



## Workshops dia 3 setembro 2019

### 1 Seguranet Educação para os media e a desinformação (Fake News)

Lígia Azevedo

DGE-ERTE

**Local: Escola Secundária da Maia**

Neste workshop será dada uma perspetiva sobre o trabalho que tem vindo a ser desenvolvido pela Direção-Geral da Educação e também pelos Centros de Sensibilização e Centros Internet Segura Europeus no âmbito da Cidadania Digital e da Educação para os Media. Far-se-á menção a diversas iniciativas e recursos de referência que promovem o espírito crítico de crianças e jovens neste contexto. Os participantes serão convidados a delinear uma proposta de atividade sobre a veracidade e fiabilidade da informação.

### 2 Conta-nos uma história: Narrativas digitais em contexto educativo

Milena Jorge

DGE-ERTE

**Local: Escola Secundária da Maia**

Neste Workshop pretende-se explorar os princípios e técnicas do Storytelling associados às tecnologias digitais. A sessão tem como principal objetivo promover, nos docentes, o aprofundamento de competências para que se sintam motivados a levar os seus alunos a criar narrativas e a desenvolver as suas competências digitais sobretudo de edição de áudio e de vídeo.



### 3 Desenvolver uma APP

HappyCode

**Local: Sala Happy Code Maia/Matosinhos**

Criar aplicações híbridas (multiplataforma) numa ferramenta simplificada, e que permite criar aplicações profissionais. Temas trabalhados: Lógica de programação, Design Thinking. Aplicamos um Método de ensino exclusivo que alia ferramentas de Design Thinking, Storytelling, Game Learning, para desenvolver Competências Fundamentais do séc. XXI

### 4 Escola Virtual: uma aliada no desenvolvimento do perfil do Professor do século XXI

Marisa Afonso

Porto Editora

**Local: Escola Secundária da Maia**

Este workshop tem por objetivo explorar os conteúdos educativos digitais, ajustados às novas Aprendizagens Essenciais, e as ferramentas da Escola Virtual, como facilitadores da implementação de estratégias como a flexibilidade curricular, a sala de aula invertida e a gamificação na aprendizagem. Serão também apresentados exemplos de como a utilização da Escola Virtual é promotora de ambientes propícios à aprendizagem autónoma do aluno.



## 5 Iniciação à robótica com a matemática

Sara Cruz

Make it Pedagogical

**Local: Escola Secundária da Maia**

Através de atividades com robôs, os alunos podem colocar em prática conteúdos abstratos, favorecendo a compreensão conceptual. Com este workshop pretende-se dar a conhecer as potencialidades da robótica para a aprendizagem da matemática nos primeiros anos. Num momento inicial, será feita uma reflexão sobre o tema e de seguida avançar-se-á para uma atividade prática a realizar pelos participantes.

## 6 Metodologias Activas de Ensino na sua sala de aula

João Borges / Pedro Queiró

Dreamshaper

**Local: Escola Secundária da Maia**

Uma revisão sobre as Metodologias Ativas de Ensino, os seus benefícios para alunos e professores, e como começar a implementá-las nas escolas. Iremos rever técnicas de Aprendizagem com Base em Problemas e Projetos, como aplicá-las de forma simples na sala de aula e seus processos de acompanhamento e avaliação.



## 7 A importância do espaço e da tecnologia no sucesso da educação

Teresa Vendeirinho/Hugo Dantas

Steelcase/Promethean

**Local: Antiga EB1 de Pedras Rubras**

Este workshop aborda a importância do espaço onde ocorre a aprendizagem contribuindo para o sucesso do processo educativo, quer sob o ponto de vista do professor, quer da influência que o espaço tem sobre o empenho e concentração do aluno, melhorando níveis de concentração e entusiasmo. Sob o ponto de vista da tecnologia será também ponderado a importância que os equipamentos tecnológicos exercem no professor como facilitador das pedagogias e no aluno como incentivo ao desenvolvimento das competências do sec. XXI. É uma oportunidade para partilhar pesquisas, estudos, e princípios fundamentais que conduzem a um melhor entendimento sobre novas formas de organização de sala de aula e como potenciar os equipamentos inovadores. Tendo por base o conhecimento do ecossistema de aprendizagem ativa os participantes irão adquirir conhecimentos e técnicas que permitirão interagir de forma dinâmica e colaborativa com alunos e os seus pares. Com duas dinâmicas muito simples este workshop será muito interativo conduzindo os participantes à sua própria descoberta de uma nova visão sobre o espaço de sala de aula.

## 8 Quizzes: primeiros passos na utilização de quizzes

Luís Coutinho

AE da Maia

**Local: Escola Secundária da Maia**

Como utilizar, através de dispositivos móveis, os quizzes em contexto educativo. Passo a passo, construir quizzes usando o Kahoot e o Socrative, permitindo verificar as aplicações práticas e as potencialidades destas ferramentas educativas.



## 9 KZ-Academy: Ferramenta que potencia a aprendizagem através do vídeo

João Aguiar

MagikBee

**Local: Escola Secundária da Maia**

KZ-Academy é uma ferramenta que proporciona uma experiência única e interativa na aprendizagem por via da utilização do vídeo. Desafia os alunos a pensar sobre aquilo que estão a assistir e permite aos professores a criação e gestão de conteúdos de vídeo valiosos para o processo de ensino-aprendizagem. De que forma? A plataforma permite aos docentes adicionar perguntas aos vídeos do YouTube previamente selecionados, criando questionários educativos em vídeo. Neste workshop os professores vão descobrir como podem transformar o YouTube numa ferramenta útil para os seus alunos.

## 10 Edmodo: plataforma interativa

Henrique Leal

Make it Pedagogical

**Local: Escola Secundária da Maia**

EDMODO é uma plataforma online baseada em aprendizagem móvel, que possui diversas funcionalidades para tornar uma aula mais atrativa e envolvente. Baseia-se em aprendizagem móvel porque os alunos podem aceder a uma aula em tempo real através dos dispositivos móveis com um código que o professor disponibiliza. Além disso, funciona como um repositório e criador de apresentações interativas. Ainda, é possível incluir nas apresentações vídeos, áudios, arquivos salvos em serviços de nuvem, páginas web dentre outros.



## 11 Padlet... mural interativo na disciplina de Português

Delfina Amado

AE Castêlo da Maia

**Local: Escola Secundária da Maia**

O padlet pode ser um diário das atividades da turma, permite a interatividade, a comunicação entre professor e alunos, a partilha de trabalhos. Este workshop pretende dar a conhecer as potencialidades da utilização do padlet no processo de ensino e aprendizagem.

## 12 Robótica Educativa Móvel

Rolando Barradas

Make it Pedagogical

**Local: Escola Secundária da Maia**

O Workshop de robótica educativa móvel incidirá sobre conceitos básicos da plataforma Arduino e da sua utilização na construção de robôs móveis. Serão abordados conceitos essenciais de microeletrónica e do Arduino, bem como do ambiente de programação mBlock, baseado em Scratch. Serão também abordados e experimentados conceitos de movimentação de um robô e deteção de obstáculos, normalmente associados à programação de um robô móvel autónomo.