

# **Guião Multimédia**

**Programação e Robótica  
como estratégia de Aprendizagem  
no 1º Ciclo  
Regime B-Learning**

# Índice

# Introdução

No âmbito do trabalho da Unidade Curricular Aprendizagem e Tecnologias será desenvolvida uma sessão de atividades de Programação e Robótica articuladas com atividades curriculares do 1º Ciclo.

No presente Guião estarão descritos os objetivos do módulo, os conteúdos a serem abordados e o roteiro das atividades a serem propostas.

# Objetivos

# Conteúdos

# Cronograma

# Roteiro das atividades

