

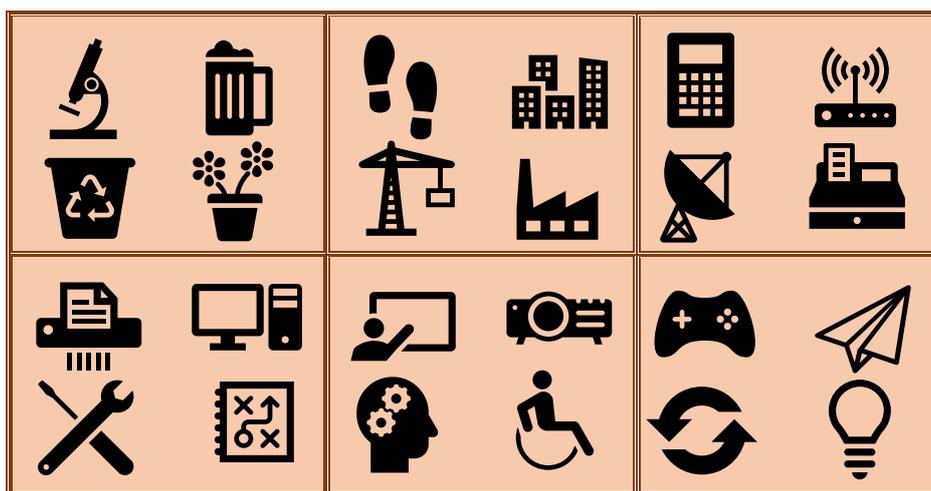


ASSOCIAÇÃO  
PORTUGUESA  
**DESENVOLVIMENTO  
DA CARREIRA**

# Vamos Experimentar Engenharia

Recursos de Exploração de Carreira na  
Área das Engenharias e Tecnologia

2ª edição



## **Ficha Técnica**

### **Título**

Vamos Experimentar Engenharia: Recursos de Exploração de Carreira na Área das Engenharias e Tecnologia

### **Editor**

APDC Edições

### **Autores**

Paula Barroso, Filipa Silva, Íris Oliveira, Ana Daniela Silva, Carla Costa, Cátia Marques, Renata Rocha

Associação Portuguesa para o Desenvolvimento da Carreira – APDC

### **Revisão**

Ana Daniela Silva, Célia Sampaio e Ana Isabel Gonçalves

Associação Portuguesa para o Desenvolvimento da Carreira – APDC

### **ISBN**

978-989-97915-6-5

### **Tiragem**

1000 Exemplares

**1ª edição** Setembro 2017

**2ª edição** Março 2020

**Esta obra teve o apoio:**

**FCT** Fundação  
para a Ciência  
e a Tecnologia

O boletim informativo *Vamos Experimentar Engenharia* faz parte de um conjunto de boletins dirigido a crianças e jovens, que pretende sugerir recursos e atividades de exploração de si e do meio, bem como de procura de informação sobre diferentes áreas de estudo e atuação profissional.

A exploração de carreira é um processo multifacetado, que inclui imaginação, sentimentos relativos a diferentes atividades e papéis de vida, pesquisa de informação, curiosidade e experimentação. Pode ser mais abrangente ou focada em atividades específicas, de acordo com os interesses, os valores, as competências e a fase de desenvolvimento em que a criança ou o jovem se encontra. A exploração de carreira contribui para o autoconhecimento, a construção da identidade, a tomada de decisão esclarecida e informada, bem como a adaptação a múltiplas transições de vida.

Este boletim informativo procura demonstrar como pode a exploração de carreira estar presente ou ser potenciada através de diversos recursos e atividades relativos à área das Engenharias e Tecnologia. Esta área académica e profissional inclui, por exemplo, a Engenharia Civil, Mecânica, Informática, Ambiental, Biológica e Alimentar, as Novas Tecnologias da Comunicação, a Multimédia, a Informática Médica, as Ciências da Computação, entre outras.

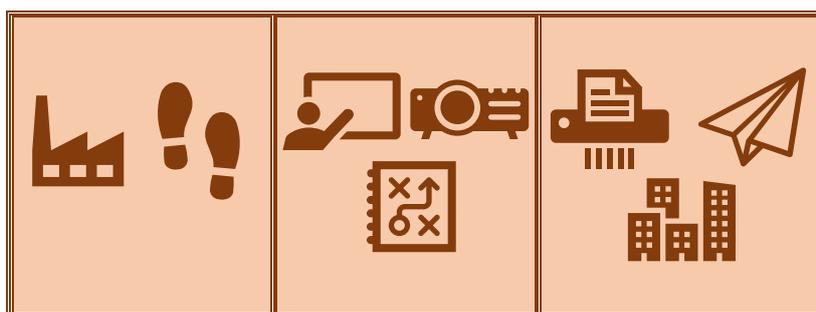
Este documento pode ser utilizado por psicólogos/as em intervenções de carreira, as quais podem envolver estudantes e múltiplos agentes educativos, tais como encarregados/as de educação, diretores/as pedagógicos, educadores/as de infância, professores/as e outros profissionais envolvidos nos percursos de carreira das crianças e dos jovens.

A seleção dos recursos e das atividades apresentados ao longo deste boletim resultou de um levantamento exaustivo de informação que, até ao momento, se encontrava dispersa. Introduce-se uma organização dessa mesma informação em categorias de atividade, identificando iniciativas e entidades que podem ser úteis à promoção da exploração de carreira, em cada ciclo de ensino. Apresentam-se ainda conceitos e outras informações que podem ser importantes para a exploração desta área de conhecimento.

## Categorias de Atividade

A informação recolhida foi organizada em oito principais categorias de atividade, que serão descritas ao longo deste boletim e podem apoiar a exploração de carreira:

-  Saídas de Campo/*Job Shadowing*
-  Workshops/Formações
-  Visitas Guiadas
-  Simulações
-  Palestras
-  Campos de Férias
-  Demonstrações
-  Jogos/Concursos



## Saídas de Campo/ Job Shadowing



As Saídas de Campo, também designadas por Job Shadowing, consistem em oportunidades estruturadas de aprendizagem num ambiente de trabalho, permitindo observar diretamente atividades, manipular ferramentas (e.g., experimentar um *software* de edição de vídeo), e compreender fenómenos científicos e métodos de trabalho inerentes a cada contexto profissional.

As Saídas de Campo/Job Shadowing devem ser acompanhadas por professores/as e outros profissionais nesta área, disponíveis para explicar o processo de realização de atividades profissionais, responder a perguntas colocadas pelos/as estudantes e demonstrar certas atividades práticas.

As Saídas de Campo/Job Shadowing podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Contactar com especialistas e locais de atuação profissional da área;
- Promover a curiosidade, descobrindo atividades, contextos e conhecimentos necessários para o exercício de profissões nessa área;
- Promover a consciência ética quanto ao impacto das ações individuais na comunidade mais próxima ou distante, ao identificar dilemas profissionais e refletir sobre o impacto que o trabalho nesta área pode exercer no presente e no futuro;
- Reconhecer o valor social das diferentes profissões desta área, percebendo a utilidade social, a presença e importância no dia-a-dia;
- Transferir conhecimentos curriculares para tarefas ocupacionais, como por exemplo esclarecer o papel dos conhecimentos de Matemática ou de Filosofia no exercício de profissões nesta área;
- Observar e experimentar, de forma guiada, contextos e ferramentas de atividade profissional, procedimentos matemáticos e científicos;
- Refletir sobre o que foi observado e experienciado, durante as Saídas de Campo/Job Shadowing, comparando com as expectativas iniciais;
- Esclarecer questões ou dúvidas sobre requisitos académicos, atividades e contextos de atuação profissional inerentes à área.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Saídas de Campo/Job Shadowing para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo as atividades “Central de Energia Elétrica EDP” e “Turismo Acessível e Inclusivo”, promovidas pela Kidzania, em Lisboa, e pela Universidade do Algarve, respetivamente

## Workshops/Formações



Os Workshops/Formações consistem em oportunidades de aprendizagem de curta, média ou longa duração, que favorecem a troca de experiências entre os/as estudantes e a atualização de conhecimentos. Estas iniciativas favorecem ainda a realização de exercícios ou jogos, que colocam o conhecimento adquirido em prática e potenciam a demonstração e aplicação de técnicas e ferramentas de Engenharias e Tecnologia.

Os Workshops/Formações articulam conteúdos curriculares com situações do dia-a-dia, assumindo um carácter prático, o que estimula a proatividade por parte dos/as estudantes. Estas atividades devem ser realizadas por profissionais especialistas na área das Engenharias e Tecnologia.

Os Workshops/Formações podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Esclarecer dúvidas com especialistas acerca da aplicabilidade prática de conteúdos curriculares, princípios científicos e teorias;
- Detalhar e aprofundar conhecimentos matemáticos e científicos, de forma aplicada, como por exemplo, em atividades de pequeno grupo;
- Despertar novos interesses e conhecimentos nesta área, podendo ser considerados em futuras opções académicas e profissionais;
- Desenvolver a cooperação, a exploração de si próprio/a em grupos sociais, a abertura à diversidade sociocultural, a comunicação e a escuta ativa, através da componente teórico-prática desta atividade;
- Ensaiai competências sociais necessárias para o trabalho de equipa e para a resolução de problemas, através de atividades em pequeno grupo, sob supervisão;
- Impulsionar o potencial dos/as estudantes na aplicação de métodos científicos para análise de problemas desta área, promovendo a sua autonomia e responsabilidade em cada decisão e comportamento;
- Refletir e participar em debates de grupo, construindo e partilhando conhecimento no grupo de pares.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Workshops/Formações para estudantes de diferentes ciclos de ensino.

## Visitas Guiadas



As Visitas Guiadas constituem passeios lúdicos ou visitas de estudo, que favorecem a observação e a aquisição de conhecimentos por contacto com múltiplos contextos formativos e profissionais.

As Visitas Guiadas devem ser acompanhadas por professores/as e técnicos/as especializados/as na área das Engenharias e Tecnologia.

As Visitas Guiadas podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Ter contacto com locais de trabalho e profissionais especializados/as nas Engenharias e Tecnologia;
- Desenvolver abertura para colocar questões acerca dos contextos visitados e aos respetivos profissionais;
- Tirar notas sobre as atividades observadas, os locais visitados, os desafios profissionais constatados e as reações emocionais desencadeadas pelas experiências, construindo, por exemplo, um diário de bordo dessas vivências;
- Observar, visitar e circular por contextos reais de trabalho desta área, tais como universidades, empresas, centros de investigação, e outros;
- Melhorar competências de comunicação e relacionamento interpessoal, através do contacto com colegas de várias idades, para rentabilizar conhecimentos e experiências de diferentes gerações;
- Conhecer os motivos que possam ter levado pessoas a construir o seu percurso numa determinada profissão e a exercê-la num determinado contexto (por exemplo, perceber porque é que alguém decidiu ingressar no curso de Engenharia Ambiental e, depois, trabalhar numa empresa, como a EDP?);
- Cruzar conteúdos escolares das aulas com locais visitados, atividades profissionais introduzidas e respetivos contributos sociais, através de debates no grupo de pares, com professores/as e profissionais das Engenharias e Tecnologia.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Visitas Guiadas para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo as “Visitas Direcionadas” e o “Open Weekend”, promovidas pelo Centro de Ciência Viva do Algarve e pela Universidade do Minho, em Braga, respetivamente.

## Simulações



As Simulações consistem em atividades práticas estruturadas que têm lugar num laboratório devidamente equipado para simular situações reais ou trabalhos de índole experimental. As Simulações apoiam a aplicação prática de conhecimentos científicos e/ou teste de procedimentos/produtos tecnológicos, sob supervisão de professores/as ou profissionais desta área.

As Simulações podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Adquirir, consolidar e/ou aplicar conhecimentos matemáticos e científicos, compreendendo e testando na prática, conteúdos previamente abordados em aulas, manuais ou documentários;
- Transferir conceitos, princípios, leis, teorias e conhecimentos de linguagens de programação, a situações simuladas e controladas;
- Experimentar e imaginar-se em profissões na área das Engenharias e Tecnologia (por exemplo, engenheiro/a alimentar, técnico/a multimédia), tendo em conta a importância de competências como rigor, persistência, raciocínio lógico e pensamento crítico;
- Despertar o interesse e a curiosidade pelo método matemático e científico aplicado a diferentes domínios de atuação, identificando as suas etapas comuns e os cuidados a ter em cada uma delas;
- Observar a realização de experiências científicas e simulações, atendendo aos materiais, linguagens de programação e/ou plataformas digitais utilizados, aos motivos que sustentaram a sua seleção, bem como ao vestuário e acessórios necessários para o manuseamento de determinados produtos e teste de hipóteses;
- Refletir acerca da importância de planear e ensaiar várias formas de resolver problemas quotidianos com recurso à tecnologia, reconhecendo o impacto que as escolhas e o pensamento crítico (tentativa-erro) podem ter no sucesso do trabalho, na atuação em problemas reais (e.g., ataques informáticos, falhas de segurança) e na qualidade de vida (e.g., criação de próteses, tecnologia médica).

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Simulações para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo a atividade “Programação e robótica – Faz tu mesmo!” promovida pela Fábrica Centro Ciência Viva de Aveiro.

## Palestras



As Palestras consistem em encontros estruturados que contam com cientistas, estudantes e outros profissionais, tendo como objetivo principal divulgar informação atualizada sobre diferentes matérias, dar a conhecer preocupações, equipamentos, técnicas e inovações científicas.

As Palestras são tipicamente dinamizadas por cientistas e profissionais especializados/as com formação avançada, abertas à comunidade.

As Palestras podem contribuir para a exploração de carreira em Engenharias e Tecnologia, sendo úteis para:

- Despertar a curiosidade dos/as estudantes em relação a problemas, questões e necessidades sociais, para os quais a investigação e inovação das engenharias, tecnologia e áreas subjacentes podem ajudar a dar resposta;
- Participar, colocar questões, clarificar dúvidas, envolver-se no diálogo e no debate de ideias com colegas e profissionais;
- Observar interações entre os/as participantes, com vista a identificar e ensaiar comportamentos e modos de comunicação em contextos formais de trabalho versus contextos informais inerentes a outros papéis de vida, como o doméstico;
- Contactar com especialistas nacionais e internacionais nas Engenharias e Tecnologia, aumentando a sensibilização para a diversidade sociocultural, colaboração internacional e múltiplos estilos de vida;
- Treinar a comunicação oral em diferentes idiomas e apropriar-se de termos científicos atualizados e específicos a um domínio particular da área das Engenharias e Tecnologia.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Palestras para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo a palestra realizada durante o “Festival Nacional de Robótica” promovida pela Sociedade Portuguesa de Robótica, em local definido a cada ano.

## Campos de Férias



Os Campos de Férias, também referidos como *Summer Camps*, consistem em eventos estruturados e supervisionados, que ocorrem nos períodos de férias escolares e têm como objetivo rentabilizar os tempos livres das crianças e dos jovens com atividades educativas e lúdicas.

A participação em Campos de Férias requer habitualmente uma inscrição prévia e rege-se por um plano de atividades estruturado e acompanhado continuamente por monitores/as.

Os Campos de Férias podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Experimentar novas atividades inerentes a esta área, possibilitando melhoria, desenvolvimento e demonstração de competências;
- Contactar com pessoas, grupos e comunidades diferentes dos contextos escolares ou familiares em que estão inseridos/as no quotidiano;
- Envolver-se em vivências e experiências de aprendizagem em grupo, percebendo diferentes formas de estar e de interagir socialmente, aprendendo mais sobre si em contextos desconhecidos e com pessoas novas, que exigem adaptação, regulação emocional e integração social;
- Cooperar, refletir acerca da importância social do espírito de interajuda e atribuir sentido ao trabalho em equipa para a produtividade e o bem-estar não só do/a próprio/a, mas também dos outros elementos do grupo e da comunidade;
- Pensar eticamente acerca do impacto das suas ações em si próprio/a e nos outros, desenvolvendo e modelando a cidadania e a colaboração interpessoal;
- Desenvolver abertura a novas experiências e aprendizagens, autonomia e mestria no planeamento e na realização das atividades em grupo.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Campos de Férias para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo o “Career Camp” e o “Ciência Viva no Laboratório - Ocupação Científica de Jovens nas Férias (Estágio de Verão)”, promovidos pelo *Inspire The Future*, em Lisboa e Porto, e pelo Instituto Politécnico de Bragança, respetivamente.

## Demonstrações



As Demonstrações consistem em oportunidades de partilha e observação durante a construção e manipulação de produtos tecnológicos e científicos. Constituem um meio privilegiado de mediação cultural, comunicação e aprendizagem por modelagem/observação. Permitem divulgar, de forma prática, os conhecimentos que têm vindo a ser socialmente construídos numa determinada área académica e profissional.

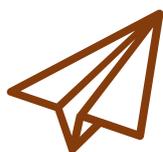
Nas Demonstrações intervêm especialistas, técnicos/as e participantes da comunidade, que, em conjunto, criam um espaço de partilha de conhecimentos, debate e interpretações.

As Demonstrações podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Promover a curiosidade acerca do que se tem investigado, numa determinada área académica/profissional, sobre, por exemplo, como seria construir e manipular um robô e quais os conhecimentos e passos a adotar para o efeito;
- Fomentar a imaginação sobre o futuro numa determinada área académica e profissional relativa às Engenharias e Tecnologia, bem como tomar consciência e atribuir significado às próprias reações emocionais, desencadeadas durante a observação das atividades;
- Refletir acerca do posicionamento do conhecimento atual face ao conhecimento que tem vindo a ser construído ao longo dos anos, décadas e séculos, percebendo o papel desta área na mudança social;
- Articular as Engenharias e Tecnologia com a evolução das espécies, das sociedades, dos períodos históricos e do universo, refletindo acerca dos avanços digitais, metodológicos e técnicos, mas também das limitações do próprio conhecimento científico, das questões ainda em aberto e das linhas de atuação no futuro;
- Contactar com especialistas, técnicos/as e outras pessoas da comunidade, que partilham interesses e valores comuns.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Demonstrações para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo as atividades “Robôs em movimento” e “À descoberta das engenharias”, promovidas pela Universidade dos Açores, durante a iniciativa Verão Jovem na UAc, e pela Universidade Júnior, no Porto, respetivamente.

## Jogos /Concursos



Os Jogos/Concursos podem ter vários formatos (interpessoal, digital ou material) e consistem em atividades educativas, com o objetivo de desafiar os participantes. São ferramentas interativas para a aprendizagem e resolução de problemas, que, no caso desta área, potenciam a curiosidade, a iniciativa, o interesse, a mestria e a concentração das crianças e dos jovens.

Pedagogicamente, os Jogos/Concursos contribuem para a promoção de várias competências e capacidades: motivação, pensamento criativo, cooperação, desenvolvimento cognitivo, e relações sociais. Para além de ensaiar competências de carreira importantes, como a cooperação, a autonomia e o planeamento, são ainda cruciais para aprender técnicas específicas e aplicar conhecimentos requeridos à Engenharia e Tecnologia.

Os Jogos/Concursos podem contribuir para a exploração de carreira, sendo úteis para:

- Explorar e obter informação sobre as Engenharias e Tecnologia, de forma interativa, por tentativa-e-erro e com feedback imediato;
- Desenvolver curiosidade quanto a esta área, ao questionar-se, por exemplo, acerca de como se programam jogos digitais, das diferentes respostas que um/a utilizador/a pode dar, entre outros aspetos;
- Pensar em diferentes estratégias para resolver um mesmo problema, desenvolvendo imaginação e criatividade, estando aberto/a ao pensamento divergente;
- Treinar competências cognitivas, espaciais e audiovisuais, investir no seu próprio potencial e autorreflexão, e reconhecer pontos fortes;
- Treinar a análise, a interpretação e o pensamento sobre formas alternativas de resolver problemas sociais, como criar dispositivos auxiliares para a área da saúde e alimentação, construir edifícios adaptados a pessoas com dificuldades motoras, entre outros;
- Respeitar regras de um jogo, o que permite ensaiar competências analíticas, de pensamento lógico e de relacionamento social.

Nas páginas 16 e 17, apresentam-se exemplos de entidades nacionais que promovem Jogos/Concursos para estudantes de diferentes ciclos de ensino, como por exemplo do concurso “IPS Junior Challenge” e da realização de projetos “Bio & Tec”, promovidos pelo Instituto Politécnico de Setúbal e pela Universidade Católica do Porto, respetivamente.

## Sintetizando....

As **Saídas de Campo/Job Shadowing** e as **Visitas Guiadas** promovem aprendizagens sistemáticas sobre o mundo real, bem como a observação e o contacto com profissionais durante o desempenho das suas tarefas de trabalho.

Os **Workshops/Formações**, as **Palestras** e as **Demonstrações** permitem a partilha de conhecimentos, o esclarecimento de dúvidas junto de diferentes profissionais em contextos formais e informais de atuação, promovendo a reflexão sobre a importância da evolução tecnológica para a sociedade e a contínua construção do conhecimento.

As **Simulações**, os **Jogos/Concursos** e os **Campos de Férias** favorecem o ensaio prático de conteúdos curriculares, de competências transversais, como a resolução de problemas, e da aprendizagem interativa, em que os/as estudantes aliam a componente didática e prazerosa à componente educativa e desafiadora.

## Outras informações e curiosidades relevantes

- A Direção-Geral da Educação tem vindo a promover diversas iniciativas e projetos-piloto de integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nos planos curriculares desde o 1º Ciclo de Ensino Básico. Poderá consultar as iniciativas através do seguinte link: [www.erte.dge.mec.pt](http://www.erte.dge.mec.pt)
- A página do *Youtube* contém diversos canais e tutoriais que podem ser úteis à familiarização com a área das Engenharias e Tecnologia, sob acompanhamento. A visualização acompanhada, por exemplo por docentes, de canais como o *Veritasium* ou de tutoriais como o *C++ Programming* pode ser útil à obtenção de informação e à resposta a curiosidades quanto às Engenharias e Tecnologia.
- Canais televisivos como o *Discovery Channel* são também bons recursos para a visualização de projetos levados a cabo por profissionais de Engenharias e Tecnologia, como por exemplo o programa “Engenharia Impossível”, que demonstra a variedade de atividades desenvolvidas neste âmbito.
- A empresa Portugal Digital é uma entidade que se dedica à venda de materiais didáticos direcionados para as instituições de ensino básico, no âmbito da robótica e tecnologias digitais, que podem ser úteis ao funcionamento de clubes, iniciativas curriculares e extracurriculares, que estimulam a exploração da área das Engenharias e Tecnologia.
- A *Fundación Telefónica* é uma entidade espanhola que promove um blog, com tradução para português, a partir do qual divulga iniciativas inovadoras em todo o mundo na área das Engenharias e Tecnologia.

## Exemplos de Iniciativas e Entidades

Nas tabelas que se seguem, indicam-se as categorias de atividade previamente apresentadas e identificam-se exemplos de iniciativas ou entidades (indicadas através de um código indicado no final das tabelas) que podem ser intencionalmente rentabilizadas para apoiar a exploração de carreira na área das Engenharias e Tecnologia, por ciclo de estudos.

### Educação Pré-escolar

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/ Job Shadowing	l)
Workshops/ Formações	m) x)
Visitas Guiadas	l) r)

Atividades	Entidades
Campos de Férias	c) m)
Jogos/Concursos	k)

### 1º Ciclo de Ensino Básico

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/ Job Shadowing	l)
Workshops/ Formações	a) b) c) g) m) n) x)
Visitas Guiadas	a) l) r)
Simulações	n) y)

Atividades	Entidades
Palestras	a) p) t)
Campos de Férias	c) g) m)
Demonstrações	b) g) n) t)
Jogos/Concursos	g) k) n) y)

### 2º Ciclo de Ensino Básico

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/ Job Shadowing	l) p)
Workshops/ Formações	a) b) c) g) m) n) p) x)
Visitas Guiadas	a) l) r)
Simulações	n) p)

Atividades	Entidades
Palestras	a) t)
Campos de Férias	b) c) g) m) o)
Demonstrações	g) t)
Jogos/Concursos	k) n) t)

### 3º Ciclo de Ensino Básico

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/ Job Shadowing	l) p) q) r) y)
Workshops/ Formações	a) b) g) n) p) r) s) w) x) y)
Visitas Guiadas	a) l) r) s)
Simulações	b) n) p) q) r) w) y)

Atividades	Entidades
Palestras	a) q) r) t)
Campos de Férias	b) c) g) o) x) y)
Demonstrações	b) g) n) p) r) s) t) w)
Jogos/Concursos	n) r) s) t) y)

### Ensino Secundário

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/ Job Shadowing	h) j) p) q) r) u) v) y)
Workshops/ Formações	a) g) h) i) j) n) p) q) r) s) u) v) y) z)
Visitas Guiadas	a) o) p) q) r) s) u) v) z)
Simulações	i) n) o) p) q) r) u) v) y)

Atividades	Entidades
Palestras	a) i) j) p) q) r) t) u) v)
Campos de Férias	b) g) i) o) r) v) w) x) y)
Demonstrações	g) i) n) p) q) r) s) t) u) y)
Jogos/Concursos	e) h) j) n) o) q) r) s) t) v) x) y)

### Ensino Superior

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/Job Shadowing	h)
Workshops/Formações	a) g) h) n)
Visitas Guiadas	a)
Simulações	n)

Atividades	Entidades
Palestras	a)
Demonstrações	g) n)
Jogos/Concursos	h) n)

### Sem especificação do público-alvo

Atividades	Entidades
Saídas de Campo/ Job Shadowing	z)
Workshops/ Formações	b) f)
Visitas Guiadas	i) j) l) s) v) z) aa)
Simulações	b) i) p) s) z)

Atividades	Entidades
Palestras	i) p) s) z)
Demonstrações	b) d) i) m) p) s)
Jogos/Concursos	n)

### Entidades:

**a) Centro Ciência Viva do Algarve**

☎ 289 890 920  
@ info@ccvalg.pt  
✉ www.ccvalg.pt/public/index.php

**b) Fábrica Centro Ciência Viva de Aveiro**

☎ 234 427 053  
@ fabrica.cienciaviva@ua.pt  
✉ www.fabrica.cienciaviva.ua.pt

**c) Centro Ciência Viva de Bragança**

☎ 273 313 169  
@ info@braganca.cienciaviva.pt  
✉ www.braganca.cienciaviva.pt

**d) Centro Ciência Viva de Guimarães – Curtir Ciência**

☎ 253 510 830  
@ geral@ccvguimaraes.pt  
✉ https://ccvguimaraes.pt/

**e) Clube Cientistas FF**

☎ 291 202 820  
@ esffranco@madeira-edu.pt  
✉ www.cienciaviva.pt/redeclubes/clubes/index.asp?acao=showclube&id\_clube=52#a

**f) Clube de Robótica da Escola de São Gonçalo**

☎ 261 315 003 / 261 321 999  
@ cluberobotica@ag-sg.net  
✉ robotica.ag-sg.net/

**g) Happy Code**

☎ 253 777 606/215 834 175  
@ info@happycode.pt  
✉ happycode.pt/

**h) Inspiring the future**

☎ 966 539 819  
@ rita@inspiring.pt  
✉ careercamp.pt/

**i) Instituto Politécnico de Bragança**

☎ 273 303 390  
@ giape@ipb.pt  
✉ http://portal3.ipb.pt/index.php/pt/ipb/estudar-no-ipb/visitar-o-ipb

**j) Instituto Politécnico de Setúbal**

☎ 273 303 390  
@ gi.com@ips.pt  
✉ www.ips.pt/ips\_si/web\_base.gera\_pagina?P\_pagina=30356

**k) JÚNIOR**

@ contacto.junior@te.pt

**l) Kidzania**

☎ 211 545 530  
@ info@kidzania.pt  
✉ https://lisboa.kidzania.com/pt-pt

- m) Museu das Crianças**  
 ) 217 268 082/213 976 007  
 @ lourenco.sobreira@museudascricancas.pt  
 ☒ <http://direcaomuseudascricancas.wixsite.com/museudascricancas>
- n) Sociedade Portuguesa de Robótica**  
 ) 234 370 830  
 @ sec@sprobotica.pt  
 ☒ [www.sprobotica.pt/](http://www.sprobotica.pt/)
- o) Universidade Católica Portuguesa**  
 ) 225 580 098/226 196 243/225 580 055  
 @ semana.aberta@porto.ucp.pt;  
 teenacademy@porto.ucp.pt  
 ☒ [www.esb.ucp.pt/pt/Bio-And-Tec](http://www.esb.ucp.pt/pt/Bio-And-Tec)  
 ☒ [www.porto.ucp.pt/pt/teen-academy](http://www.porto.ucp.pt/pt/teen-academy)  
 ☒ [www.esb.ucp.pt/semanaaberta/](http://www.esb.ucp.pt/semanaaberta/)
- p) Universidade da Beira Interior**  
 ) 275 31 9700  
 @ grp@ubi.pt  
 ☒ [www.ubi.pt/Pagina/Sociedade](http://www.ubi.pt/Pagina/Sociedade)
- q) Universidade de Aveiro**  
 ) 234 370 864  
 @ academiadeverao@ua.pt  
 ☒ [www.ua.pt/academiadeverao/2017/entrada](http://www.ua.pt/academiadeverao/2017/entrada)
- r) Universidade de Coimbra**  
 ) 239 859 900  
 @ [www.uc.pt/estounaUC/contactos](http://www.uc.pt/estounaUC/contactos)  
 ☒ [www.uc.pt/estounaUC](http://www.uc.pt/estounaUC)
- s) Universidade de Lisboa**  
 ) 217 967 624/210 170 141/210 113 400  
 @ nucleocultural@ulisboa.pt;  
 verao@ulisboa.pt  
 ☒ <https://www.ulisboa.pt/r-a-ulisboa/>
- t) Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro**  
 ) 259 350 778  
 @ gci@utad.pt; gci\_news@utad.pt  
 ☒ [universidade.verao.utad.pt/#](http://universidade.verao.utad.pt/#)
- u) Universidade do Algarve**  
 ) 289 800 099  
 @ cursosdeverao@ualg.pt  
 ☒ [www.ualg.pt/pt/content/cursos-verao-2017](http://www.ualg.pt/pt/content/cursos-verao-2017)
- v) Universidade do Minho**  
 ) 253 601 109  
 @ gci@reitoria.uminho.pt  
 ☒ [www.uminho.pt/PT/ensino/futuros-estudantes/Paginas/default.aspx](http://www.uminho.pt/PT/ensino/futuros-estudantes/Paginas/default.aspx)
- w) Universidade dos Açores**  
 ) 296 650 009/296 650 000  
 @ reitoria.fcomplementar@uac.pt  
 ☒ <http://novoportal.uac.pt/pt-pt/sociedade-academia-junior-programas>
- x) Universidade Fernando Pessoa**  
 ) 225 071 300  
 @ geral@ufp.edu.pt  
 olimpiadas@ufp.edu.pt  
 ☒ [www.ufp.pt/](http://www.ufp.pt/)
- y) Universidade Júnior da Universidade do Porto**  
 ) 220 408 000  
 @ ujr@reit.up.pt  
 ☒ <https://universidadejunior.up.pt/>
- z) Universidade Lusófona do Porto**  
 ) 222 073 230  
 @ info@ulp.pt  
 ☒ [www.ulp.pt/](http://www.ulp.pt/)
- aa) Universidade Nova de Lisboa – Faculdade de Ciência e Tecnologia**  
 ) 212 948 300  
 @ <https://questionarios.fct.unl.pt/index.php/337395/lang-pt>  
 ☒ [www.fct.unl.pt/](http://www.fct.unl.pt/)
- bb)** \_\_\_\_\_  
 ) \_\_\_\_\_  
 @ \_\_\_\_\_  
 ☒ \_\_\_\_\_
- cc)** \_\_\_\_\_  
 ) \_\_\_\_\_  
 @ \_\_\_\_\_  
 ☒ \_\_\_\_\_



