



Oficinas colaborativas de desenvolvimento criativo e resolução de desafios de programação

Turquia



Nos dias 1 e 2 de abril de 2026, a Direção Provincial de Educação Nacional de Kütahya organizou duas oficinas que contaram com a participação de 53 alunos de duas escolas secundárias e quatro professores. Após a apresentação dos cinco módulos do curso e uma demonstração da plataforma, os alunos desenvolveram jogos interativos em Python, testando, ajustando e expandindo o código existente.

Espanha



No dia 17 de abril de 2026, a M&M Profuture Training, em colaboração com a Escola Internacional Teide, organizou um workshop que contou com a participação de 23 alunos e dois professores. Individualmente e em pequenos grupos, os alunos exploraram os princípios da Inteligência Artificial (IA), o pensamento computacional, a programação em Scratch e atividades introdutórias em Python. No final, refletiram em conjunto sobre o potencial dos materiais pedagógicos para utilização em sala de aula.

Bulgária



No dia 29 de abril de 2026, a Tetra Solutions promoveu um workshop na Escola Profissional de Eletrónica «John Atanasov», em Stara Zagora, que contou com a participação de 12 alunos e dois professores. Os alunos resolveram desafios de programação utilizando Python e as bibliotecas Pygame e Arcade, analisando de que forma pequenas alterações ao código influenciavam o funcionamento dos jogos. Os professores refletiram também sobre a integração destes exercícios nas suas aulas.

Alemanha



No dia 4 de maio de 2026, a Universidade de Duisburg-Essen organizou um workshop para dez alunos do ensino secundário e dois professores. A sessão foi antecedida de atividades preparatórias sobre Python e pensamento computacional. Os alunos demonstraram entusiasmo pelos conteúdos inovadores e pelos exercícios práticos, de caráter lúdico e estruturado.

Portugal



No dia 9 de junho de 2026, a ETAP – Escola Profissional, em Viana do Castelo, acolheu 17 alunos do curso de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos, acompanhados por dois professores. Durante a sessão, os participantes realizaram atividades práticas de programação em Python e Scratch, explorando os materiais pedagógicos desenvolvidos no âmbito do projeto.

RESUMO DA AVALIAÇÃO

Os alunos avaliaram os materiais pedagógicos e as atividades práticas de programação em Python e Scratch, tendo cerca de 90% das respostas válidas considerado os conteúdos claros e pertinentes.

115 alunos • 12 professores • Turquia, Espanha, Bulgária, Alemanha e Portugal





Curso 2: Aprofundamento da Inteligência Artificial com Python e Scratch

O curso foi concebido para alunos do ensino secundário que pretendem dar os primeiros passos na aplicação prática da Inteligência Artificial. Organizado em cinco módulos, aborda conceitos de aprendizagem automática (machine learning) através de atividades práticas de programação em Python e Scratch, incluindo a criação de jogos interativos com recurso às bibliotecas Pygame e Arcade. O curso já se encontra disponível na plataforma de aprendizagem FUTURE-STEM-HUB e inclui tutoriais passo a passo, exercícios práticos e questionários, adequados tanto ao estudo autónomo como à utilização em sala de aula.

5 módulos

Python + Scratch

Pygame + Arcade

Aprendizagem progressiva

Kit de ferramentas digitais para docentes: desenvolver competências em IA

O kit de ferramentas digitais para docentes é um guia metodológico prático que apoia os professores na integração da Inteligência Artificial nas aulas das áreas STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática). Inclui 12 planos de aula baseados nos conteúdos dos dois cursos do projeto, abrangendo temas que vão desde os fundamentos e a ética da IA até às atividades práticas com Python e Scratch. Cada plano de aula disponibiliza orientações prontas a utilizar para planificar, dinamizar e avaliar atividades em sala de aula, bem como para acompanhar o progresso dos alunos.

12 planos de aula

Python + Scratch

IA, ética e avaliação

Formação transnacional de facilitadores em Barcelona, Espanha

De 9 a 13 de fevereiro de 2026, a M&M Profuture Training acolheu os parceiros do projeto em Barcelona, no âmbito da 3.ª reunião transnacional de parceiros e de um workshop de formação de facilitadores. A reunião de gestão, realizada no dia 9 de fevereiro, permitiu analisar os progressos alcançados e planear as atividades seguintes. Entre 10 e 13 de fevereiro, os participantes desenvolveram competências para dinamizar ações de formação sobre Inteligência Artificial, utilizando os materiais pedagógicos do projeto e experimentando atividades introdutórias em IA, exercícios com Python e Scratch, estratégias lúdicas, como salas de fuga (escape rooms), e simulações de sessões de formação com alunos. O programa incluiu ainda uma sessão dedicada à partilha de práticas inovadoras no ensino das áreas STEM entre os parceiros.

9 a 13 de fevereiro de 2026

Barcelona, Espanha

11 participantes

