

Educar e Transformar com a programação tangível (da programação à robótica)

Tornar a programação tangível, trazendo para fora do espaço do ecrã do computador. Através de objetos ou artefactos, que permitem construir, montar e programar robots ou placas eletrónicas. Explorando conceitos relacionados com as diferentes áreas do saber e que permitem criar cenários relacionados com os conteúdos de diferentes áreas curriculares ou transversais.

Fernanda Ledesma



Docente do Grupo de Informática desde 1997. Mestra em Gestão de Sistemas de E-learning pela Universidade Nova de Lisboa. Formadora da Formação Contínua de Professores nas áreas – Tecnologias Educativas, Didática Específica da Informática, Organização de Bibliotecas Escolares e Avaliação do Desempenho. Foi-lhe atribuído o prémio de Professora Inovadora Microsoft no ano 2008, representando Portugal no Fórum dos Professores Inovadores Europeu, representando Portugal na Croácia. Desde 2015 que destacada como Microsoft Innovative Educator Expert (MIEE). Esteve requisitada em serviço no Ministério da Educação na Equipa de

Coordenação, Monitorização e Formação do Plano Tecnológico da Educação no Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação (GEPE). Atualmente é Presidente da Associação Nacional de Professores de Informática (ANPRI) e Diretora do Centro de Formação de Professores (CFANPRI). É membro do Concelho Científico do Instituto de Avaliação Educativa. Autora de manuais escolares para a disciplina de TIC, no 7º e 8º anos de escolaridade, na Editora ASA do grupo Editorial Leya. Um dos últimos destaque que lhe atribuíram e uma missão internacional, é o rosto feminino Português para a causa “Girls In ICT” no Portal da União Internacional das Telecomunicações. Tem vários artigos publicados, realiza comunicações frequentemente e faz parte da comissão organizadora de diversos eventos na área da informática e tecnologia.