



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.