



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E INOVAÇÃO

PLANO DE FORMAÇÃO DO AGRUPAMENTO

2025 - 2026

APROVADO EM CONSELHO
PEDAGÓGICO A 15-12-2025

PLANO DE FORMAÇÃO

Área de Formação	Designação da ação		Objetivos	Modalidade de Formação	Duração	Proposta de Conteúdos mais relevantes	Destinatários
Cidadania e Desenvolvimento	Cidadania e Desenvolvimento: Literacia Financeira, Empreendedorismo e Sustentabilidade		Promover uma cultura de cidadania ativa e crítica; Desenvolver competências de literacia financeira e espírito empreendedor; Integrar a educação para o desenvolvimento sustentável nas práticas pedagógicas; Estimular o envolvimento dos alunos em projetos de intervenção comunitária.	Oficina	25 horas	A nova Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania; Literacia financeira e consumo responsável; Empreendedorismo social e sustentabilidade económica; Planeamento e execução de projetos de cidadania; Desenvolvimento de recursos e materiais pedagógicos; Avaliação de impacto em contextos escolares e comunitários.	Professores
Didáticas Específicas	História / Línguas	Cenários de Aprendizagem em Inovadores	Introduzir ferramentas digitais, passíveis de ajudar os docentes, a iniciarem um processo de inovação nas suas práticas pedagógicas, através da utilização/otimização das TIC no ato de ensino; Otimizar cenários de aprendizagem inovadores na Didática das disciplinas e no trabalho colaborativo inter pares; Dinamizar portefólios com alunos no âmbito da didática das disciplinas.	Oficina	25 horas	Aplicação de ferramentas digitais (Canva, Genially, Padlet, BookCreator, etc.); Storytelling digital e banda desenhada educativa; Utilização de realidade aumentada e gamificação nas áreas curriculares; Portefólios digitais e avaliação formativa; Trabalho colaborativo e coensino.	Professores

Didáticas Específicas	Línguas	Técnicas de dramatização e storytelling	Conhecer e aplicar técnicas de dramatização e storytelling. Utilizar a narração de histórias (oral, multimodal, digital) como veículo para o ensino das línguas: vocabulário, fluência oral, expressão escrita, literacia. Promover o envolvimento ativo dos alunos, através da dramatização, papéis, improvisação, e criar uma sala de aula mais dinâmica e comunicativa. Desenvolver a competência de contar histórias (storytelling) enquanto ferramenta pedagógica: construção, estrutura narrativa, voz, corpo, ritmo, multimodalidade. Fomentar a criatividade, a expressão oral e escrita, a cooperação entre pares, e a motivação para as línguas.	Curso	25 horas	O que é storytelling e dramatização: definições, bases teóricas, benefícios para línguas e literacia. Estrutura da narrativa: enredo, personagens, conflito, clímax, resolução. Como adaptar as histórias à faixa etária. Técnicas de voz e corpo: respiração, dicção, projeção, gestos, ritmo, entoação. Jogos dramáticos e improvisação: desenvolvimento de competências expressivas, confiança oral, interação. Uso de recursos e multimodalidade: fantoches, teatro de sombras, kamishibai, vídeo, digital, apps de narração. Integração nas aulas de Línguas: planos de aula concretos, adaptação curricular, diferenciação, avaliação. Produção de recursos pelos docentes: criação de histórias, dramatização de textos, vídeos dos alunos, projeto final. Avaliação e reflexo: como avaliar a dramatização/storytelling em contexto de aprendizagem, feedback em línguas, autoavaliação dos alunos.	Professores portugueses e de línguas estrangeiras
-------------------------------------	-----------------------	---	---	--------------	-----------------	---	--

Didáticas Específicas	Expressões Artísticas 1.º ciclo	Métodos e Práticas de Expressões Artísticas	Desenvolver competências artísticas e pedagógicas Reconhecer arte como comunicação	Oficina	25 horas	Arte como identidade; Inclusão pela arte; Práticas expressivas	Professores
	Ciências Experimentais 1.º ciclo	Ciências Experimentais	Promover o ensino experimental Estimular investigação e laboratório	Oficina	25 horas	Atividades laboratoriais; investigação; trabalho de campo	Professores
	Neurociência e Cognição	Atenção, Memória e Aprendizagem	Compreender bases neurocientíficas Aplicar estratégias de aprendizagem baseadas em evidência Promover metacognição	Oficina	25 horas	Tipos de atenção; Memória; Distração digital; Estratégias práticas; Metacognição; Projeto final	Professores
	Badminton	Badminton	Construção de unidades didáticas em contexto escolar	Curso	25 horas	Gestos Técnicos, Regulamentos Organização de Torneios	Professores
Inclusão, Equidade e Educação Diferenciada	Construção das ACNS e ACS		Compreender DL 54/2018 e 55/2018 Elaborar e aplicar ACNS/ACS Promover práticas inclusivas	Oficina	25 horas	Medidas universais/seletivas/adicionais; Critérios; Relatórios; Estudo de casos.	Professores

	Linguagem gestual		Identificar e aplicar o alfabeto manual e vocabulário básico da LGP. Compreender e reproduzir estruturas gramaticais simples em LGP.	Oficina	25 horas	Nível 1	Professores
	Método DOLF (Desenvolvimento Oral, Linguístico e Fonológico)		Desenvolver competências de exploração multissensorial através de gestos, visão e audição.	Oficina	25 horas	Linguagem oral e escrita. Processamento fonológico, segundo o Método DOLF.	Professores
Tecnologia e Inteligência Artificial	IA	Metodologias Ativas e Inteligência Artificial na Aprendizagem	Uso pedagógico da IA Capacitar docentes no uso de IA generativa IA como assistente pedagógico Otimização da prática docente	Oficina	25 horas	IA (ChatGPT, Copilot, Poe...); Design thinking; Ética digital.	Professores
		IA aplicada ao ensino das Artes Visuais e da Música	Exploração de Ferramentas de IA de criação de imagens associadas à música.	Oficina	25 horas	Aplicação prática em contexto de sala de aula ao nível do 2.º e 3.º CEB.	Professores

Tecnologias digitais (competências TIC)	TIC	A folha de cálculo - Excel	Promover a utilização da folha de cálculo Microsoft Excel em ambiente educativo; Explorar as potencialidades da folha de cálculo Microsoft Excel; Desenvolver competências de utilização informada desta ferramenta informática, adequando-a às práticas pedagógicas e à utilização enquanto recurso profissional; Consolidar capacidades que permitam explorar autonomamente esta ferramenta informática; Desenvolver materiais e projetos de trabalho no âmbito das atividades profissionais utilizando o Microsoft Excel.	Oficina de formação	25 horas	Microsoft Excel: O Ambiente de trabalho; Estrutura geral de uma folha de cálculo; Operações com células; Inserção/eliminação de linhas e colunas. Preenchimento de células; Formatação de células; Formatação da folha; Configurações relevantes. Fórmulas e funções; Exercícios práticos. Gráficos, Ordenação de informação, Filtros. Criação de atividades práticas necessárias a uma eficiente utilização do software em estudo. Funções avançadas do Microsoft Excel. Tabelas dinâmicas.	Professores
---	-------------------	--	---	----------------------------	-----------------	---	--------------------

Tecnologias digitais (competências TIC)	Multimédia e Comunicação Digital	Edição de Vídeo com Clipchamp	Capacitar os docentes para utilizar o Clipchamp como ferramenta de criação e edição de vídeos educativos nas áreas de Ciências Naturais, Físico-Química e Matemática. Desenvolver competências digitais e criativas na elaboração de recursos audiovisuais. Estimular práticas de aprendizagem ativa, colaborativa e interdisciplinar, através da produção de vídeos experimentais, tutoriais e apresentações multimédia.	Oficina de Formação	25 horas	Introdução à plataforma Clipchamp (ambiente, recursos e potencial pedagógico). Importação de materiais (vídeo, imagens, gráficos, som). Ferramentas principais: corte, transições, legendas, sobreposições e narração. Inserção de texto, fórmulas, anotações e etiquetas explicativas. Tratamento de som e música ambiente.	Professores
---	--	---	--	----------------------------	-----------------	---	--------------------

Matemática, Pensamento Computacional e Robótica Educativa	Matemática / Programação	Formação Inicial em Scratch	A matemática, a programação e o pensamento computacional. - Apresentação e exploração da ferramenta de programação Scratch. - Resolução de problemas matemáticos com recurso ao Scratch. Identificar, nas orientações curriculares em vigor, momentos onde a programação visual em Scratch pode ser utilizada como ferramenta para o ensino da matemática; Aprender a programar utilizando o ambiente de programação visual Scratch; Conhecer algumas das potencialidades da programação visual em Scratch para explorar conteúdos de matemática e para desenvolver o pensamento computacional; Adquirir competências para criar e desenvolver tarefas que permitam explorar conteúdos de matemática recorrendo ao Scratch; Desenvolver o pensamento crítico e criativo;	Oficina	25 horas	O ensino da matemática e a computação poderão estimular o desenvolvimento do pensamento computacional. para o Ensino da Matemática. Pretende-se sensibilizar e habilitar os professores para a ferramenta de programação Scratch, como meio para o desenvolver competências matemáticas, tais como a resolução de problemas, o raciocínio lógico e o pensamento computacional.	Professores
---	--	---	---	----------------	-----------------	--	--------------------

Matemática, Pensamento Computacional e Robótica Educativa	Robó tica	Micro:bit e Arduino: projetos simples (Steam)	Promover o desenvolvimento do pensamento computacional e da aprendizagem criativa através da robótica educativa. Explorar o potencial das placas Micro:bit e Arduino como ferramentas de inovação pedagógica. Capacitar docentes para planejar, implementar e avaliar projetos STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). Fomentar o trabalho colaborativo entre docentes e alunos, através de desafios de programação.	Oficina de Formação	25 horas	O pensamento computacional e a robótica educativa no currículo. Introdução às placas Micro:bit e Arduino: semelhanças, diferenças e aplicações pedagógicas. Ambiente de programação: MakeCode e Arduino IDE. Estrutura básica de um programa: entrada, processamento e saída. Utilização de sensores (luz, temperatura, som, movimento). Leitura de dados e visualização no ecrã. Introdução a circuitos simples e componentes eletrónicos. Exemplos de integração curricular (TIC, Ciências Naturais, Físico-Química, Matemática, Cidadania).	
---	-----------------------------	---	---	--------------------------------	-----------------	--	--