

As escolas europeias revolucionam o ensino das Ciências e das Artes através de eventos transnacionais de inovação

Na Grécia, em Portugal e na Roménia, educadores e líderes educativos concluíram com sucesso os eventos finais do projeto **FIND STEM** (*Fostering Innovations and Nurturing Diversity in STEM Education*), apresentando abordagens inovadoras que integram as artes, a aprendizagem lúdica e as ferramentas digitais no ensino das ciências nos níveis do ensino básico e secundário.

O projeto **FIND STEM** pretende responder a desafios fundamentais da educação, transformando o ensino tradicional das áreas STEM numa experiência **STEAM** mais inclusiva, criativa e promotora da igualdade de género. Através de três eventos nacionais, intitulados **Simpósios sobre Artes, Criatividade e Aprendizagem Divertida para STEM**, as instituições parceiras divulgaram dois dos principais resultados do projeto: o **Currículo de Desenvolvimento Profissional Contínuo (CPD - Continuous Professional Development)** e o **Compêndio de Recursos**.

Evento de Rafina alia ciência prática ao envolvimento da comunidade

No dia **9 de maio de 2026**, a **Escola Primária de Rafina (1st Primary School of Rafina)** organizou o simpósio nacional grego, em Rafina, Grécia. Integrado num festival educativo e comunitário de maior dimensão, que reuniu aproximadamente **2.000 visitantes**, o evento contou com **56 participantes diretos**. Entre os participantes encontravam-se **12 professores, 5 psicólogos, representantes da comunidade escolar, encarregados de educação** e um representante da **Autoridade Helénica para a Garantia da Qualidade no Ensino Básico e Secundário (ADIPDE)**.

Sob a coordenação do Diretor da Escola, **Chelmis Sarantis**, com o apoio do formador **George Stefanis** e da equipa composta por **Maria Latzaki, Aikaterini Lazarou e Manolis Vinichakis**, o simpósio destacou metodologias práticas e centradas no aluno. Entre os principais momentos destacaram-se:

- **Apresentações dos alunos:** os estudantes apresentaram os seus próprios projetos, assumindo um papel ativo na construção das aprendizagens.
- **Projetos interdisciplinares:** a atividade "**Umi no Kokoro**" (**Ondas, Jardins e Missões Marinhas**) relacionou temas ligados ao ambiente marinho com investigação científica e exploração criativa.
- **Demonstrações práticas de STEM:** os participantes participaram num desafio de engenharia para construir uma cadeira com jornais e exploraram robótica subaquática, experiências de realidade virtual (VR), robôs educativos, parques de bolso (*pocket parks*) e atividades de *digital breakout*.

A avaliação do evento, baseada em **47 questionários** recolhidos (**83,9% de taxa de resposta**), revelou um nível de satisfação extremamente elevado, com classificações médias entre **4,96 e 5,00**, numa escala de 5. Além disso, **83,0%** dos participantes manifestaram a intenção de utilizar ou divulgar os recursos desenvolvidos pelo projeto FIND STEM.



Evento final no Porto aproxima o ensino profissional e o ensino superior

Em Portugal, a organização parceira **ECSH** realizou o evento nacional ao longo de **três sessões**, distribuídas por **dois dias consecutivos**, no Porto, em **1 e 2 de junho de 2026**.

Para alcançar diferentes setores educativos, a ECSH estruturou o evento em três sessões específicas:

- **Sessão 1 (CESAE Digital - 1 de junho de 2026):** contou com a participação de **9 profissionais do ensino e formação profissional**, incluindo coordenadores de formação, gestores de projetos e especialistas em competências digitais.
- **Sessões 2 e 3 (Escola Superior de Educação do Porto - ESE-IPP - 2 de junho de 2026):** reuniram **29 participantes**, entre os quais o Coordenador e a Vice-Coordenadora do Conselho Pedagógico, docentes do ensino superior, psicólogos da educação, técnicos de orientação vocacional, investigadores e estudantes de mestrado em Educação Básica.

As sessões portuguesas combinaram apresentações especializadas e oficinas práticas dedicadas a **Digital Breakouts**, **WebQuests**, aprendizagem baseada em projetos e metodologias de ensino sensíveis à igualdade de género.

Os participantes atribuíram classificações superiores a **4,8 em 5** em todos os critérios de avaliação. Além disso, **93,5%** confirmaram que pretendem utilizar os materiais apresentados na sua atividade profissional e **87,1%** manifestaram interesse em continuar a receber informações sobre os resultados futuros do projeto.





Simpósio de Pitești impulsiona a transformação educativa regional

No dia **3 de junho de 2026**, o **Centrul pentru Inovare și Performanță (CIPerform)** organizou o evento multiplicador nacional da Romênia, no **Hotel Ramada (Sala Onix)**, em **Pitești**.

O evento reuniu **39 participantes** provenientes de **15 escolas**, centros de educação inclusiva (como o **CSEI "Sfânta Filofteia" Ștefănești**) e organismos administrativos do distrito de **Argeș**. Entre os participantes encontravam-se professores do ensino básico e secundário das áreas científicas e humanísticas, diretores escolares, coordenadores pedagógicos e conselheiros educativos do **CJRAE Argeș**.

O simpósio incluiu sessões plenárias sobre a transição do modelo **STEM para STEAM**, estratégias para combater preconceitos inconscientes de gênero nas disciplinas técnicas e oficinas práticas que simularam atividades de **Digital Breakouts, WebQuests** e planeamento de mini-aulas STEAM com recursos manipuláveis.

Os indicadores de avaliação revelaram um nível de satisfação praticamente máximo, com classificações entre **4,89 e 4,95**, numa escala de 5. Adicionalmente, **97,4%** dos participantes afirmaram que pretendem implementar e divulgar imediatamente os recursos FIND STEM nas respetivas instituições.



Sinergia transnacional e impacto educativo duradouro

Nos três países parceiros, os eventos multiplicadores nacionais superaram as metas de participação inicialmente definidas, proporcionando formação direta a **mais de 130 professores, psicólogos, investigadores e dirigentes institucionais**.

Ao combinar as artes, ferramentas digitais gamificadas e metodologias de aprendizagem baseadas na investigação com as disciplinas científicas e tecnológicas, o projeto **FIND STEM** estabeleceu bases sólidas para uma educação **STEAM** mais sustentável, inclusiva, criativa e motivadora em toda a Europa.