



O Agrupamento integra na qualidade de membro parceiro, o projeto KA229 "Play: a gateway to learning" que envolve outras três escolas europeias: Don Bosco college (Bélgica - escola coordenadora do Projeto), Liminganlahden yhtenäiskoulu (Finlândia) e Tartu Raatuse Kool (Estónia). Este projeto, com início a 01/09/2019 e duração de dois anos, tem como principal objetivo fomentar a motivação dos professores para a criação e inclusão de novos ambientes de aprendizagem no currículo, assentes em metodologias e técnicas lúdicas, indo de encontro a uma nova estratégia de ensino mais estimulante para os alunos.

- [Notícias](#)
- [Breve Descrição](#)
- [Critérios de Seleção de Alunos](#)
- [Encontros Transnacionais](#)

## NOTÍCIAS

## **Play: a gateway to learning**

Escrito por Coordenação ERASMUS+

Quarta, 04 Dezembro 2019 00:00 - Atualizado em Quinta, 05 Dezembro 2019 13:04

---

[VOLTAR](#)

## **BREVE DESCRIÇÃO**

Os objetivos deste projeto são dirigidos às escolas, alunos (entre os 8 e 15 anos) e professores. Grupos específicos de alunos colaborarão com os professores no desenvolvimento de materiais direcionados para a aprendizagem através do jogo. Os alunos entre os 12 e 14 anos de idade participarão em mobilidades de aprendizagem nos países parceiros.

As escolas parceiras do projeto deparam-se com a falta de motivação dos alunos para as atividades curriculares. Os alunos estão de alguma forma desmotivados para o atual processo de ensino e uma grande percentagem trabalha somente em prol das avaliações. Eles preferem dedicar o seu tempo de atividades lúdicas aos jogos do que à descoberta e investigação. Os seus períodos de concentração nas atividades letivas são muito inferiores aos de há dez anos atrás.

Deste modo, foram definidos vários objetivos para este projeto, dos quais referimos os seguintes:

(Escolas)

\* Criar um ambiente de ensino baseado nos jogos para aumentar a motivação dos alunos para o processo de aprendizagem.

\* Implementar mais procedimentos lúdicos de aprendizagem nas aulas.

\* Criar uma nova organização de grupos de trabalho, que consigam aplicar de forma transversal no currículo os novos processos de aprendizagem.

## Play: a gateway to learning

Escrito por Coordenação ERASMUS+

Quarta, 04 Dezembro 2019 00:00 - Atualizado em Quinta, 05 Dezembro 2019 13:04

---

(Professores)

- \* Necessitam de ferramentas específicas de suporte ao ensino através do jogo.
- \* Aprender a estimular a autonomia dos alunos para o processo de aprendizagem e avaliação.
- \* Aprender entre pares e implementar novos e bons materiais para o seu trabalho diário.
- \* Integrar técnicas e produtos digitais que tornem as suas aulas mais lúdicas mas sem caírem no hábito do jogo inconsequente.

(Alunos)

- \* Fortalecer a sua motivação intrínseca para aprender num ambiente mais lúdico.
- \* Estimular o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem.
- \* Assumir responsabilidades no seu processo de aprendizagem.
- \* Fortalecer as suas competências ao nível do currículo através da aprendizagem a partir do jogo.

[VOLTAR](#)

## **CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DE ALUNOS**

### **Critérios de seleção de alunos com vista à integração nas atividades de mobilidade (Turmas)**

- Empenho face ao trabalho a desenvolver no âmbito do Projeto (20%)
- Qualidade do trabalho desenvolvido (40%)
- Nível de comunicação em Inglês (20%)
- Interação ao nível da plataforma eTwinning (20%)

Obs. O número de vagas a distribuir pelos alunos das turmas será posteriormente dada a conhecer às turmas.

### **Critérios de seleção de alunos com vista à integração nas atividades de mobilidade (Clubes)**

- Assiduidade (10%)
- Comportamento (15%)

## **Play: a gateway to learning**

Escrito por Coordenação ERASMUS+

Quarta, 04 Dezembro 2019 00:00 - Atualizado em Quinta, 05 Dezembro 2019 13:04

---

- Empenho face ao trabalho a desenvolver no âmbito do Projeto (25%)

- Qualidade do trabalho desenvolvido (30%)

- Nível de comunicação em Inglês (20%)

Em caso de empate, a idade será tida em consideração como fator de desempate.

Obs. O número de vagas a distribuir pelos alunos que frequentam os clubes será posteriormente dada a conhecer aos alunos.

[VOLTAR](#)

## **ENCONTROS TRANSNACIONAIS**

[VOLTAR](#)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This project is co-financed within Erasmus+ program KA2 Strategic partnership

## **Play: a gateway to learning**

Escrito por Coordenação ERASMUS+

Quarta, 04 Dezembro 2019 00:00 - Actualizado em Quinta, 05 Dezembro 2019 13:04

---

Neste projeto, com duração prevista de dois anos, com início a 1 de setembro de 2017, participam um conjunto de quatro escolas parceiras oriundas de Portugal (coordenadores), da República Erasmus Checa, da Holanda e de Itália.

Pretende-se com este projeto que os alunos explorem e conheçam de forma mais profunda

os 4 elementos naturais: Terra, Água, Ar e Fogo. No âmbito desta perspectiva, selecionaram-se parceiros que possam enriquecer o trabalho/aprendizagem a desenvolver à volta dos elementos. Assim, em Portugal explora-se o Elemento da Água, na República

## **Play: a gateway to learning**

Escrito por Coordenação ERASMUS+

Quarta, 04 Dezembro 2019 00:00 - Atualizado em Quinta, 05 Dezembro 2019 13:04

---

Checa o elemento da Terra, na Holanda o elemento do Ar e em Itália o elemento do Fogo.

O projeto contempla diversas situações de trabalho: ao nível do conhecimento e exploração dos Elementos Naturais, envolve o trabalho e a aprendizagem dos alunos; e, ao nível da exploração e percepção de metodologias de ensino, particularmente o trabalho de projeto e o conceito de “Flipped Classroom”, envolve os professores participantes no projeto.