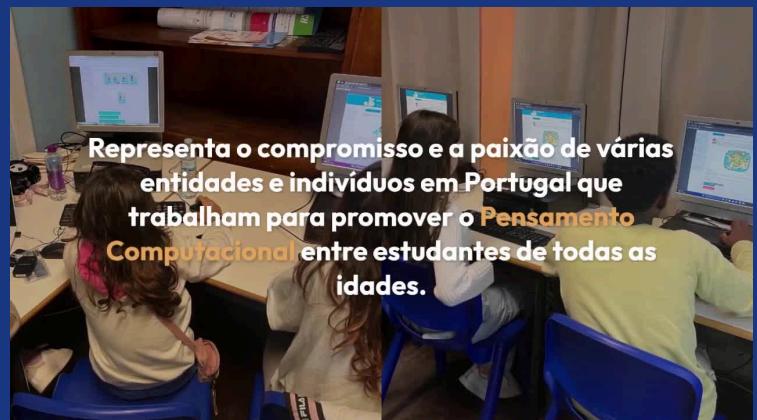
Na EB D. Pedro Varela realizou-se uma pequena reportagem acerca das atividades desenvolvidas no dia 17 de dezembro. Para tal, foram realizadas filmagens no LED do AE Montijo, com recurso a algumas das suas ferramentas, nomeadamente câmara de filmar e fundo de pano verde. Esta atividade, que integrou várias áreas disciplinares, (Português, Capacitação Digital e Cidadania e Desenvolvimento), ao abordar notícias relacionadas com a escola, permitiu a reflexão por parte dos alunos sobre a importância de uma comunicação ética e responsável, contribuindo para a sua formação como cidadãos ativos.



Ver o vídeo no YouTube: bit.ly/varelasnews1

Bebras

O Agrupamento de Escolas de Montijo participou no Desafio de Pensamento Computacional - Bebras 2024, com algumas turmas do 4.º e do 6.º ano. A atividade foi dinamizada pelo Grupo de Informática (professores e técnica do 1.º ciclo), com o apoio de uma das professoras bibliotecárias, professoras titulares das turmas e de alguns professores de matemática. Esta iniciativa teve como principal objetivo motivar os alunos para o pensamento computacional e o raciocínio lógico.



Representa o compromisso e a paixão de várias entidades e indivíduos em Portugal que trabalham para promover o Pensamento Computacional entre estudantes de todas as idades.

Ver o vídeo no YouTube: bit.ly/bebras-aem-2024

WordArt.com

A Aprendizagem Cooperativa é uma metodologia de Aprendizagem Ativa aplicada em algumas turmas do AE de Montijo. Desta forma, aplicando o Método de Mesa Redonda, alguns grupos cooperativos do 6.º ano refletiram sobre o tema “Higiene do Sistema Respiratório”, no âmbito da disciplina Ciências Naturais e transformaram as suas ideias em nuvens artísticas, com recurso ao gerador de nuvens online WordArt.com.

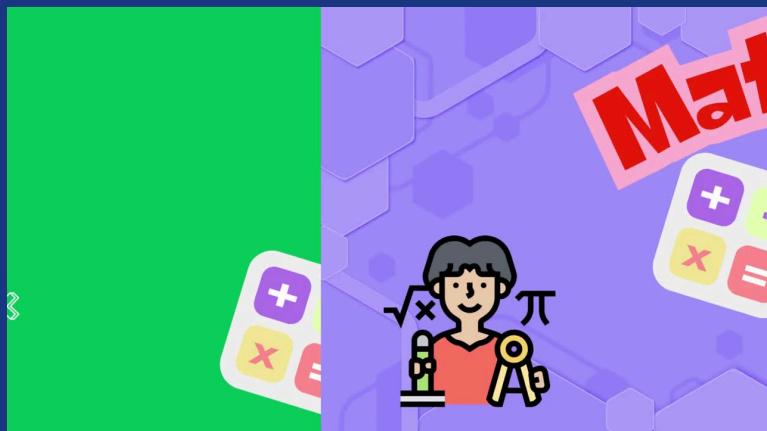




Partilhas e reflexões

Milage Aprender+

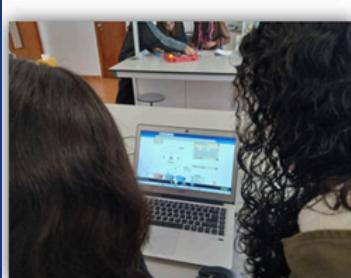
Algumas turmas do AEM trabalham vários conteúdos com recurso à APP Milage Aprender+, uma plataforma digital educativa centrada no aluno e que incentiva uma aprendizagem ativa e mais autónoma, disponibilizando a resolução dos exercícios feitos por professores, com vídeos explicativos, para um melhor aproveitamento dos alunos. Para além disso, permite a avaliação formativa, de uma forma lúdica e recorrendo à gamificação, motivando os alunos para o estudo.



Ver o vídeo no YouTube:
bit.ly/milage-aem

A utilização do Digital nas aulas de FQ

A atividade laboratorial por Estações Laboratoriais é um modelo de ensino experimental em que os alunos, num único tempo de aula, realizam três ou quatro atividades diferentes, rodando entre elas, num tempo predefinido. São combinadas atividades práticas laboratoriais com uma simulação virtual em computador, tornando a aprendizagem mais significativa. Estas simulações virtuais permitem aos alunos: a manipulação e visualização de fenómenos/processos microscópicos; a realização de atividades que de outra forma poderiam comprometer a segurança dos alunos; a possibilidade de realizar uma atividade que necessita de material e/ou reagentes que não existem no laboratório da escola; dar destaque a aprendizagens pedagógicas e científicamente mais relevantes.

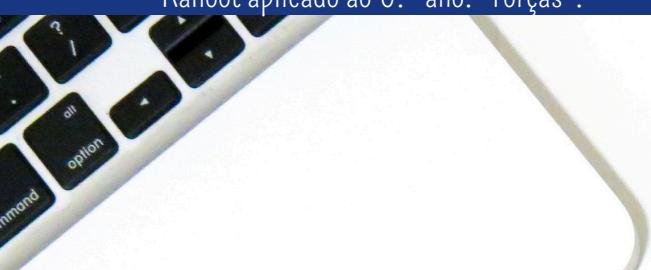


Atividade Laboratorial do 8.º ano:
"Átomos, moléculas e iões & Acerto de equações químicas".



Kahoot aplicado ao 9.º ano: "Forças".

Ao longo do ano letivo, têm sido aplicados kahoots como ferramenta de avaliação formativa. São usados em diferentes momentos: previamente à resolução de exercícios e como revisão e esclarecimento de dúvidas, antecedendo a realização de testes de avaliação. Verifica-se um grande envolvimento dos alunos.





Partilhas e reflexões

Aplicação SUNO.IA

Alguns alunos puderam experienciar uma forma diferente e inovadora de abordar a classe das preposições, utilizando a aplicação SUNO.IA para criar uma música sobre este conteúdo gramatical.

Este projeto, realizado em grupos cooperativos, promoveu não só o conhecimento gramatical, visto que facilitou a memorização das preposições por parte dos alunos, mas também destacou a importância do digital como fator de inclusão e diferenciação pedagógica, pois ao utilizarem esta plataforma digital, todos os alunos puderam dar o seu contributo, independentemente de suas competências musicais ou tecnológicas, fazendo com que todos se sentissem incluídos no processo criativo, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo e respeitoso. Os alunos trabalharam ao seu ritmo e de forma flexível, na medida em que poderiam recorrer à ajuda da IA, de acordo com as suas necessidades, fazendo-o com intencionalidade e com consciência, pois tinham de analisar a letra da música e reescrevê-la em função dos objetivos delineados e com correção linguística, desenvolvendo o espírito crítico e criativo, bem como a cooperação.

Além disso, o uso desta aplicação incentivou a expressão de diversas influências culturais, refletidas nas escolhas musicais dos alunos. Ao integrar sons e ritmos de diferentes culturas, esta atividade promoveu a compreensão e o respeito pela diversidade cultural.

Assim, este projeto demonstra-nos que a tecnologia pode ser utilizada, intencionalmente, para enriquecer as experiências de aprendizagem dos alunos, tornando-as mais motivadoras, inclusivas, flexíveis e culturalmente ricas.

Encontros Digitais do AEM

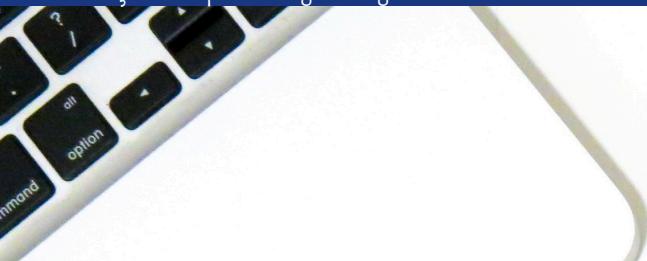
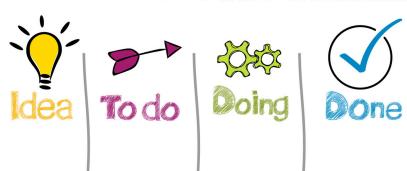
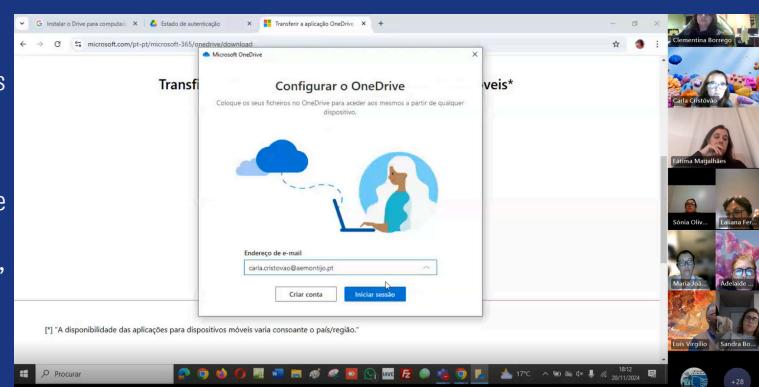
No 1.º período deste ano letivo realizaram-se mais dois Encontros Digitais no AEM: “Inteligência Artificial” e “Trabalhar em Nuvem”.

Estes encontros permitem que docentes de diferentes áreas e contextos partilhem experiências, estratégias e recursos digitais, promovendo um trabalho colaborativo, mesmo que à distância.

Ao facilitar a partilha de ferramentas digitais, esses encontros ajudam os professores a desenvolver competências digitais e a utilizá-las de forma transversal nas suas práticas pedagógicas. A realização de encontros online é, em si mesma, um exemplo de flexibilidade. Esta prática assegura a diversidade de contextos educativos no processo de construção de aprendizagens significativas bem como a inclusão dos vários alunos.



Ver o vídeo no YouTube: bit.ly/suno-ia-aem



Partilhas e reflexões

Os recursos digitais são cada vez mais usados em contexto da sala de aula, quer seja para realizar pesquisas, construir apresentações, elaborar relatórios, panfletos, cartazes; aprender mais e até testar os conhecimentos através da gamificação.

Partilhamos apenas um pequeno exemplo de trabalhos realizados pelos alunos no decorrer deste 1.º semestre.



Já diz o ditado “É de pequenino que se torce o pepino”.

Em algumas escolas do 1.º ciclo, os alunos já sabem que, uma vez por semana, o kit digital é para levar para a sala de aula e aprender a trabalhar de forma diferente.

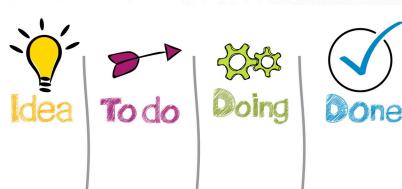
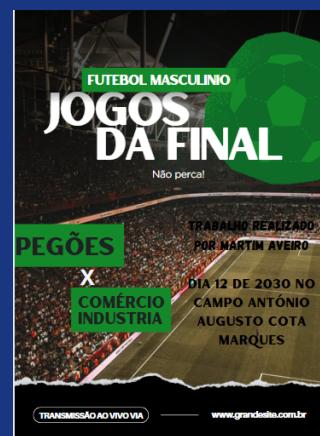
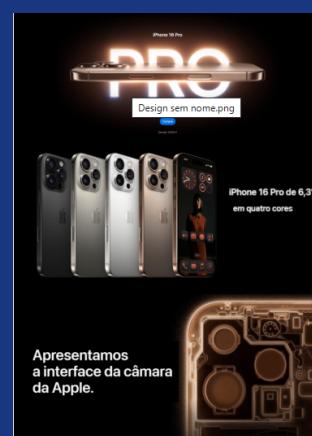
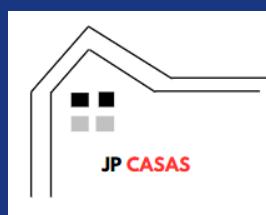


Para ver o vídeo clicar na imagem

Os alunos do 6.º ano de EMRC, desenvolveram um projeto inter-turma, em articulação com o projeto FelizMente, para relembrar a importância do combate ao Bullying. O produto final foi um pequeno vídeo, elaborado utilizando o LED.



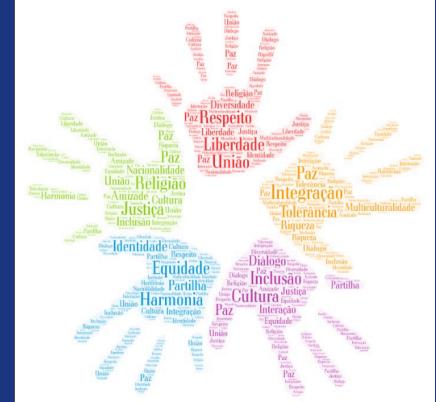
Nas aulas de EV, os alunos do 8.º ano usaram o seu kit digital para trabalhar conceitos como o cartaz e o logótipo.



Partilhas e reflexões



Também no Clube Europeu, os recursos digitais são uma mais valia e uma ferramenta essencial para professores e alunos construírem planos, concretizarem ideias e projetos e contribuirem para o reforço da cidadania europeia.



Este ano o tema do Carnaval do AEPCSI é a Interculturalidade, e o Clube Europeu, em articulação com a disciplina de Oficina de Artes, já se encontra a desenvolver esta temática, dando destaque às máscaras dos países de proveniência dos nossos alunos migrantes.

MÁSCARAS DA CHINA

AS MÁSCARAS DA CHINA FORAM CRIADAS HÁ MAIS DE 3,500 ANOS COMO PARTE DO XAMANISMO.

O NUOXI E O XAMANISMO ERAM RITUAIS QUE LIGAVAM/CONECTAVAM AS PESSOAS AO MUNDO DO ESPIRITUAL.

Representam divindades ou personagens históricos divinizados.

AS MÁSCARAS ERAV FEITAS DE MADEIRA OU PINTADAS DIRETAMENTE NA CARA.

Máscaras da Roménia

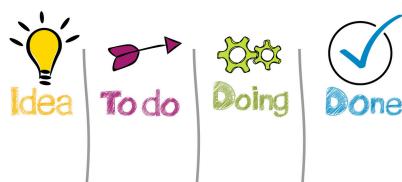
As máscaras são usadas num dos mais famosos festivais de Carnaval da Roménia: o Lole que se realiza na aldeia de Agnita, na Transilvânia.

A máscara mais usada é a: **Lole**

Estas máscaras são feitas de cartão e algodão.

Origem do festival

A lenda conta que uma jovem chamada Ursula disfarçou-se e, com o escândalo dos sinos presos ao seu corpo e um chicote na mão, fez fugir os turcos.



Partilhas e reflexões

Para celebrar o Dia Internacional dos Direitos Humanos (D.H.), os alunos do 9.º ano (EMRC), realizaram uma exposição recorrendo à edição de imagens. Enquanto, os alunos do Laboratório de Cidadania Digital e Criativa do 7.ºB, construíram um vídeo com base nos valores primordiais dos D.H.



EMRC 4U

Que mal fiz eu a Deus?

Agora que já viste o filme, responde a este pequeno questionário.

Clica na imagem:

400TM 40 400TM 400TM 40 400TM 40 400TM 40

O digital a auxiliar na verificação dos conhecimentos adquiridos (Forms)



e a gamificação (Genially) a promover o trabalho colaborativo e a discussão em grupo



Mais uma vez, o postal de Natal do AEPCSI foi realizado por um aluno. Desta vez, foram desafiados os alunos de EMRC do 9.ºB e C. A escolha foi difícil!



Partilhas e reflexões

Líderes Digitais Poeta



A nossa equipa de Líderes Digitais foi oficialmente criada no decorrer do mês de novembro de 2024 e conta com 41 alunos inscritos (incluindo Benjamins). O tema geral escolhido foi o Bem-estar digital: efeitos do tempo de ecrã excessivo, comportamentos aditivos como a Nomofobia ou o E.O.M.O.; como perder o “vício do ecrã”; como tudo isso afeta a nossa vida e até as dinâmicas sociais e em família.

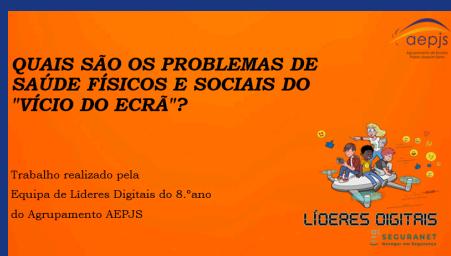
Distribuição de temas que trabalhámos:

- 5.º ano: O que é a Nomofobia e os problemas associados?;
- 6.º ano: O que é "bem-estar digital" e como podemos promovê-lo?
- 7.º ano: Quais os problemas de saúde mentais e emocionais já identificados que estão associados ao "vício do ecrã"?
- 8.º ano: Quais os problemas de saúde físicos e sociais já identificados que estão associados ao "vício do ecrã"?
- 9.º e 10.º anos: Qual o impacto do "vício do ecrã" na vida familiar?
- 11.º e 12.º anos: Que estratégias podemos experimentar para tentar diminuir "vício do ecrã"?

O nosso objetivo final é agregar todos os trabalhos desenvolvidos e fazer uma campanha para difundir por todo o agrupamento, no sentido de ajudar todos os alunos (cerca de 4000), bem como os seus familiares, a superarem dificuldades relacionadas com o vício do ecrã.



Vício do ecrã ou Nomofobia

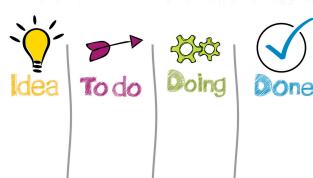


Problemas físicos e sociais



Estratégias para diminuir o vício do ecrã

Chegámos à conclusão que há que saber utilizar as tecnologias, não é preciso diabolizá-las! Exemplo disso é este vídeo clip intitulado “Nomofobia” que é 100% resultado da Inteligência Artificial: a letra foi criada pelo Microsoft CoPilot, a música pelo SUNO e o vídeoclip pelo VidNoz.



Partilhas e reflexões

OS LED na turma AF4B

Os alunos do 4.º ano, da professora Marisa Bento, da EB/JI do Afonsoeiro, dinamizaram atividades digitais no LAAP, sobre o olhar atento de professores da Eslovénia que nos visitaram no âmbito do programa job shadowing.

No passado dia 24 de outubro, os alunos do 4.º ano da EB/JI do Afonsoeiro marcaram presença no Laboratório de Aprendizagens Ativas Poeta (LAAP) do Agrupamento de Escolas Poeta Joaquim Serra, onde realizaram atividades no âmbito dos LED (Laboratório de Educação Digital).

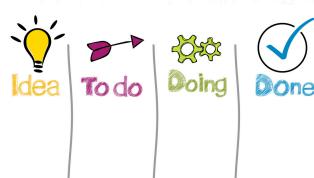
Estes alunos puderam experimentar o estúdio de gravação, jogos didáticos interativos com recurso a tablets, e os robots Bee-Bot e Tale-Bot.

Os professores visitantes tiveram a oportunidade de conhecer as dinâmicas pedagógicas que se podem realizar no LAAP e assistir ao entusiasmo e envolvimento dos alunos em explorar ferramentas digitais num ambiente da aprendizagem ativa.



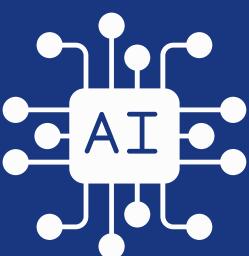
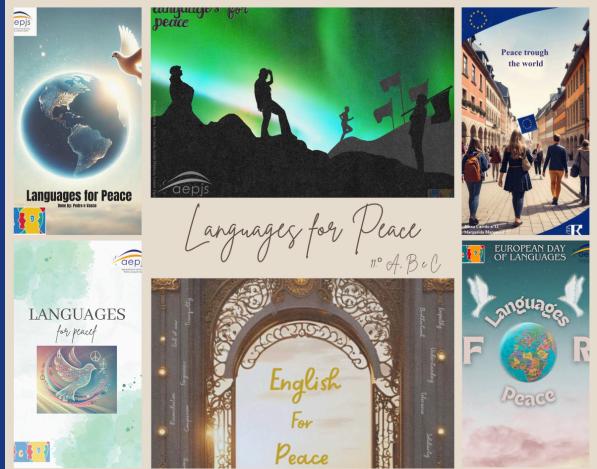
POETA TV A Tecnologia ao serviço da Educação

No âmbito do PADDE, os alunos do curso profissional Técnico de Multimédia deram vida a um projeto inovador com a criação do canal POETA TV. A primeira transmissão em direto aconteceu no dia 21 de novembro, marcando um momento histórico para o Agrupamento. A estreia contou com a transmissão de uma peça interativa promovida pela Porto Editora, intitulada "OBI GIGANTE". O evento foi um sucesso, envolvendo toda a comunidade educativa, desde os que assistiram presencialmente ou em streaming até aos alunos e professores responsáveis pela realização técnica. Este projeto não só demonstrou a capacidade técnica e criativa dos alunos envolvidos, mas também revelou o potencial da POETA TV como uma plataforma para partilhar iniciativas e valorizar o talento dentro da escola.



Partilhas e reflexões

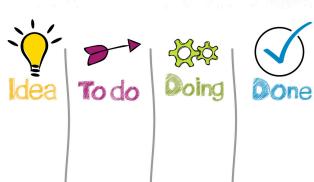
Criatividade e Tecnologia ao Serviço da Aprendizagem



No âmbito das disciplinas de Português e Inglês, os alunos do 11.º ano participaram em diversas atividades que destacaram a criatividade e a integração das TIC e da IA no processo educativo, alinhadas com as competências do PASEO.

Numa abordagem interdisciplinar, foram criadas duas newsletters digitais para celebrar o Dia Europeu das Línguas, promovendo o multilinguismo e a diversidade cultural do Agrupamento. Além disso, os estudantes ilustraram textos criativos da sua autoria para assinalar o Dia Internacional dos Direitos da Criança, atividade realizada em resposta ao desafio lançado pela CPCJ do Montijo. Na disciplina de Inglês, os alunos celebraram o Dia Europeu das Línguas com a criação de posters inspirados no lema "Languages for Peace". Complementarmente, conceberam gadgets, pensados para facilitar a vida quotidiana, explorando a interseção entre a sua criatividade, a funcionalidade e tecnologia.

Estas iniciativas evidenciaram como a integração das TIC e da IA nas atividades letivas não só promove a criatividade, a colaboração e a reflexão crítica dos alunos, mas também reforça o papel da escola na sensibilização para temas globais e no desenvolvimento de competências essenciais para os desafios do século XXI.



Partilhas e reflexões



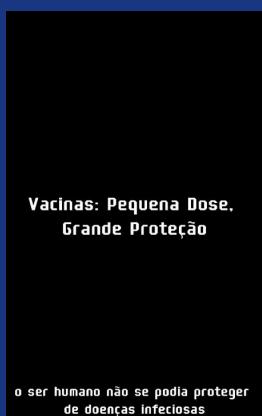
Laboratório de Educação Digital (LED)

A ESJP já dispõe de uma sala, partilhada com o projeto Ciência Viva, com todos os materiais que compõem os três tipos de LED, para que, no início do 2.º Semestre, os docentes e alunos da escola possam começar a utilizar este espaço para desenvolver trabalhos de projeto.



Programa e-Bug na ESJP - a vacinação

Ainda sem terem ao seu dispor as ferramentas digitais do LED, algumas turmas de 11.º ano de Biologia e Geologia, em novembro de 2024, desenvolveram o tema da vacinação a partir da utilização de materiais e recursos do programa e-Bug, programa de Literacia em Saúde e Educação para a Cidadania. Os alunos destas turmas do Ensino Secundário elaboraram materiais para apresentar aos seus colegas mais novos, alunos de Ciências Naturais do 3.º Ciclo. Partilharam assim vídeos, apresentações e músicas, para fomentar o conhecimento dos mais novos sobre microrganismos, vacinas e conceitos como imunidade de grupo.



Partilhas e reflexões



As ferramentas digitais nas várias disciplinas

Como seria de esperar, a utilização de ferramentas digitais faz parte do quotidiano da ESJP, pelo que os exemplos que se seguem são apenas alguns de entre tudo o que se fez neste 1.º Semestre do ano letivo 2024/2025.

Aplicações Informáticas B: Programação

- Robot segue linha

Os alunos de 12.º ano de Aplicações Informáticas B, programaram em C para Arduino, o Robot Bot'n Roll ONE A, para seguir uma linha preta num circuito fechado.



Os alunos de 9.º ano realizaram, em grupo, vídeos sobre a Física e a Segurança Rodoviária, com foco na aplicação dos conceitos da Física para a promoção da segurança nas estradas. Os grupos de trabalho foram desafiados a explicar conceitos como inércia, velocidade, aceleração e força de atrito.



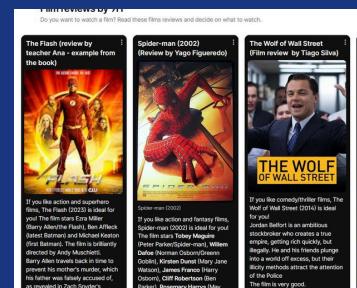
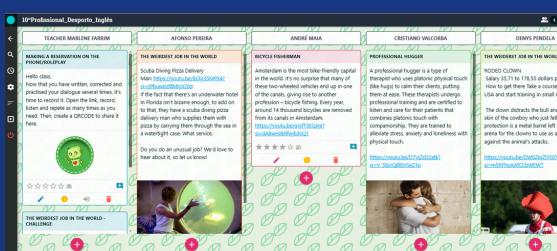
Partilhas e reflexões

Nas aulas de Geografia de 8.º ano, algumas turmas utilizaram os equipamentos tecnológicos individuais e ferramentas digitais como Google maps, powerpoint e o website da União Europeia para pesquisar, tratar e organizar a informação sobre o tema proposto e para apresentar o respetivo trabalho à turma.



Inglês: portfólios digitais e partilha de textos

Em algumas turmas de Inglês do Ensino Profissional foram criados Digipads, portfólio de La Digitale, para reunir trabalhos realizados em aula pelos alunos, sobretudo textos informativos, criativos e narrativos. Algumas turmas de 9.º ano também utilizaram uma ferramenta digital, o Padlet, para partilharem os seus textos sobre cinema.



Ciências Naturais: o Vulcanismo

Os alunos de algumas turmas de 7.^º ano, a propósito do tema do Vulcanismo, mais especificamente tipos de atividade vulcânica, realizaram fichas em formato digital, com visualização de vídeos e documentários sobre as erupções vulcânicas do Etna e do Monte Santa Helena.

