

GUIÃO DE ATIVIDADE EDUCATIVA

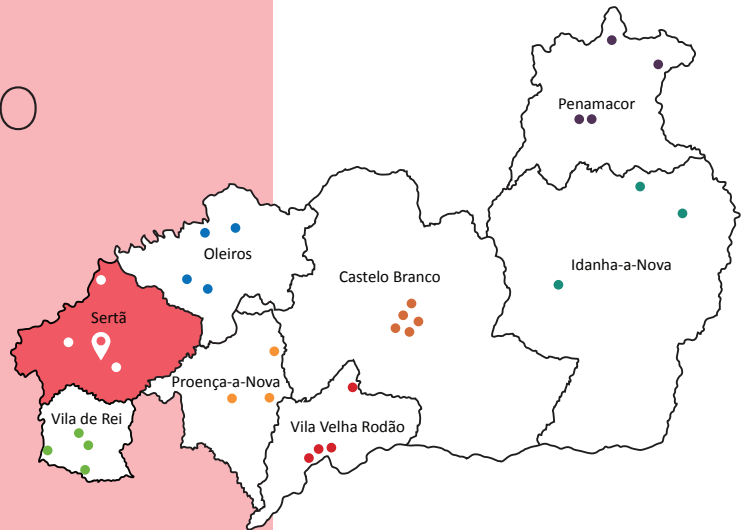
SerQ - Centro de Inovação e Competência da Floresta

S E R T Ã





SerQ Centro de Inovação e Competência da Floresta



☎ 274 608 626

✉ serq@serq.pt

🌐 www.serq.pt

O SerQ - Centro de Inovação e Competência da Floresta é uma Associação científica, tecnológica, de formação e consultoria que aposta na melhoria da qualidade das matérias-primas, que pretende desenvolver, validar e certificar novos produtos de forma a aumentar a competitividade deste setor.

O serQ surgiu em 2015, fruto da vontade de três entidades públicas: o Município da Sertã, a Universidade de Coimbra e o Laboratório Nacional de Engenharia Civil.

Atualmente, contam já com vários parceiros e associados.

Para concretizarem os seus objetivos e alcançar as suas metas são promovidas atividades no âmbito da investigação, desenvolvimento, inovação e formação.

As áreas de atuação do SerQ passam pelas florestas, indústrias transformadoras de madeira, áreas de construção, sustentabilidade e economia circular.

O SerQ valoriza a floresta enquanto fonte de fornecimento de madeira e outras matérias-primas para a construção. É, assim, fomentada a competitividade da escassez da madeira maciça através da procura de espécies alternativas.



Com o objetivo de promover o conhecimento científico e o sucesso escolar são incentivadas várias atividades cujo público-alvo passa pelos os alunos do Pré-Escolar até às Academias Sêniores.

Algumas das atividades promovidas são:

- Visitas Guiadas às instalações;
- Atividades científico-lúdicas sobre vários temas na área das Ciências para alunos desde a pré-escolar ao ensino secundário e profissional;
- Encontros com cientistas, investigadores e docentes.





Pequenos cientistas

- Verifique que atividades poderão realizar no local.
- Reserve e agende a visita de estudo para os/as seus alunos/as.
- Prepare as atividades a realizar.

Realização da atividade

- No decurso da visita
- Após a visita na sala de aula

Níveis de ensino

- Pré-escolar
- 1º Ciclo
- 2º Ciclo
- 3º Ciclo
- Ensino Secundário e Profissional

Áreas disciplinares

- Português
- Matemática
- Ciências
- Físico-Química
- História
- Geografia
- Cidadania
- Educação Física
- Educação Artística

Duração da atividade

5 horas

Breve descrição

No Centro SerQ os alunos irão fazer experiências lúdico-científicas sobre um tema da área das ciências.

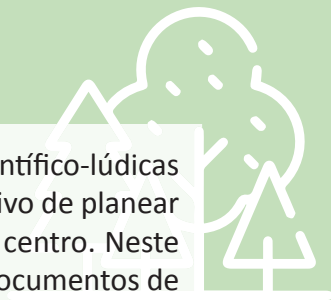
Competências a desenvolver

- Pensamento crítico e Pensamento criativo
- Raciocínio e resolução de problemas
- Saber científico, técnico e tecnológico

Objetivos

1. Contactar e distinguir as diferentes fases dos processos investigativos e de projetos;
2. Concretizar experiências lúdico-científicas;
3. Adquirir conhecimentos e desenvolver aprendizagens sobre uma tema da área das ciências e/ou físico-química;

Prepare os materiais



1. Contacte o Centro SerQ para conhecer a oferta de atividades científico-lúdicas que disponibilizam para o pré-escola e/ou o 1.º ciclo, com o objetivo de planear as atividades a concretizar com as turmas aquando a visita ao centro. Neste sentido, e sabendo já que atividades serão implementadas, crie documentos de exploração para serem utilizados pelos alunos durante a visita.
2. Por exemplo, no caso das turmas pré-escolares, 1.º e 2.º ano poder-se-á dividir uma folha em três partes: O que acho que vai acontecer? O que fizemos? O que aconteceu?
Já para as turmas de 3.º e 4.º ano poder-se-á construir um documento de exploração mais elaborado, como por exemplo: o que vamos mudar, o que vamos medir, o que vamos manter, como vamos registar, o que pensamos que vai acontecer e porquê...
3. Poderá consultar os exemplos dos documentos presentes nos Guiões Didáticos para os Professores disponibilizados pelo Ministério da Educação: <https://www.dge.mec.pt/guioes-didaticos-eb>
4. Para a visita leve os documentos e materiais de desenho e escrita, como folhas brancas, lápis de cor e canetas.
5. Por último, sugere-se que consulte o documento https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EInfancia/documentos/trabalho_por_projeto_r.pdf sobre Trabalho por Projeto para se inspirar sobre formas lúdicas de concretizar levantamentos em sala de aula.

Implementação

1. Antes da visita ao SerQ e sabendo antecipadamente que atividades vão realizar no centro de acordo com o que foi agendado, faça um levantamento junto dos alunos, sobre o tema:
 - O que já sabem?
 - O que querem saber?
 - O que querem perguntar durante a visita?
2. Realizar as atividades científico-lúdicas no Centro SerQ tendo como suporte os documentos de exploração distribuídos pelos docentes.
3. Após a realização das atividades e já em sala de aula, promova um momento para os alunos partilharem o que fizeram e o que mais gostaram.
4. Faça uma síntese das principais conclusões da atividade e das aprendizagens dos alunos, recoreendo aos documentos de exploração com os alunos utilizaram durante a experiência.

Reflexão

1. Sugere-se que façam a divulgação sobre a vossa visita de estudo e partilhem o que aprenderam! Podem até comparar o levantamento inicial com o levantamento final.



