

Índice

Sinopse e objetivos do projeto de verão.....	2
Projetos das Oficinas Educativo-Culturais	
Artes plásticas.....	3
Biblioteca.....	5
Ciências.....	7
Dramática.....	10
Matemática.....	12
Música	14
Arquitetura de computadores.....	17
Sala Mágica, CAF e Psicomotricidade	20
Desafios	
Clubes- Jogos de tabuleiro/virtuais.....	22
Horários de ATL	24

Sinopse

O projeto de verão 2021 do CEAN está focado na promoção e treino de competências tecnológicas, de pensamento lógico, criatividade, imaginação, comunicação, igualdade de género e de oportunidades, autoestima, autodeterminação e inteligência emocional. A oferta aqui presente é resultado das ofertas promovidas pelo nosso modelo educativo enquadrado pela escola cultural e focado em metodologias empreendedoras do manual “Ter ideias para mudar o mundo”. A dinamização do ATL do CEAN irá estar organizada em oficinas (dado o atual estado pandémico, cada professor responsável pelo grupo promove a tutoria e acompanhamento dos alunos em atividades desenhadas pelos restantes colegas das oficinas temáticas que contribuem para o projeto. Estas oficinas ocorrem pela manhã, dando seguimento a um bloco de tutoria de estudo e métodos inovadores de aprendizagem com recurso a jogos e gamificação criada pelos próprios professores e alunos. Já na fase final do dia após as 16.30h o CEAN irá focar as suas dinâmicas em clubes onde iremos criar jogos de tabuleiro também eles com a possibilidade da dimensão virtual associada. Estes mesmo jogos (criados por cada grupo) irão rodar após a sua criação, pelos restantes grupos possibilitando a partilha de conhecimento e recursos.

Ao longo do verão 2021 e intercaladas com as dinâmicas já referidas iremos ter momentos lúdicos de visitas temáticas (segundo regras em vigor da DGS) bem como momentos de reflexão semanal com a criação de assembleias de grupo. Caberá a estas assembleias a reflexão da semana e a preparação da comunicação dos resultados do grupo nos diversos desafios superados.

Objetivos Gerais do projeto

- Responder às necessidades de apoio familiar com oferta de atividades enriquecedoras para as crianças, respeitando sempre as normas em vigor em relação à fase pandémica que vivemos;
- Promover competências pessoais e sociais nas dimensões afetivas/relacionais nas crianças e complementares à dimensão do conhecimento;
- Valorizar o perfil d@ alun@ face aos desafios globais para o desenvolvimento sustentável (ODS);
- Treinar competências digitais das crianças e profissionais promovendo igualdade de género e oportunidades;
- Reforçar aprendizagens utilizando recursos digitais disponíveis, aumentando o foco nas mesmas;
- Valorizar o pensamento lógico mediante a programação de robots ou gamificação;
- Articular a tecnologia com a educação ambiental, as artes plásticas, a expressão musical, expressão dramática e a leitura e escrita;
- Promover o espírito empreendedor mediante a prática de projetos.

Projetos das Oficinas Educativo-Culturais

“Arte”

Nota Introdutória

Professor responsável| Fátima Camoesas

Nestas férias de verão, vamos preencher os tempos livres dos nossos alunos, mantendo-os ocupados com inúmeras atividades, proporcionando-lhes conhecimentos e novas aprendizagens através de diversas atividades no âmbito das artes plásticas, desde o desenho, pintura e trabalhos manuais com diversos materiais. Tendo como principal objectivo identificar e atingir com as atividades promovidas, os ODS para o desenvolvimento sustentável.

Tendo em conta a importância da imagem no mundo de hoje, consideramos fundamental propor às crianças uma formação artística, através da qual se pretende estimular a compreensão da arte, a criatividade e a expressão individual.

Esta Oficina tem como objetivo a sensibilização artística, incentivando as crianças a ser criativas atentas ao que as rodeia, espelhando o olhar especial e único de cada uma delas.

A atividade da Oficina das Artes será realizada através de um guião semanal que irá ser monitorizado por cada responsável de grupo na sua oficina. No âmbito do programa UBU – Robótica, a actividade será de carácter lúdico-pedagógico, que consiste em planear e desenhar um robot ou escultura utilizando materiais recicláveis.

Esta temática terá as seguintes abordagens:

- Saber o que é a reciclagem e reconhecer a sua importância;
- Representar, através do desenho, um robot ou escultura construído com materiais recicláveis;
- Explicar a representação desenhada;
- Mostrar e explicar a representação do robot ou escultura criada.

Após o Apoio ao Estudo será proposto ao grupo de 1º ano a elaboração de um jogo criativo que poderá ser virtual, de tabuleiro ou de exterior. Apelando sempre à sua imaginação e criatividade. Os jogos construídos irão passar por todos os grupos do Cean, para que todos possam conhecer e jogar nas novas criações.

Banco de Recursos

Para colocar o projeto em prática serão necessários:

- Quadro Interativo;
- Computador;
- Internet (Teams, Youtube...);
- Tesouras;
- Alicates;
- Pistola de cola quente;
- Arame;
- Materiais recicláveis;
- Lápis, tintas, cartão entre outros materiais



Cronograma

Semana/ Mês	Atividades
16 a 20 Agosto	Construir Robot ou escultura com materiais recicláveis
12 julho a 6 agosto	Criar e construir jogos virtuais, tabuleiro ou de exterior
9 agosto a 10 set.	Jogos

Nota: Cronograma sujeito a alterações.

“Biblioteca”

Nota Introdutória

Professora responsável: Manuela Tomé

O termo “comunicação” tem a sua origem no latim “communicare” que significa “partilhar, participar algo, tornar comum”, comunicação é então levar informação de um ponto para o outro sob diversas formas.

Saber comunicar é uma arte seja na forma escrita ou na forma falada. Com a revolução tecnológica a comunicação foi elevada a outro nível, em tempo real e a percorrer distâncias longínquas, podemos comunicar tudo em questão de segundos. E é isso que pretendemos fazer ao longo do verão, aprender a comunicar de forma assertiva todas as atividades a serem desenvolvidas nos próximos meses através das nossas redes sociais.

Banco de Recursos

Para desenvolver a atividade iremos precisar dos seguintes materiais:

- Formulários Google Forms
- Quadro interactivo
- Computador
- Internet
- Blog Soletra
- Canal de Youtube CEAN Soletra
- Página do Facebook – Empreendedorismo Educativo

Objetivo Geral da oficina

Comunicar de forma assertiva todas as actividades desenvolvidas ao longo das semanas usando os nossos meios de comunicação:

Blog da Biblioteca - <https://blogsletra.blogspot.com/>;

Canal do Youtube do CEAN Soletra - <https://www.youtube.com/channel/UCwe-vPI7YMMi2ZCBduJRBpw> ;

Página do Facebook – Empreendedorismo Educativo - <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009118696847>



Cronograma de Atividades

	Atividades
<p>Semanas de 12 de julho a 10 de setembro de 2021</p>	<p>Através de um formulário comum a todos os grupos, cada grupo deverá fazer um resumo (notícia) sobre os aspectos mais importantes da semana acompanhado de imagens ou vídeos que ilustrem as actividades desenvolvidas. Posteriormente os textos serão partilhados no Blog da Biblioteca do CEAN - Soletra (https://blogsletra.blogspot.com/).</p> <p>Esta actividade será realizada no final de cada semana em assembleia de grupo, momento no qual as crianças deverão discutir as ideias de cada um e escrever os textos para o Blogue.</p>

“Oficina das ciências- CLIC”

Nota introdutória

Professor Responsável| Carlos Manuel Gaspar Pepê

Uma semana divertida, onde os robots vão ganhar vida! Cada responsável de grupo irá receber os materiais necessários para dinamizar uma semana progressiva de aprendizagens mediante desafios de programação. Caberá à oficina das ciências do CEAN capacitar a restante equipa para que possa estar preparada para a tutoria aos alunos na superação de cada etapa diária. Cada turma irá apresentar os seus resultados mediante reunião final na sexta-feira onde iremos assistir via teams.

Com recurso à plataforma UBBU iremos abordar semanalmente em horário de oficina questões relevantes como os perigos e segurança na internet, a igualdade de género, a sustentabilidade, as aplicações da tecnologia e da robótica, as artes plásticas e claro o Objetivos para o desenvolvimento sustentável. Permitir aos nossos alunos em ambiente descontraído nesta semana será também promover educação de qualidade, com inovação, tecnologia e igualdade de oportunidades e de género. Será para tod@s, porque em educação todos contam!

Banco de Recursos

O espaço ciência do CEAN possui os recursos necessários para a dinamização da semana dedicada à robótica em fase pandémica, disponibilizando os recursos para os diversos grupos segundo as suas faixas etárias.

- Pc's da sala e quadro interativo para trabalho de equipa e programação e UBBU
- Plataforma UBBU on line
- Robots mblock
- Robots bboot
- Robots lego mindstorm
- Robots wedo
- Plataformas online de programação

Objetivo Geral da oficina

Promover a literacia digital, o pensamento lógico através de plataforma digitais de inteligência artificial como a UBBU e aplicar os conhecimentos e competências à programação de robots, fomentando o espírito de equipa, igualdade de oportunidades e resiliência.



Cronograma de Atividades

Semana de 12 a 16 de Julho de 2021	Atividades de oficina
<p>1º dia</p> <p>12 de Julho</p>	<p>9.30h/ 10.30h</p> <p>UBBU</p> <p>11h/12.30h</p> <p>Pré-escolar e 1º ano- Bbot 3 sequências</p> <p>2º ao 6º ano- Programação de LED com mackblock e mbot</p> <p>“Um robot semáforo”</p>
<p>2º dia</p>	<p>9.30h/ 10.30h</p> <p>UBBU</p> <p>11h/12.30h</p> <p>Pré-escolar e 1º ano- Bbot 5 sequências</p> <p>2º ao 6º ano- Programação de som com mackblock e mbot+ LED</p> <p>“Robot com ritmo e cor”</p>

3º dia	9.30h/ 10.30h UBBU 11h/12.30h Pré-escolar e 1º ano- Bbot 8 sequências 2º ao 6º ano- Programação de motores com mackblock e mbot “Mobilidade ao som da música e LED”
4º dia	9.30h/ 10.30h UBBU 11h/12.30h Pré-escolar e 1º ano- Desafio “abelha Polinizadora” 2º ao 6º ano- Programação de sensor ultra-sónico com mackblock e mbot “Robot vigilante”
5º dia	9.30h/ 10.30h UBBU 11h/12.30h Pré-escolar e 1º ano- Desafio final “Abelha salva o planeta” 2º ao 6º ano- Desafio final “Aventura robótica”

“I have a dream ”

Nota introdutória

Professor Responsável| Ana Paio

Vamos falar em público?

A Capacidade de falar em público não nasce connosco, mas é algo que se aprende. O discurso publico não se destina apenas a um grupo de pessoas, pode ser aprendido por qualquer pessoa.

É importante que desde cedo as crianças percebam que é verdadeiramente importante falar em publico. A arte de comunicar de maneira clara com um conjunto de regras, técnicas e estratégias de persuasão que atraiam o público-alvo. Ao treinar crianças a falar em público com segurança naturalmente haverá uma redução de timidez o que levará a se expressar melhor.

Queremos com este projeto criar uma maior autonomia na forma de comunicar das nossas crianças. Acreditamos que vamos despertar a curiosidade pela área da comunicação, assim como desmistificar alguns receios que possam existir quando se pensa em comunicar.

Banco de Recursos

- Auditório CEAN
- Equipamento de fotografia e vídeo
- Equipa do CCC

<p>Objetivo Geral da oficina</p> <p>- Comunicar em público</p>
 <p>O logotipo dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, com o texto "OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL" e o ícone da ONU. Abaixo dele, dois ícones vermelhos: o número 4 com o texto "EDUCAÇÃO DE QUALIDADE" e um ícone de livro e lápis; e o número 5 com o texto "IGUALDADE DE GÉNERO" e um ícone de igualdade com símbolos masculino e feminino.</p>

Cronograma de Atividades

Semana de 23 a 27 de agosto de 2021	Atividades
1º dia	Diferença entre palavra dita e palavra escrita. Formas de falar em publico consoante o contexto Preparar uma pequena apresentação sobre si mesmo (2min) “Á conversa com Tiago Ferreira ”
2º dia	Apresentação do dia anterior Avaliação (autoscopia) “Á conversa com João Vinagre” Corpo, voz, Gestos Preparação de um tema á escolha (2min)
3º dia	Apresentação do dia anterior As 5 questões fundamentais Quem foi Martin Luther King? Preparar uma apresentação sobre o seu “I have a dream”
4º dia	Preparar a apresentação sobre o nosso Verão Divisão de temas por sala Preparação de um programa televisivo
5º dia	Apresentação do programa

“Matemática”

Nota introdutória

Professor Responsável| Fátima Bicho

A Matemática está presente no nosso dia a dia embora dissimulada, até para por em prática o software dos nossos telefones é necessário utilizarmos a Matemática.

As manhãs do projeto de verão foram desenhadas com base em atividades ligadas às novas tecnologias. As tardes, essas irão estar preenchidas com reforço aos conteúdos escolares de 5º e 6º ano das várias disciplinas, e de seguida partimos para abraçar e dar continuidade ao projeto - Rádio CEAN para animar a criançada e não só. Na eventualidade das emissões de rádio não se realizarem por razões adversas partiremos em paralelo para a construção de um jogo que poderá ser de mesa ou de exterior. No que respeita às emissões de rádio, estas irão ser transmitidas via TEAMS uma vez que não dispomos ainda nos meses de verão de todo o material necessário para a realização do projeto que sonhamos.

Banco de Recursos

Lápis

Papel

cartolinas

Software apropriado

Computador

Mesa misturadora

2 ou mais microfones

Colunas de som

Quadro interativo

Entre outros...

Objetivo Geral da oficina

Aprender matemática a brincar utilizando as novas tecnologias enquanto promotoras de igualdade.



Cronograma de Atividades

Semana de 12 a 16 de julho 2021	Atividades
1º dia	Monitorização e apoio às atividades lançadas pelo Sancho.
2º dia	Monitorização e apoio às atividades lançadas pelo Sancho
3º dia	Monitorização e apoio às atividades lançadas pelo Sancho
4º dia	Monitorização e apoio às atividades lançadas pelo Sancho
5º dia	Monitorização e apoio às atividades lançadas pelo Sancho

“Música”

Nota introdutória

Professor Responsável| Sancho Moura

Nesta semana as crianças irão refletir criticamente sobre as suas ações e comportamentos ligados à tecnologia, com base num poema de Luísa Ducla Soares e numa canção de outra Luísa, Luísa Sobral. Irão cantar esta canção, criar e cantar uma quadra em estilo *Rap!*

Banco de Recursos

Computador com ligação à internet.

Telemóvel para filmar.

Editor de vídeo.

Ficheiro de música.

Objetivos da oficina

Interpretar um poema;
 Dramatizar um poema;
 Refletir sobre a dependência da tecnologia;
 Cantar uma canção;
 Criar uma quadra sobre tecnologia.



Cronograma de Atividades

Semana de 2 a 6 de agosto de 2021	Atividades
1º dia	<p>Leitura e análise do Poema de Luísa Ducla Soares (descrever a Leonor e o computador)</p> <p>O computador <i>A menina Leonor só quer o computador. O boneco e a boneca eram uma grande seca! Deitou fora a bicicleta, cansa muito ser atleta. Não sai para qualquer lado, nem para comprar gelado. Anda da mesa para a cama, só se veste de pijama. Vê-se ao espelho de manhã a olhar para o ecrã. Já se esqueceu de falar. Só sabe comunicar com os dedos no teclado. Tem agora um namorado a menina Leonor chamado computador. É fiel, inteligente não refila, nunca mente. E quando ela se fartar, pimba, basta desligar.</i></p> <p>Discutir a importância do computador na vida da Leonor. Sugestão de tópicos para análise: Leonor: dependente do computador. Descrição do Computador: fiel; inteligente; não refila; não mente; é descartável. Em seguida, as crianças descrevem-se a si próprias, partilham em grupo a sua dependência com as tecnologias, o que fazem em casa, quanto tempo dedicam às brincadeiras sem/com tecnologias, proporcionando um espaço de debate. Registo de opiniões ou pensamentos para um mural na entrada ou estendal. Audição da música “Computador” da Luísa Sobral (ver no Youtube). Refletir, em grupo, sobre a letra da canção.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TfX1X0KJArY</p> <p>Música</p>

	<p>Computador de Luísa Sobral.</p> <p>Letra:</p> <p><i>Com algumas pedras faço um forte E se até tiver sorte, vais estar cá amanhã Com paus e folhas faço um ninho Para aquele passarinho, dormir até de manhã Posso fazer um castelo de pedras no jardim E com lençóis, um barco de piratas Se é tão fácil assim e está tudo ao meu dispor Para quê brincar só com o computador Com um ramo posso ter uma espada Para defender a minha amada e salvar a nação Uso a manta para ser super-herói Um chapéu para ser cowboy e o cavalo de cartão Posso fazer um castelo de pedras no jardim E com lençóis, um barco de piratas Se é tão fácil assim e está tudo ao meu dispor Para quê brincar só com o computador Para quê brincar só com o computador</i></p>
2º dia	Aprender a cantar a música da Luísa Ducla Soares.
3º dia	Dividir as estrofes da canção por grupos, dramatizar cada estrofe, filmar, construção de um videoclipe.
4º dia	Construção de uma quadra, “TecnoRap”. Cantar a quadra ao som de um beat, estilo Rap. Ensaiar.
5º dia	Apresentação dos trabalhos.

“Arquitetura de Computadores”

Professor Responsável| Sancho Moura

Nota introdutória

Nesta semana, seremos todos engenheiros! Iremos fazer uma viagem ao centro do Computador! Iremos desmontar e montar um computador, perceber o seu funcionamento e cuidados a ter na sua manutenção.

Banco de Recursos

Computador.

Conjunto de ferramentas.

PowerPoint.

Objetivos da oficina

Reconhecer os diversos componentes de um computador seus periféricos;
Montar um computador.



Cronograma de Atividades

Semana de 16 a 20 de agosto de 2021	Atividades
1º dia	<p>Periféricos de um computador (tudo o que se liga a um computador é um periférico); fazer aula 13, nível 2, do UBBU ou rever (aconselhável a partir do 4.º ano). Identificar Periféricos de entrada, saída ou mistos. Ver PowerPoint “Funcionamento de um computador”. Para perceber melhor o que são dispositivos de entrada e saída, utilizar portátil, utilizar o programa Word, ao clicarmos nas teclas (teclado – periférico de entrada) damos instruções ao computador para as letras ou números aparecerem no ecrã (periférico de saída). Jogo: Formar grupos, espalhar vários periféricos soltos no chão da sala e pedir para cada grupo recolher um periférico de entrada, de seguida avaliam se efetuaram uma boa escolha, depois explicam que tipo de informação (dados) passa esse periférico para o computador; o mesmo exemplo para periféricos de saída e entrada/saída (mistos).</p>
2º dia	<p>Componentes de um computador; desmontar um computador, limpeza dos seus componentes. Tirar uma ou mais fotografias para perceber o antes e depois. Também será uma ajuda para se lembrarem o sítio correto de cada um dos componentes. Com muito precaução, com uso de máscara e um pincel, melhor seria com um pequeno compressor, vamos limpar o imenso pó. Cuidado com as alergias. Por vezes, é o pó que provoca uma má performance no computador e um aumento de temperatura que leva o computador a desligar-se. Identificar cada um dos componentes, através do PowerPoint “Funcionamento de um computador”. Jogo: Formar grupos, cada grupo tem de escolher um componente e explicar aos restantes grupos, por palavras simples, a sua função. Poderão antes pesquisar na internet.</p>

3º dia	Montagem de um computador; depois da limpeza iremos montar o computador. Ligar os seus periféricos e se tudo correr bem, o teu computador vai voltar de novo a funcionar.
4º dia	Repetição da experiência por todas as crianças.
5º dia	Apresentação dos trabalhos realizados.

CAF e Psicomotricidade
Nota Introdutória
Educadoras e técnicas Responsáveis| Margarida Ramalho

O projeto de verão Aprender por Descoberta será implementado com o grupo de pré-escolar tendo como finalidade desenvolver e aperfeiçoar as habilidades das crianças gerando aprendizagens significativas e úteis para a compreensão do mundo que as rodeia. Tendo por base o uso de elementos selecionados da natureza, diferentes texturas diferentes com o objetivo das crianças os conhecerem, explorarem e investigarem formando conhecimentos que podem vir a ser aplicados em aprendizagens futuras.

Banco de Recursos

Para as atividades planificadas são necessários os seguintes recursos materiais:

Sons da natureza; Frascos com diferentes aromas (vinagre/perfume/...), doces/salgados/ácido/amargo; objetos com diferentes texturas, imagens, recipientes de diferentes tamanhos, utensílios de cozinha, tampas de plástico, contagotas, rolhas de cortiça, folhas, flores, terra, pedrinhas, óleo de bebé, pompons, aguarelas, pincéis, massas diversas (arroz, grão, feijão, ...), paus de gelado, cartolinas de cores, cola, quadro interativo, internet, máquina fotográfica, espuma de barbear, arcos, cordas, colchões, andas, pinos, túnel, bolas, plasticina, acrílico, corantes.

Cronograma de Atividades

Semana	Atividades
1ª semana	<ul style="list-style-type: none"> - Atividade com plasticina; - Jogo de expressão corporal; - Jogo dos sentidos; - Circuito Psicomotor; - Enfiamentos;
2ª semana	<ul style="list-style-type: none"> - Desenhar ao som de música calma; - Jogo de perceção visual; - Pintar com espuma de barbear; - Atividade de motricidade fina; - Jogo tradicional;

3ª semana	<ul style="list-style-type: none">- Pintura com gelo;- Brincar com massas;- Atividade de motricidade fina;- Jogo coordenação motora;- Jogo de equipas;
4ª semana	<ul style="list-style-type: none">- Ginástica;- Atividades sensoriais: com areia, arroz;- Jogo tradicional;- Pintar com aguarelas e lã;- Atividades motricidade fina;
5ª semana	<ul style="list-style-type: none">- Trabalho com vários materiais (rolhas, tampas, lã, palhinhas, revistas,...)- Jogo de perceção auditiva;- Atividades motricidade fina;- Jogos de coordenação motora;- Caça ao Tesouro;
6ª semana	<ul style="list-style-type: none">- Jogo de equipas;- Pintura do corpo humano;- Zumba;- Relaxamento;- Circuito com giz;
7ª semana	<ul style="list-style-type: none">- Atividade de motricidade fina;- Expressão corporal;- Jogo de atenção/concentração;- Jogo de equipas;- Ginástica;

Desafios Verão 2021

Artes | Biblioteca | Ciência | Dramática | Música

Numa primeira fase as crianças irão disfrutar de jogos de tabuleiro clássicos: jogo da glória, xadrez, damas, Party & Company, Monopólio, ...

Dentro desta fase pretende-se explorar o jogo “Viva os Objetivos!”. *“A missão deste jogo é a de ajudar as crianças a perceberem os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, como estes impactam as suas vidas e o que podemos fazer, no nosso dia a dia, para ajudar a atingir os 17 objetivos até 2030.”* Ver:

<https://go-goals.org/pt-pt/>

Iremos posteriormente criar jogos de tabuleiro/ virtuais que interagem e que permitirão abordar questões de sustentabilidade e cidadania segundo os Objetivos para o desenvolvimento sustentável da ONU. A criação e invenção do jogo será totalmente das crianças cabendo ao responsável a tutoria e facilitador de recursos, competências e parcerias necessárias.

Os jogos construídos irão passar por todos os grupos do CEAN, para que todos possam conhecer e jogar nas novas criações.

Iremos recorrer a diversas ferramentas tecnológicas permitindo aos participantes contatar com novos recursos e aprender a utilizar corretamente:

- <https://wordwall.net/pt>
- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://app.genial.ly/dashboard>
- <https://get.plickers.com/>

“Rádio CEAN”

Descrição dos desafios temáticos

Professor responsável: Fátima Bicho

Semana de 12 a 16 de julho 2021	Atividades
1º dia	Planeamento das emissões de rádio. Pesquisa de músicas, nome dos álbuns, nome do artista, ano de lançamento das músicas que irão ser passadas na rádio. Pesquisa de um desafio diário para lançamento a todos os grupos CEAN.
2º dia	Planeamento das emissões de rádio. Pesquisa de músicas, nome dos álbuns, nome do artista, ano de lançamento das músicas que irão ser passadas na rádio. Pesquisa de um desafio diário para lançamento a todos os grupos CEAN.
3º dia	Emissão da rádio através do TEAMS.
4º dia	Planeamento da próxima emissão de rádio. Pesquisa de músicas, nome dos álbuns, nome do artista, ano de lançamento das músicas que irão ser passadas na rádio. Pesquisa de um desafio para lançamento a todos os grupos CEAN.
5º dia	Planeamento da próxima emissão de rádio. Pesquisa de músicas, nome dos álbuns, nome do artista, ano de lançamento das músicas que irão ser passadas na rádio. Pesquisa de um desafio diário para lançamento a todos os grupos CEAN.

ODS atingidos com os desafios de verão



Horário ATL Férias de Verão 2021



	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
9.00 H	Jogos de grupo motricidade				
9.30 H	Oficina de pensamento lógico UBBU e competências digitais				
10.30 H	Intervalo para lanche da manhã e exterior				
11 H / 12.30H	Oficinas "Verão Tecnológico"				
14.30H	Aprender é divertido				
16.00	Lanche da tarde no exterior				
16.30H / 18.30H	Clubes da Luzinha "Contruindo jogos a pensar no futuro"				
18.30H	Jogos de grupo Quiz e motricidade				



“acreditamos no poder das crianças, elas transformam o mundo”

