



Financiado pela União Europeia. No entanto, os pontos de vista e opiniões expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.

ACADEMIA STEAME

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM E CRIATIVIDADE (PLANO L&C) - NÍVEL 2

PROFESSORES: TANQUE PORTÁTIL DE FILTRO DE ÁGUA

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Visão geral

Título	Tanque Portátil de filtro de água		
Questão ou tema da condução	<p>-Podemos reutilizar e reciclar garrafas de água de plástico?</p> <p>-Podemos criar um tanque de filtragem de água portátil que filtre a água do mar ou a água dos rios e remova também os microplásticos?</p>		
Idades, graus, ...	Estudantes de 12-15 anos	Escola secundária	(Ginásio)
Duração, calendário, actividades	60 horas	2 meses	Várias actividades combinadas entre disciplinas
Alinhamento curricular	<p>Em Matemática: Unidades de medida, Geometria 2D e 3D (Unidades Métricas e Formas), Introdução à estatística, Probabilidades e Combinatória.</p> <p>Em Física:</p> <p>Estados da matéria: Os plásticos podem existir em diferentes estados de matéria, dependendo da sua temperatura e estrutura química. Os plásticos sólidos exibem as propriedades rígidas de um sólido, enquanto alguns plásticos podem ser derretidos e assumir as propriedades fluidas de um líquido.</p> <p>Densidade: A densidade é a massa por unidade de volume de um material. Os plásticos têm uma vasta gama de densidades, consoante o seu tipo. Por</p>		

exemplo, o politereftalato de etileno (PET), normalmente utilizado em garrafas de plástico, tem uma densidade inferior à do policloreto de vinilo (PVC) utilizado em tubos. Compreender a densidade é importante porque pode influenciar a flutuabilidade dos objectos de plástico na água. Os plásticos menos densos tendem a flutuar, enquanto os plásticos mais densos se afundam.

Atrito: O atrito é a força que resiste ao movimento relativo entre duas superfícies em contacto. Alguns plásticos têm coeficientes de atrito baixos, o que os torna adequados para aplicações como engrenagens ou rolamentos, onde é desejável minimizar o atrito.

Isolamento: Muitos plásticos são bons isoladores eléctricos, o que significa que não conduzem bem a eletricidade. Esta propriedade torna-os úteis para revestir fios e componentes eléctricos.

Resistência e elasticidade: Os diferentes plásticos têm diferentes graus de resistência e elasticidade. Estas propriedades determinam a forma como um objeto de plástico se deforma ou parte sob tensão. Os engenheiros têm em conta estas propriedades ao conceberem produtos de plástico.

Em Química:

Capítulo 1: A incrível molécula de água

Este capítulo apresenta aos alunos a estrutura de uma molécula de água. Aprenderão que cada molécula de água é constituída por dois átomos de hidrogénio ligados a um átomo de oxigénio numa forma dobrada.

O capítulo aborda também o conceito de polaridade, explicando como a distribuição desigual dos electrões na molécula confere à água o seu carácter polar. O átomo de oxigénio atrai os electrões mais fortemente do que os átomos de hidrogénio, criando uma carga ligeiramente negativa na extremidade de oxigénio e uma carga ligeiramente positiva na extremidade de hidrogénio da molécula.

Capítulo 2: O poder da ligação de hidrogénio

Este capítulo aborda a propriedade única da água chamada ligação de hidrogénio. A ligação de hidrogénio é uma atração especial entre o átomo de hidrogénio de uma molécula de água e o átomo de oxigénio de outra molécula de água devido à sua polaridade.

Os alunos aprenderão como as ligações de hidrogénio conferem à água várias

propriedades importantes, incluindo:

Elevada tensão superficial: As ligações de hidrogénio entre as moléculas de água criam uma forte tensão superficial, permitindo que coisas como os insectos deslizem pela superfície da água.

Coesão: A ligação de hidrogénio permite que as moléculas de água se colem umas às outras, o que é importante para o transporte de água através das plantas e para muitos outros processos biológicos.

Adesão: As ligações de hidrogénio permitem que as moléculas de água adiram a outras moléculas polares, como o vidro ou o solo. É por esta razão que a água se agarra às paredes de um vidro e que as plantas podem absorver água do solo.

Capítulo 3: O solvente da vida

Este capítulo centrar-se-á na capacidade da água para dissolver muitas substâncias diferentes. Os alunos aprendem que, como a água é uma molécula polar, pode interagir e envolver iões e moléculas polares de solutos (substâncias a dissolver). Isto permite que o soluto se disperse pela água, formando uma solução.

O capítulo poderá também abordar o conceito de concentração, explicando como a quantidade de soluto dissolvido numa dada quantidade de solvente determina a concentração da solução.

Capítulo 4: A importância da água nas reacções químicas

Este capítulo apresenta aos alunos o papel da água como reagente ou produto em muitas reacções químicas. Por exemplo, a água é um produto na reacção de combustão entre o metano e o oxigénio.

Os alunos podem também aprender o conceito de hidrólise, que é uma reacção química que envolve água. A hidrólise é importante em muitos processos biológicos, como a decomposição das moléculas dos alimentos no nosso corpo.

Capítulo 5: Água: Um recurso precioso

Este capítulo aborda a importância da conservação da água. Os alunos ficarão a conhecer as diferentes formas de utilização da água pelos seres humanos e os desafios da escassez de água em algumas partes do mundo.

O capítulo pode também explorar métodos de conservação da água, tais como reparar torneiras com fugas, tomar duchas mais curtas e regar os relvados com menos frequência.

Polímeros: Este capítulo introduzirá o conceito de polímeros, que são grandes moléculas formadas pelo encadeamento de unidades repetitivas mais pequenas chamadas monómeros. Os plásticos são um tipo específico de

polímero.

Reacções químicas: Este capítulo poderá abordar o processo de polimerização, que é a reacção química que une os monómeros para formar um polímero. Existem diferentes tipos de reacções de polimerização para diferentes plásticos.

Propriedades dos materiais: Os plásticos têm uma grande variedade de propriedades, dependendo da sua estrutura química. Neste capítulo, os alunos poderão aprender como a estrutura de uma molécula de plástico pode influenciar as suas propriedades, tais como a força, a flexibilidade e a resistência ao calor.

Eis alguns tópicos adicionais que podem ser abordados brevemente numa aula de química do ensino básico:

Tipos de plásticos: Existem muitos tipos diferentes de plásticos, cada um com a sua própria estrutura química e propriedades únicas. Exemplos comuns incluem o polietileno (PE), o polipropileno (PP) e o cloreto de polivinilo (PVC).

Bioplásticos: Os bioplásticos são um tipo de plástico produzido a partir de recursos renováveis, como o amido de milho. Os alunos podem aprender sobre os bioplásticos como uma alternativa aos plásticos tradicionais derivados de combustíveis fósseis.

A Química da Reciclagem: O processo de reciclagem baseia-se nas propriedades químicas dos diferentes plásticos. Nalguns casos, podem ser utilizados processos químicos para decompor ou modificar os plásticos para facilitar a sua reciclagem.

Em Biologia:

Capítulo 1: Os elementos constitutivos da vida

Este capítulo pode introduzir a água como a molécula mais abundante nos organismos vivos. Os alunos aprenderiam que a água constitui uma grande percentagem da massa das células (normalmente cerca de 60-70%).

Capítulo 2: Estrutura e função das células

O papel da água no interior da célula será explorado.

Transporte: A água é essencial para o transporte de nutrientes, produtos

residuais e outras moléculas através da membrana celular e dentro da célula.

Reacções químicas: Muitas reacções biológicas ocorrem na água, uma vez que esta fornece o meio para as enzimas funcionarem e facilita o movimento de reagentes e produtos.

Regulação: A água desempenha um papel na regulação da temperatura corporal através da transpiração e da manutenção da forma das células.

Capítulo 3: Homeostasia

A homeostase refere-se à capacidade do organismo de manter um ambiente interno estável. A água é crucial para alcançar este equilíbrio.

Osmoregulação: Este processo regula a concentração de solutos dissolvidos (sais e outras moléculas) nos fluidos corporais. O movimento da água para dentro e para fora das células é fundamental para manter este equilíbrio.

Capítulo 4: Macromoléculas

Embora não seja o único foco, a água é importante para compreender macromoléculas como os hidratos de carbono, as proteínas e os ácidos nucleicos.

Hidrólise: Este processo, utilizando água, decompõe estas moléculas complexas em componentes mais simples, essenciais para a produção de energia e para os processos celulares.

Capítulo 5: A importância da água para os diferentes sistemas orgânicos

Dependendo do programa de estudos, os capítulos específicos podem aprofundar o papel da água nos diferentes sistemas do corpo.

Sistema digestivo: A água ajuda na digestão e na absorção de nutrientes.

Sistema excretor: A água ajuda o corpo a eliminar os resíduos através da urina e do suor.

Sistema circulatório: A água é um dos principais componentes do sangue e desempenha um papel crucial no transporte de materiais pelo corpo.

Capítulo 6: Os ecossistemas e o ambiente

Este capítulo pode debater a água como um recurso vital para todos os seres vivos num ecossistema. Os alunos podem aprender sobre o ciclo da água e como a disponibilidade de água afecta as plantas e os animais. Ecossistemas: Um capítulo sobre ecossistemas pode abordar a poluição por plásticos como uma ameaça para os organismos vivos. Os detritos de plástico podem enredar os animais, bloquear os seus tractos digestivos e lixiviar substâncias químicas nocivas para o ambiente.

Impacto humano: Um capítulo sobre o impacto humano no ambiente pode

explorar diferentes tipos de poluição, incluindo a poluição por plásticos. Os alunos podem aprender sobre as fontes da poluição por plásticos, os seus efeitos na vida selvagem e as possíveis soluções, como a redução da utilização de plásticos e a melhoria da reciclagem.

Em Informática: Folhas de Excel, Análise estatística de dados, Conceção, construção e controlo de páginas Web.

Em Tecnologia/Engenharia:

Capítulo 1: O desafio: Acesso à água potável

Este capítulo apresenta o desafio global de fornecer água potável a toda a gente. Os alunos ficarão a conhecer as diferentes fontes de água (águas superficiais, águas subterrâneas) e as questões da escassez e da contaminação da água.

Capítulo 2: Tecnologias de tratamento de água

Este capítulo aborda as tecnologias utilizadas para tornar a água segura para consumo. Os alunos poderão aprender sobre:

Filtração: Remoção de impurezas, como partículas e microorganismos, através de vários filtros, como filtros de areia e sistemas de osmose inversa.

Desinfecção: Matar bactérias e outros organismos nocivos utilizando métodos como a cloração e a luz ultravioleta.

Dessalinização: Remoção do sal da água do mar para a tornar adequada para consumo ou irrigação. Este processo está a tornar-se cada vez mais importante em áreas com escassez de água.

Capítulo 3: Tecnologias de conservação da água

Este capítulo explorará as tecnologias que ajudam a conservar a água e a utilizá-la de forma mais eficiente. Os alunos podem aprender sobre:

Torneiras e chuveiros de baixo fluxo: Estes dispositivos reduzem a quantidade de água utilizada sem comprometer o desempenho.

Sistemas de deteção de fugas: Estes sistemas ajudam a identificar e a reparar fugas nas canalizações, que podem desperdiçar uma quantidade significativa de água.

Sistemas de rega inteligentes: Estes sistemas utilizam sensores para regar as

plantas apenas quando necessário, reduzindo o desperdício de água em jardins e relvados.

Capítulo 4: Monitorização e Gestão dos Recursos Hídricos

Este capítulo apresentará aos alunos as tecnologias utilizadas para monitorizar os recursos hídricos e gerir a utilização da água. Isto poderia incluir:

Deteção remota: Utilização de satélites e outras tecnologias para monitorizar os níveis de água em rios, lagos e reservatórios.

Sensores de qualidade da água: Estes sensores podem monitorizar continuamente a qualidade da água relativamente a vários parâmetros, ajudando a identificar potenciais problemas.

Software de gestão da água: O software pode ser utilizado para modelar os padrões de utilização da água e otimizar os sistemas de distribuição de água.

Capítulo 5: A água no futuro

Este capítulo pode ser um ponto de partida para debates e projectos dos alunos. Os alunos podem explorar:

Tecnologias emergentes para o tratamento e a dessalinização da água.

O papel da inteligência artificial na gestão dos recursos hídricos.

Projetar comunidades sustentáveis tendo em mente a conservação da água.

Propriedades dos materiais: Este capítulo apresenta aos alunos o conceito de propriedades dos materiais, focando a forma como diferentes materiais, como o plástico, possuem características específicas que os tornam adequados para várias aplicações. Os alunos podem explorar propriedades como a força, a flexibilidade, a durabilidade, a resistência ao calor e o peso. Podem depois comparar e contrastar estas propriedades do plástico com as de outros materiais como a madeira, o metal ou o vidro.

Conceção de produtos: No que diz respeito à conceção de produtos, é fundamental compreender as propriedades dos plásticos. Este capítulo pode implicar que os alunos façam um brainstorming de ideias de produtos e depois seleccionem o tipo de plástico mais adequado com base na utilização pretendida para o produto. Por exemplo, um designer pode escolher um plástico forte e rígido para uma cadeira, enquanto um plástico mais flexível pode ser adequado para uma capa de telemóvel.

Processos de fabrico: Os plásticos podem ser moldados e formados através de vários processos de fabrico. Neste capítulo, os alunos podem aprender sobre técnicas comuns como moldagem por injeção, moldagem por sopro e termoformagem. A moldagem por injeção, por exemplo, envolve a injeção de plástico derretido num molde para criar uma forma desejada.

Conceção assistida por computador (CAD): Os plásticos são amplamente

utilizados em produtos concebidos com recurso a software CAD. Este capítulo poderá apresentar aos alunos as noções básicas de CAD e a forma como este pode ser utilizado para desenhar e modelar objectos feitos de plástico.

Sustentabilidade: À medida que aumenta a sensibilização para a poluição dos plásticos, as aulas de tecnologia do ensino secundário estão a incorporar cada vez mais lições sobre práticas de design sustentáveis. Este capítulo pode explorar conceitos como a utilização de plásticos reciclados, a conceção de produtos para reutilização e a minimização dos resíduos de plástico durante o processo de fabrico.

Nas artes: Criar palhinhas a partir de garrafas de água cristalinas, tornando-as únicas, com estilo e elegantes. Possibilidade de inserção de luzes LED. Logótipos de empresas, design e impressão. (ver exemplo abaixo)

Em Empreendedorismo: Introdução à Economia e aos Negócios (este capítulo estabelece normalmente as bases, explicando a natureza das empresas, o papel do empresário e as diferentes formas de propriedade das empresas: sociedade unipessoal, sociedade de pessoas, sociedade anónima), Capítulos sobre Microeconomia: A microeconomia centra-se na tomada de decisões individuais por parte dos consumidores, das empresas e dos mercados. Oferta e procura (este princípio fundamental determina a forma como os preços são determinados com base na disponibilidade do consumidor para pagar (procura) e na disponibilidade do produtor para vender (oferta). Conhecer as diferentes estruturas de mercado (concorrência perfeita, monopólio, concorrência monopolística, oligopólio) ajuda-o a compreender como a sua empresa irá competir no mercado, Produção e análise de custos (explora a forma como as empresas convertem recursos em produtos, considerando factores como custos fixos, custos variáveis e economias de escala. Este conhecimento ajuda-o a otimizar as estratégias de produção e de fixação de preços, Capítulos sobre empreendedorismo (alguns manuais de economia podem ter capítulos dedicados ao empreendedorismo, que abordariam diretamente), Identificação de uma oportunidade de mercado (isto envolve o reconhecimento de uma necessidade do cliente que não está a ser adequadamente satisfeita e a criação de uma empresa para satisfazer essa necessidade, Planeamento empresarial (este capítulo abordaria a criação de um plano empresarial, um roteiro que descreve os objectivos, estratégias, mercado-alvo, projecções financeiras e a forma de garantir o financiamento da sua empresa.

Em Línguas e Cultura: Redação de ensaios, redação de pesquisas e inquéritos, contactos e conclusões.

Colaboradores, parceiros

Empresas de reciclagem que podem fornecer as garrafas usadas e fábricas da zona que podem fornecer/ajudar com testes de qualidade da água. Também o pátio da nossa escola que "produz" mais de 600 garrafas de água de plástico diariamente (uma vez que os alunos da nossa escola são cerca de 600).

Resumo - Sinopse	Aprender através de uma atividade baseada em projectos. Os alunos farão uma pesquisa sobre plásticos recicláveis e não recicláveis e sobre a quantidade de resíduos plásticos diários na nossa escola. Para reutilizarem as garrafas de água de plástico, vão explorar formas de criar palhinhas ecológicas com filtros que possam ser utilizadas para produzir água limpa do mar ou dos rios. Serão testados vários tipos de filtros. Com o seu produto final, os alunos poderão criar a sua própria empresa de pequena escala (start-up), entrando num mundo de empreendedorismo amigo do ambiente e descobrindo os princípios básicos do marketing. Uma abordagem de aprendizagem STEAME+ completa que envolve Matemática, Física, Química, Biologia, Tecnologia, Engenharia, Ciências Informáticas (STEM), Artes (A), Empreendedorismo (E), bem como Língua e Cultura (+).
Referências, agradecimentos	Os passos para realizar o nosso procedimento PBL foram escritos seguindo uma abordagem revista do livro "Método de Projeto: Organizar e desenvolver projectos inter-temáticos e multi/inter/intra-disciplinares" da Dr.ª Chrysoulla Hadjichristou, Ministério da Educação, Desporto e Juventude, Instituto Pedagógico - Unidade de Desenvolvimento Curricular, Chipre.

2. Estrutura da ACADEMIA STEAME*

Cooperação dos professores	<p>Professor 1 (Matemática)</p> <p>Professor 2 (Física)</p> <p>Professor 3 (Química)</p> <p>Professor 4 (Biologia)</p> <p>Professor 5 (Informática)</p> <p>Professor 6 (Tecnologia/Engenharia)</p> <p>Professor 7 (Artes)</p> <p>Professor 8 (Economia/Marketing)</p> <p>Professor 9 (Línguas/Cultura)</p> <p>O P3 colabora com o P4 na investigação geral sobre a qualidade da água, plásticos e microplásticos, materiais reutilizáveis e não reutilizáveis, quantidade de resíduos diários de plástico, decomposição natural e decomposição química dos materiais.</p> <p>P1 coopera com P2 e P6 relativamente às dimensões do reservatório de água portátil e aos parâmetros da sua construção.</p> <p>P5 colabora com P7 e P9 no que diz respeito ao lado artístico do reservatório de água portátil, à história dos sistemas de água, à filtragem da água, ao plástico e à</p>
----------------------------	---

	<p>reciclagem de plástico na nossa cidade, às cores e às dimensões do reservatório de água portátil, à criação de uma página Web/Facebook/perfil de Instagram para publicitar o produto, bem como à receção de encomendas dos clientes.</p> <p>P1 colabora com P5 na análise de vários dados, dados de medição da qualidade da água, bem como resultados de vários questionários. Criação e manipulação de folhas de Excel.</p> <p>P1 coopera com P7 e P8 para facilitar a criação de uma pequena empresa para o produto dos alunos. Nome, slogan, logótipo, estrutura da direção (CEO, diretor de marketing, diretor de vendas, gestor de meios de comunicação, etc.)</p> <p>O P6 coopera com o P2 para poder construir vários tamanhos e tipos diferentes de tanques de água portáteis e examinar a sua sustentabilidade e durabilidade ao longo do tempo.</p>
Organização STEAME na Vida (SiL)	<p>-Reunião com proprietários de laboratórios de qualidade da água / Utilização de resíduos de plástico de fábricas, especialmente garrafas de água de plástico ou outros produtos de plástico.</p> <p>-Reunião com técnicos de laboratório e químicos para testar a qualidade da água produzida utilizando equipamento profissional, bem como a experiência e os conselhos dos profissionais.</p> <p>-Empreendedorismo - Jornadas STEAME na Vida (SiL): Criação de uma pequena empresa para o seu produto. Nome, slogan, logótipo, estrutura da direção (CEO, diretor de marketing, diretor de vendas, gestor de meios de comunicação, etc.)</p>
Formulação do plano de ação	<p><u>Preparação (pelos professores)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relação com o mundo real - Reflexão Utilizar filtros para limpar a água / Reutilizar e reciclar o plástico Criar um produto mais amigo do ambiente para limpar a água 2. Incentivo - Motivação Limpeza da água do mar e dos rios em zonas remotas Utilizar tipos de plástico que não podem ser reciclados Criar uma pequena empresa em fase de arranque Aprender a promover um produto (técnicas de marketing) 3. Formulação de um problema resultante do que precede <p><u>Desenvolvimento (pelos alunos) - Orientação e avaliação (em 9-11, pelos professores)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Investigação/recolha de informações sobre a qualidade da água, as

instalações de limpeza da água e os plásticos reutilizáveis e não reutilizáveis

5. Investigação sobre a qualidade da água, plásticos, decomposição natural e química e filtragem
6. Conceção de palhinhas de filtro, pesquisa de modelos de cubos já disponíveis no mercado. Identificação de materiais adicionais que possam ser utilizados (cartões, colas) para criar as palhinhas ou os filtros utilizados. Descobrir e entrar em contacto com laboratórios e fábricas que testam a qualidade da água, produzem plástico e também recolhem resíduos de plástico significativos.
7. Construção de vários tipos de palhinhas - Experiência - Aplicação das palhinhas.
8. Observação dos produtos finais - Experimentação das suas propriedades de durabilidade e de insonorização - Conclusões iniciais
9. Documentação dos resultados - Ensaio de colisão, ensaios de insonorização - Explicação baseada em teorias físicas existentes e/ou resultados empíricos
10. Recolha de resultados / informações com base nos pontos 7, 8, 9
11. Primeira apresentação em grupo dos alunos

Configuração e resultados (pelos alunos) - Orientação e avaliação (pelos professores)

12. Configurar modelos STEAME para descrever / representar / ilustrar os resultados
13. Estudar os resultados em 9 e tirar conclusões, utilizando 12
14. Aplicações do painel insonorizante no quotidiano - Sugestões para desenvolver 9 (Empreendedorismo - Dias SIL)

Revisão (por professores)

15. Rever o problema e revê-lo em condições mais exigentes

Conclusão do projeto (pelos alunos) - Orientação e avaliação (pelos professores)

16. Repetir os passos 5 a 11 com requisitos adicionais ou novos, tal como formulados em 15
17. Investigação - Estudos de casos - Expansão - Novas teorias - Teste de novas conclusões
18. Apresentação das conclusões e do produto final - Táticas de comunicação

3. Objectivos e metodologias

Metas e objectivos de aprendizagem

Em geral: A própria definição de STEAME+ Education: o aluno deve ser capaz de pesquisar um tema que envolva todas as ciências físicas, a arte, o empreendedorismo, bem como as línguas e a cultura, e ser capaz de combinar conhecimentos e competências para apresentar o produto/projeto final, tirar conclusões sobre o resultado, discutir o feedback, remediar. A essência da metacognição, o processo de refletir sobre o próprio pensamento e a própria aprendizagem.

Em Matemática: Ser capaz de manipular números, medidas, bem como calcular várias áreas de superfície e volumes. Ser capaz de executar conhecimentos e competências básicas em matéria de probabilidade e combinatória, bem como em Estatística. Recolher e aperfeiçoar dados brutos, ser capaz de analisar dados, fazer suposições, efetuar vários testes e tirar conclusões. O aluno deve ser capaz de utilizar competências matemáticas alargadas para enfrentar qualquer problema que surja durante todo o processo de aprendizagem e criação.

Em Física: Os alunos devem compreender e aplicar os princípios básicos da pressão e ser capazes de efetuar testes simples de medição da pressão. Compreender plenamente a durabilidade dos plásticos e ser capazes de efetuar testes de pressão aos materiais envolvidos.

Em Química: Os alunos aprendem o conceito de hidrólise, que é uma reação química que envolve água. A hidrólise é importante em muitos processos biológicos, como a decomposição das moléculas dos alimentos no nosso corpo. Os alunos também aprenderão sobre as diferentes formas de utilização da água pelos seres humanos e os desafios da escassez de água nalgumas partes do mundo.

Em Biologia: Os alunos aprendem sobre o ciclo da água e como a disponibilidade de água afecta as plantas e os animais. Ecossistemas: Um capítulo sobre ecossistemas pode abordar a poluição por plásticos como uma ameaça para os organismos vivos. Os detritos de plástico podem enredar os animais, bloquear os seus tractos digestivos e lixiviar substâncias químicas nocivas para o ambiente.

Em Informática: Os alunos serão capazes de contactar um inquérito completo, registar os resultados numa folha de Excel e efetuar uma análise estatística básica, tirando conclusões e apresentando-as em gráficos. Serão também capazes de conceber uma página Web para a sua empresa ou para publicitar/vender o seu produto.

Na arte: Capacidade de utilizar cores e formas adequadas para melhor promover o seu negócio ou logótipo. Criar vários estilos artísticos para o produto, de modo

a satisfazer as necessidades de todos os clientes e a garantir o êxito do produto.

Em língua e cultura gregas: Uma investigação completa sobre a história da água no nosso país e dos plásticos, o presente e uma previsão para os plásticos e materiais semelhantes utilizados no futuro. Análise pormenorizada de plásticos e outros materiais ecológicos, bem como de soluções reutilizáveis e sustentáveis.

Em Tecnologia/Engenharia: Ser capaz de construir vários tipos de palhinhas de diferentes tamanhos e examinar a sua sustentabilidade e durabilidade ao longo do tempo.

Em Empreendedorismo: O aluno deve ser capaz de trabalhar em equipa e cooperar com outros colegas para identificar a necessidade de um produto, criar um plano de negócios básico, criar/desenhar um logótipo inteligente para o seu produto, pensar/escrever um nome de empresa único e um slogan inteligente/comercial, criar/acordar um conselho de administração e aplicar os quatro princípios básicos do marketing (produto, preço, local e promoção).

Resultados da
aprendizagem e
resultados esperados

Em geral: O aluno conseguirá melhorar certas competências STEAME+, tais como Resolução de Problemas, Práticas Metacognitivas, Criatividade, Colaboração, Comunicação, Pensamento Crítico, Demonstração de conhecimentos STEAM, Desenvolvimento de uma compreensão da variedade de carreiras STEM relacionadas com diferentes áreas de estudo, Aplicação do processo científico/processo de engenharia/processo de desenvolvimento de produtos, Literacia Digital e outras ferramentas STEM - Demonstração em sala de aula e registos pós-escolares para avaliação dos alunos, Envolvimento ativo e concentração durante as actividades de aprendizagem, Inquéritos activos sobre tópicos, conceitos ou práticas STEAM. Em poucas palavras, a essência da metacognição, o processo de refletir sobre o próprio pensamento e a própria aprendizagem.

Em Matemática: Manipular facilmente números e funções, efetuar medições, bem como o cálculo de várias áreas de superfície e volumes. Ser capaz de efetuar conhecimentos e competências básicos de probabilidade e combinatória, bem como em Estatística. Recolher e aperfeiçoar dados brutos, ser capaz de analisar dados, fazer suposições, efetuar vários testes e tirar conclusões. O aluno deve ser capaz de utilizar competências matemáticas alargadas para enfrentar qualquer problema que surja durante todo o processo de aprendizagem e criação.

Em Física: Compreender e aplicar os princípios básicos da pressão e efetuar testes simples de medição da pressão. Compreender plenamente a durabilidade dos plásticos e ser capaz de efetuar testes de pressão aos materiais envolvidos.

Em Química: Os alunos aprendem o conceito de hidrólise, que é uma reação

química que envolve água. A hidrólise é importante em muitos processos biológicos, como a decomposição das moléculas dos alimentos no nosso corpo. Os alunos também aprenderão sobre as diferentes formas de utilização da água pelos seres humanos e os desafios da escassez de água nalgumas partes do mundo.

Em Biologia: Os alunos aprendem sobre o ciclo da água e como a disponibilidade de água afecta as plantas e os animais. Ecossistemas: Um capítulo sobre ecossistemas pode abordar a poluição por plásticos como uma ameaça para os organismos vivos. Os detritos de plástico podem enredar os animais, bloquear os seus tractos digestivos e lixiviar substâncias químicas nocivas para o ambiente.

Em Informática: Contactar e realizar um inquérito completo, registar os resultados numa folha de Excel e efetuar uma análise estatística básica, tirando conclusões e apresentando-as em gráficos. Poderão também conceber uma página Web para a sua empresa ou para publicitar/vender o seu produto.

Na arte: Capacidade de utilizar cores e formas adequadas para melhor promover o seu negócio ou logótipo. Criar vários estilos artísticos para o produto, de modo a satisfazer as necessidades de todos os clientes e a que o produto tenha um baixo custo e seja um produto de sucesso.

Em língua e cultura gregas: Investigação sobre a história dos plásticos, o presente e uma previsão para os plásticos e materiais semelhantes utilizados no futuro. Análise pormenorizada de plásticos e outros materiais ecológicos, bem como de soluções reutilizáveis e sustentáveis.

Em Tecnologia/Engenharia: Ser capaz de construir vários cubos multiusos de diferentes tamanhos e examinar a sua sustentabilidade e durabilidade ao longo do tempo.

Em Empreendedorismo: Os alunos trabalham em equipa e cooperam com outros colegas para identificar a necessidade de um produto, criar um plano de negócios básico, criar/desenhar um logótipo inteligente para o seu produto, pensar/escrever um nome de empresa único e um slogan inteligente/comercial, criar/acordar um conselho de administração e aplicar os quatro princípios básicos do marketing (produto, preço, local e promoção).

Conhecimentos prévios e pré-requisitos

Em geral: Competências básicas de educação STEAME+ a um nível inferior, a partir do ensino básico (ensino primário)

Em Matemática: Manipulação de números, medições básicas com uma régua, áreas de superfície e volumes básicos. Conhecimentos simples de probabilidade

e de combinatória. Competências matemáticas alargadas para enfrentar qualquer problema que surja durante todo o processo de aprendizagem e criação.

Em Física: Competências a partir de testes simples de medição do som.

Em Química: Conhecimentos básicos sobre a origem e composição do petróleo, bem como ser capaz de identificar plásticos naturais e seus componentes. Noções básicas sobre a água.

Em Biologia: Decomposição de resíduos. Reutilização e reciclagem de materiais. Experiências básicas com água.

Em Informática: Conhecimentos básicos dos programas Word e Excel.

Em Arte: Criar várias expressões artísticas utilizando aguarelas, pastéis, bem como programas no PC.

Em Língua e cultura gregas: Redação de ensaios, criação de sondagens simples em papel ou em linha (Google Forms, Microsoft Forms, etc.).

Em Tecnologia/Engenharia: Competências básicas de construção, corte e colagem de vários materiais.

Em Empreendedorismo: Competências de trabalho em equipa, tomada de decisões a um nível inferior (ensino primário).

Motivação,
Metodologia,
Estratégias, Apoios

- Aprendizagem/Atividade baseada em projectos que envolve todas as Ciências, Matemática, Arte, Empreendedorismo e Línguas (Grego) e Cultura. A gamificação sobre o mesmo tema pode seguir-se como uma extensão muito interessante.
- Diferenciação da instrução em função das necessidades dos alunos (estilos de aprendizagem, representações multimodais, papéis para os alunos, etc.)
- Envolvimento ativo dos alunos, trabalho individual em equipa em sala de aula, competências de empreendedorismo, técnicas de artesanato em tecido, estilo.

4. Preparação e meios

Preparação, definição

Preparação do material:

do espaço, dicas de resolução de problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Coleção de vários filtros para a limpeza da água - Recolha de garrafas de plástico usadas (resíduos) nos caixotes do lixo da escola ou nas fábricas de reciclagem da nossa zona (atividade ao ar livre), esmague-as, limpe-as e retire os autocolantes. - Várias colas e outros materiais de colagem, água, baldes para misturar as colas com água ou gasolina, etc. - Caixas de cartão ou outro material para criar vários tipos de reservatórios de água portáteis <p>Laboratório informático para manipulação de dados em folhas Excel.</p>
Recursos, ferramentas, material, acessórios, equipamento	Internet, computadores portáteis, projetor, plataforma Padlet para organizar o projeto e comunicar ideias/ brainstorming.
Saúde e segurança	Alguns filtros e colas que não são à base de água podem ser prejudiciais. Os professores e os alunos devem adotar medidas especiais de saúde e segurança, como luvas de borracha.

5. Implementação

Actividades de ensino, procedimentos, reflexões	Investigação geral sobre a qualidade da água, a filtragem da água, os microplásticos na água, os plásticos, os plásticos reutilizáveis, não reutilizáveis e eventualmente decomponíveis, a quantidade de resíduos de plástico, a decomposição natural e a decomposição química dos materiais. Medir as dimensões da palhinha filtrante e os parâmetros da sua construção. Exploração do lado artístico da palhinha, história da limpeza da água, qualidade da água, plástico e reciclagem de plástico na nossa cidade, cores e dimensões do cubo, criação de página web/ perfil Facebook/ Instagram para publicitar o produto e receber encomendas dos clientes. Análise de vários dados, dados de medição de som, bem como resultados de vários questionários. Criação e manipulação de folhas de Excel. Teste de várias colas e como se aplicam em vários tecidos, concluindo sobre a seleção final/otimizada e preparando a mistura de cola e tecido a ser aplicada na base da caixa de cartão.
Apreciação - Avaliação	<p>A aprendizagem baseada em projectos (ABP) prospera sobre uma base sólida de avaliação e avaliação formativa. Uma abordagem/sistema para medir eficazmente as capacidades dos alunos na ABP é apresentada mais adiante. A ABP vai para além da memorização mecânica.</p> <p>Avaliamos uma combinação de competências e de aquisição de conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conhecimento do conteúdo: Assegurar que os alunos compreendem os

conceitos fundamentais explorados no projeto.

- Competências do século XXI: Avaliar o pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração, a comunicação e a criatividade ao longo do projeto.
- Competências de gestão de projectos: Avaliar a forma como os alunos planeiam, organizam, gerem o tempo e se adaptam durante o projeto.
- Processo de aprendizagem: Refletir sobre a forma como os alunos abordam os desafios, aprendem com os erros e demonstram uma aprendizagem autónoma.
- Estratégias de avaliação formativa para PBL:
- Listas de controlo e relatórios de progresso: Fornecer feedback contínuo com listas de verificação que descrevem as principais etapas e rubricas para tarefas específicas. Os alunos preenchem relatórios de progresso reflectindo sobre os seus contributos e desafios.
- Avaliações pelos pares e discussões em grupo: Facilite revisões por pares em que os alunos analisam o trabalho uns dos outros com base em rubricas. Organize debates em grupo para partilhar ideias, resolver problemas e aperfeiçoar abordagens.
- Bilhetes de saída e Minute Papers: Utilize pequenos bilhetes de saída ou documentos de ata no final de cada sessão para reunir a compreensão dos alunos sobre os conceitos abordados e identificar as áreas que necessitam de esclarecimento.

As rubricas são cruciais para a ABP, uma vez que traduzem os objectivos do projeto em expectativas claras. Eis um exemplo para um projeto científico sobre a qualidade da água:

Crítérios	Excede as expectativas	Cumprir as expectativas	Precisa de ser melhorado
Conhecimento do conteúdo	Demonstra uma compreensão profunda das propriedades da água, da qualidade da água e da filtragem/limpeza da água, bem como dos conceitos de reciclagem/reutilização de plásticos, citando dados relevantes e princípios científicos.	Demonstra uma sólida compreensão dos princípios da água, da qualidade da água e da filtragem/limpeza da água, bem como dos conceitos de reciclagem/reutilização de plásticos, aplicando-os corretamente no projeto.	A compreensão da água, da qualidade da água e da filtragem/limpeza da água, bem como dos conceitos de reciclagem/reutilização de plásticos é limitada, com algumas imprecisões na aplicação.
Colaboração e comunicação	Trabalha eficazmente em equipa, participando ativamente nas discussões, delegando tarefas e resolvendo conflitos de forma construtiva. Comunica as suas ideias de forma clara e concisa, tanto verbalmente como por escrito.	Contribui para a equipa, ouve os outros e ajuda a gerir as tarefas. Comunica as suas ideias com alguma clareza, mas pode necessitar de ser solicitado.	Tem dificuldade em colaborar eficazmente, o que prejudica o progresso da equipa. A comunicação não é clara ou é pouco frequente.
Resolução de	Identifica e analisa	Identifica e resolve	Tem dificuldade em

problemas e pensamento crítico	problemas de forma eficaz, propondo soluções criativas e adaptando estratégias quando necessário. Demonstra espírito crítico, questionando pressupostos, avaliando provas e tirando conclusões sólidas.	problemas com alguma orientação. Utiliza o pensamento crítico de forma moderada.	identificar ou resolver problemas. Utilização limitada das capacidades de pensamento crítico.
Gestão de projectos	Cumprir todos os prazos, gerir o tempo de forma eficaz e mantém-se organizado durante todo o projeto. Adapta-se a desafios imprevistos e ajusta o plano em conformidade.	Conclui a maioria das tarefas a tempo e demonstra uma boa organização. Pode precisar de alguns lembretes para se manter no caminho certo.	Falha frequentemente os prazos devido a uma má gestão e organização do tempo. Tem dificuldade em adaptar-se aos desafios.
Processo de aprendizagem e reflexão	Demonstra fortes competências de aprendizagem autónoma, procurando e utilizando ativamente os recursos. Reflete profundamente sobre a experiência de aprendizagem, identificando pontos fortes, pontos fracos e áreas de crescimento pessoal.	Mostra iniciativa na aprendizagem, utilizando os recursos disponíveis. Reflete sobre a experiência, reconhecendo a aprendizagem adquirida.	Aprendizagem autónoma limitada. A reflexão sobre a experiência é superficial ou inexistente.

Apresentação - Relatórios - Partilha

Ensaaios dos alunos sobre toda a sua experiência, diapositivos do Microsoft PowerPoint que mostram todo o seu percurso (secção de construção e empreendedorismo), plataforma Padlet (ver ligação abaixo) que contém todo o brainstorming inicial e debates posteriores, ideias e acções, documentos, resultados, artefactos, produtos produzidos pelos alunos com referências, ligações Web, etc., para partilha com os meios de comunicação social. Álbuns de fotografias do procedimento e do produto final.

<https://padlet.com/yiannislazarou/4-71a21241ejg9pwjl>

Extensões - Outras informações

Participar em vários concursos nacionais e internacionais sobre Junior Achievement, ou Reciclagem e Sustentabilidade.

Recursos para o desenvolvimento do modelo de plano de aprendizagem e criatividade da ACADEMIA STEAME

No caso da aprendizagem através de actividades baseadas em projectos

Protótipo/Guião da ACADEMIA STEAME para uma abordagem de aprendizagem e criatividade

Formulação do plano de ação

Principais etapas da abordagem de aprendizagem STEAME:

ETAPA I: Preparação por um ou mais professores

1. Formulação de reflexões iniciais sobre os sectores/áreas temáticas a cobrir
2. Envolver-se no mundo do ambiente mais alargado / trabalho / empresa / pais / sociedade / ambiente / ética
3. Grupo etário-alvo dos alunos - Associação ao currículo oficial - Definição de metas e objectivos
4. Organização das tarefas das partes envolvidas - Designação do coordenador - Locais de trabalho, etc.

ETAPA II: Formulação do Plano de Ação (Etapas 1-18)

Preparação (pelos professores)

19. Relação com o mundo real - Reflexão
20. Incentivo - Motivação
21. Formulação de um problema (eventualmente por etapas ou fases) resultante do que precede

Desenvolvimento (pelos alunos) - Orientação e avaliação (em 9-11, pelos professores)

22. Criação de antecedentes - Pesquisa/recolha de informações
23. Simplificar a questão - Configurar o problema com um número limitado de requisitos
24. Criação de casos - Conceção - identificação de materiais para construção / desenvolvimento / criação
25. Construção - Fluxo de trabalho - Execução de projectos
26. Observação-Experimentação - Conclusões iniciais
27. Documentação - Pesquisa de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas com o tema em estudo - Explicação baseada em Teorias Existentes e/ou Resultados Empíricos
28. Recolha de resultados / informações com base nos pontos 7, 8, 9
29. Primeira apresentação em grupo dos alunos

Configuração e resultados (pelos alunos) - Orientação e avaliação (pelos professores)

30. Configurar modelos STEAME para descrever / representar / ilustrar os resultados
31. Estudar os resultados em 9 e tirar conclusões, utilizando 12
32. Aplicações no quotidiano - Sugestões para desenvolver 9 (Empreendedorismo - Dias SIL)

Revisão (por professores)

33. Rever o problema e revê-lo em condições mais exigentes

Conclusão do projeto (pelos alunos) - Orientação e avaliação (pelos professores)

34. Repetir os passos 5 a 11 com requisitos adicionais ou novos, tal como formulados em 15
 35. Investigação - Estudos de casos - Expansão - Novas teorias - Teste de novas conclusões
 36. Apresentação das conclusões - Táticas de comunicação.

ETAPA III: ACADEMIA STEAME Acções e cooperação em projectos criativos para estudantes

Título do projeto: _____

Breve descrição/esquema das disposições organizacionais/responsabilidades pela ação

ETAPA	Actividades/etapas	Actividades /Passos	Actividades /Passos
	Professor 1(P1) Cooperação com o P2 e orientação dos estudantes	Por estudantes Grupo etário: ____	Professor 2 (P2) Cooperação com P1 e orientação dos estudantes
A	Preparação das etapas 1,2,3		Cooperação na etapa 3
B	Orientação na etapa 9	4,5,6,7,8,9,10	Orientação de apoio na etapa 9
C	Avaliação criativa	11	Avaliação criativa
D	Orientação	12	Orientação
E	Orientação	13 (9+12)	Orientação
F	Organização (SIL) O STEAME na vida	14 Reunião com representantes das empresas	Organização (SIL) O STEAME na vida
G	Preparação da etapa 15		Cooperação na etapa 15
H	Orientação	16 (repetição 5-11)	Orientação de apoio
I	Orientação	17	Orientação de apoio
K	Avaliação criativa	18	Avaliação criativa