

Projetos Erasmus+



O Agrupamento de Escolas Dr. Carlos Pinto Ferreira coordena e promove os projetos Erasmus+ k2, Dr. Play nº 2017-1-ES01-KA219-038081_2 e Maths Through Games nº 2017-1-FR01-KA219-037119_2.



O Projeto Dr. Play visa a criação de jogos didáticos nos domínios da saúde e inclusão social, para interação com crianças internadas em oncologia pediátrica, em Hospitais Escola de Espanha, Polónia e Portugal. É um projeto que alia a Educação Técnica, com recurso à Programação e Robótica, à Educação Social, incitando e elevando uma consciencialização social premente.

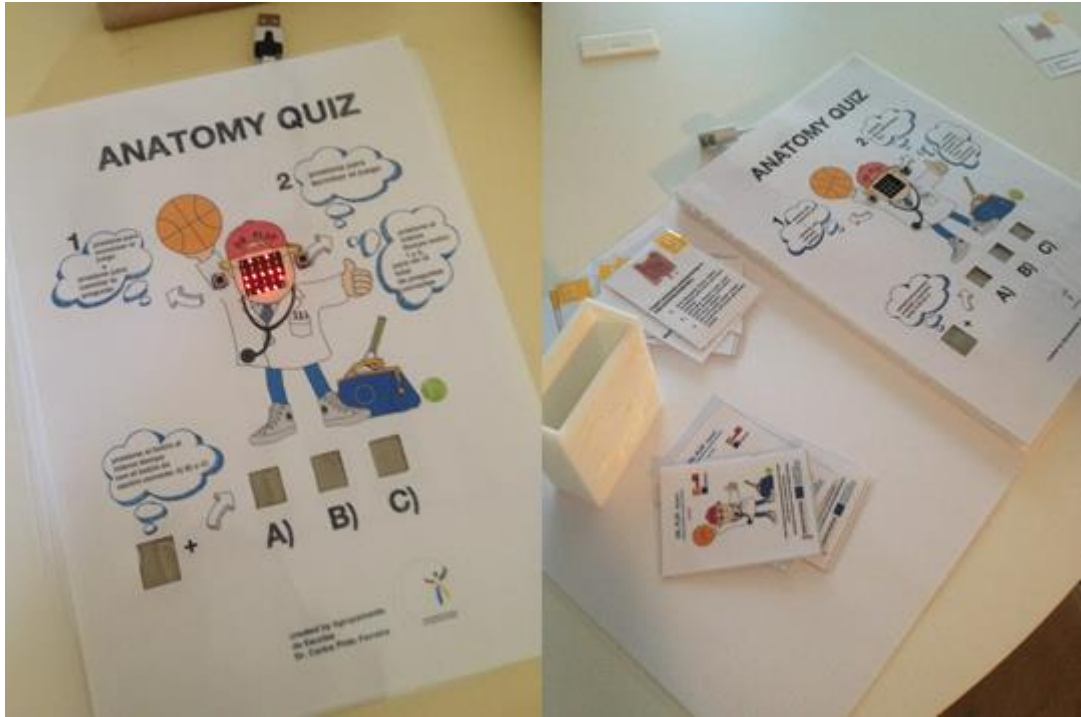
Por ser um projeto extremamente inovador, é uma oportunidade única para a criação e divulgação de práticas inclusivas e motivadoras, com uma forte consciencialização social. Capaz de

promover a solidariedade entre crianças que frequentam escolas do ensino regular com crianças que frequentam salas de aula hospitalares, em virtude das suas condições específicas, objetiva a partilha dos recursos didáticos criados, o combate ao isolamento social, a disseminação de boas práticas entre essas e outras instituições e o incentivo à participação e à inovação.

Os alunos do Clube de Programação e Robótica do Agrupamento de Escolas Dr. Carlos Pinto Ferreira criaram jogos interativos e um livro interativo de Músicas Infantis Tradicionais Portuguesas, com o objetivo de ensinar as músicas infantis tradicionais portuguesas às crianças polacas e espanholas.



O jogo "Anatomy Quiz" foi construído para ser utilizado como um recurso didático, com o objetivo de dar a conhecer os órgãos e funções do corpo humano para as crianças hospitalizadas. Os jogos criados foram oferecidos aos Hospitais Escola de Alicante, em Espanha, e de Poznan, na Polónia, promovendo o Agrupamento de Escolas Dr. Carlos Pinto Ferreira como uma escola solidária e inovadora.





Maths through Games

O Projeto Maths Through Games avança a criação de jogos didáticos no domínio da matemática, constituindo um reforço de competências, mobilizando-as em intercâmbios com países parceiros. O projeto coliga o Agrupamento de Escolas Dr. Carlos Pinto Ferreira como responsável pela criação de jogos didáticos interativos para alunos entre os 6 e 12 anos, em 6 domínios Matemáticos que serão distribuídos ao longo dos 3 anos do projeto (2 temas por ano):

- 1.º Ano: números, frações e decimais / manipulação de dados
- 2.º Ano: cálculo (as 4 operações) / lógica
- 3.º Ano: geometria / medida

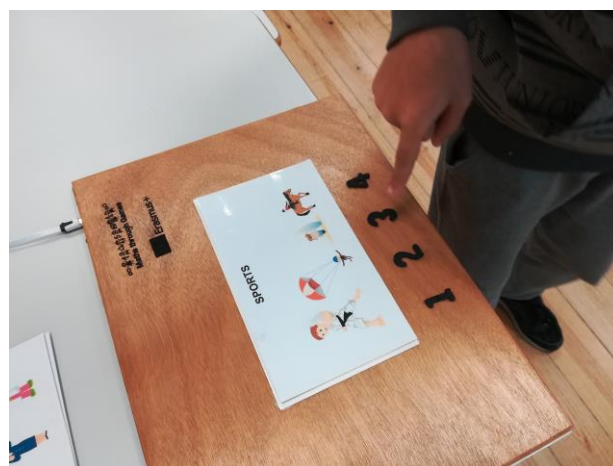
O Agrupamento de Escolas Dr. Carlos Pinto Ferreira dinamizou o primeiro intercâmbio internacional, que decorreu em Abril de 2018, com a presença de docentes e alunos de 5 países (França, Bélgica, Itália, Polónia e Eslovénia), num total de 42 pessoas. Os alunos do Clube de Programação e Robótica criaram jogos interativos para os domínios matemáticos: C1 - Decomposição de Números e C2 - Manipulação de dados.

O jogo para o domínio C1 (decomposição de números) consiste num tapete interativo que permite a decomposição de um número em ordens. O tapete está dividido em quadrados de diferentes cores, em que cada cor representa uma ordem: unidades, dezenas, centenas e milhares, décima, centésima e milésima. Para decompor o número de forma correta, os alunos terão que saltar em cada um dos quadrados (ordem) o número de vezes que representa a sua decomposição. O tapete interativo funciona em conjunto com o programa desenvolvido em Scratch pelo clube de programação e robótica.



Para o domínio C2 (Manipulação de dados) foi desenvolvido um tabuleiro de jogo interativo, que permite a votação das preferências dos alunos sobre temas diversos.

Após a seleção feita pelos alunos, o programa desenvolvido em Scratch irá construir o gráfico de forma automática, para que a turma possa fazer a sua interpretação.



Os projetos Erasmus+ estão a ser coordenados pela docente Tânia Costa, também coordenadora do Clube de Programação e Robótica, em colaboração com a docente do 1.º ciclo Berta Cardoso.

O Agrupamento de Escolas Dr. Carlos Pinto Ferreira conta com a parceria das entidades locais, a Junta de Freguesia da Junqueira e a Câmara Municipal de Vila do Conde. A salutar coabitação do agrupamento e autarquia tem contribuído para criar as condições físicas necessárias para a dinamização e disseminação dos referidos projetos.

Vídeo - Clube de Programação e Robótica - <https://youtu.be/VzvhKELOtt4>