

ubbu

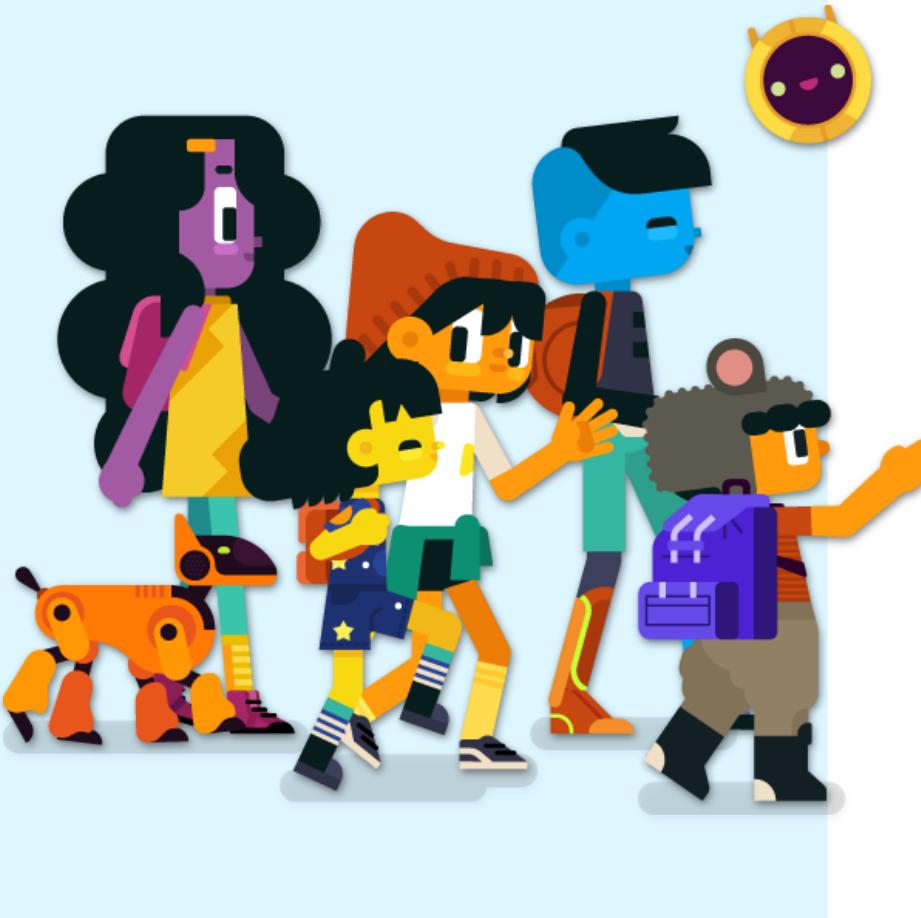
Pensamento Computacional

1º e 2º ciclo do ensino básico

Seminário Nacional Eco Escolas

24 Janeiro 2026





Introdução

ubbu oferece aulas e conteúdos pedagógicos sobre ciências da computação, programação e pensamento computacional, adaptados às idades entre os 6 aos 12 anos.

Para ajudar os professores a integrar no currículo, **aborda temas STEAM tal como cidadania e sustentabilidade.**

Ciência da computação e programação com a ubbu



Formação gratuita e acreditada dos professores durante o processo com a ANPRI



Desenhado para **todos os professores**, mesmo sem experiência anterior



Planos de aula detalhados



Painel de métricas da turma que permitem acompanhar o progresso individual dos alunos

Visão Pedagógica Global



Recursos variados

Curso

S Aprendizagem linear e aprofundada (com 3 níveis e 90 aulas +150 horas)

- + Iteração através de resultados
- + Currículo adaptado às idades
- + Plano de Aula para cada aula

The screenshot shows a digital interface for a course. At the top, it displays 'Aula 1' titled 'Introdução à ublox' with a duration of '1h'. Below this, there's a 'Resumo' section with a small icon of a person using a computer. The main content area is titled 'Objetivos' and lists learning outcomes: 'No fim da aula, os teus alunos devem ser capazes de:'. It includes a 'Mostrar CSTA' button. Further down, there are sections for 'Conceitos de ciéncia da computação', 'STEAM', 'Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas', and 'Competências'. At the bottom, there are links for 'Capacidade perceptivo-motora', 'Coordenação olho-mão', 'Literacia digital', and 'Pensamento crítico'.



Desafios

- + Formato curto, avulsos
- + Actualizados com mais frequência
- + Ligação às matérias das disciplinas
- + Ginásio, rever jogos ou matérias dadas

Projectos

- + Criação de projetos originais ou a partir de templates de código.
- + Ativação / partilha com a comunidade

Articulação entre o Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória e o Pensamento Computacional

No âmbito do documento Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, o aluno deve ser um cidadão:

- 1) “Capaz de pensar de **forma crítica, autónoma e criativa**, de trabalhar colaborativamente”
- 2) “Capaz de reconhecer tanto a **importância como o desafio** oferecidos **conjuntamente** pelas Artes, Humanidades, a Ciência e Tecnologia para sustentabilidade social, cultural, económica e ambiental de Portugal e do mundo”.



O nosso currículo



CS: Ciência da Computação e **Programação**



STEAM: Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemáticas



ODSs: Aulas abordam os 17 temas da ONU para uma sociedade melhor

Conteúdo em linha com os currículos e as aprendizagens essenciais

Ver documento de ligação entre [currículos e ubbu](#) [aqui](#).

Programar um mundo melhor

O nosso conteúdo é baseado nos **Objectivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU**

Ensinar **sustentabilidade** e **cidadania** através da tecnologia

Cada **aula contém** como tema pelo menos um dos **17 ODS**





ODS 2: Erradicar a Fome



Acabar com a fome e promover agricultura sustentável;

Acabar com a desnutrição;

Duplicar a produtividade agrícola;

Corrigir e prevenir restrições comerciais e distorções nos mercados agrícolas mundiais.

Referência: Nações Unidas. (2015). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Disponível em: sustainabledevelopment.un.org/



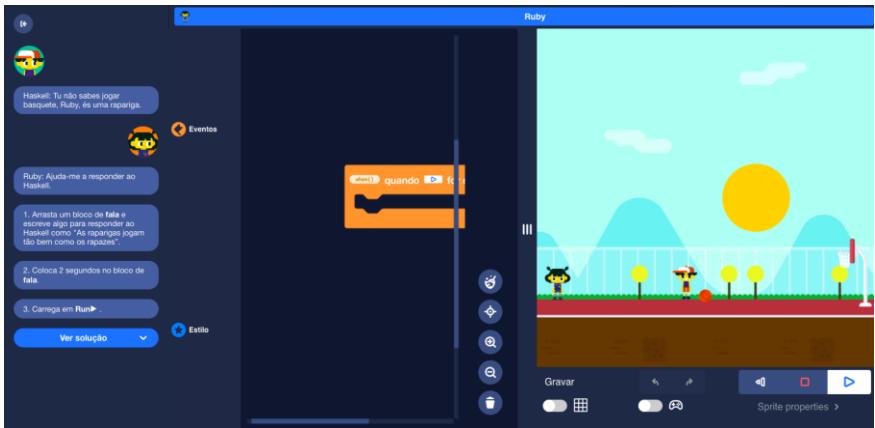


ODS 5: Igualdade de Género



- Acabar com todas as formas de discriminação;
- Eliminar qualquer forma de violência e exploração contra o sexo feminino;
- Reconhecer e valorizar o trabalho doméstico;
- Encorajar as mulheres a terem oportunidades iguais de serem ouvidas e promover a participação das mulheres na sociedade, garantindo a igualdade de oportunidades.

Referência: Nações Unidas. (2015). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org/>



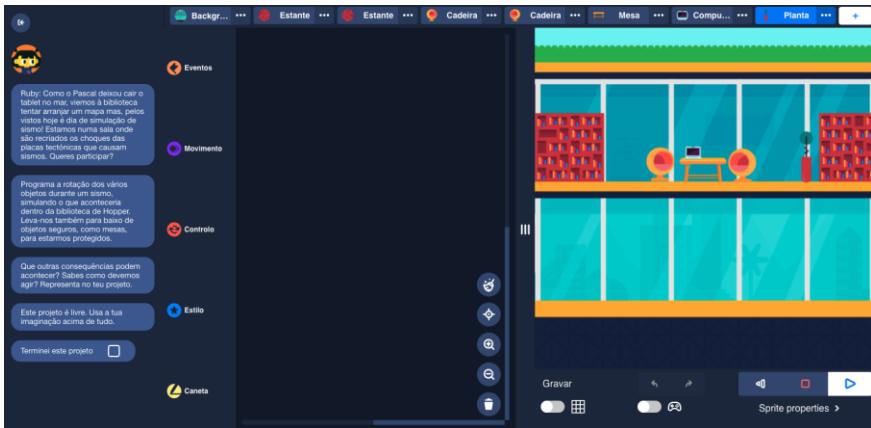


ODS 13: Ação Climática



- Tomar medidas urgentes para combater as mudanças climáticas e os seus impactos;
- Garantir que as pessoas estejam bem preparadas para os perigos relacionados ao clima e desastres naturais;
- Melhorar a educação conscientizando para as mudanças climáticas.

Referência: Nações Unidas. (2015). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org/>



Exemplos de Projetos - 1º lugar “o ar que eu respiro”



Eco Escola



Feito por sancho moura mais de 4 anos



Descrição do Projeto:

Esta atividade desafia as escolas de todos os graus de ensino a elaborarem um formato de Jogo de Correspondência, onde devem ser **trabalhadas e evidenciadas os principais poluentes e respetivas fontes da poluição do ar, consequências e efeitos da poluição atmosférica** (efeitos globais e efeitos dos poluentes da qualidade do ar) e **possíveis resoluções para o problema**.

- Alunos de 6º ano, CEAN

Experimente gratuitamente com os seus alunos

Escolas Privadas:

Contacte-nos através do

962 099 360

e saiba como pode fazê-lo!

Escolas Públicas:

Registe-se em

links.ubbu.io/2025-26 ou em

<http://www.ubbu.io/> ‘Comece aqui’



Obrigada!

Joana Miranda- joana.miranda@ubbu.io

