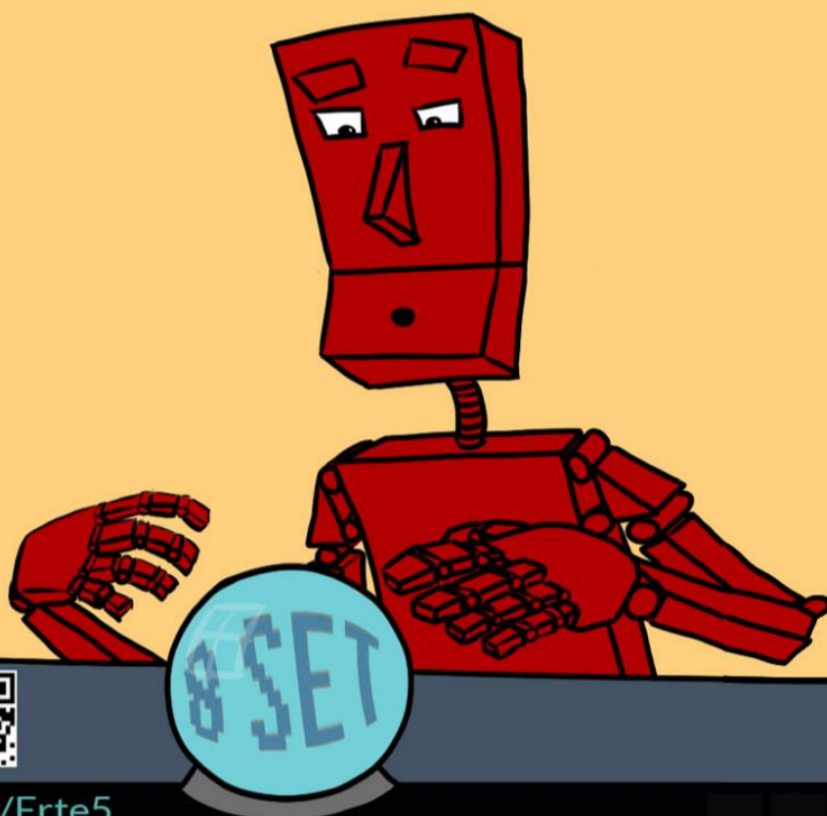


ERTES

5.º Encontro Regional
Tecnologias na Educação



www.bit.ly/Erte5

O futuro começa hoje!

SOBRE O ERTE

Trata-se de uma iniciativa, inserida no programa T.O.P.A (Traz O teu Próprio Aparelho), baseado no princípio do BOYD (Bring Your Own Device).

OBJETIVO

Promover e incentivar o uso dos aparelhos móveis dentro da sala de aula, como ferramentas úteis no processo de ensino/aprendizagem.

INFORMAÇÕES E INSCRIÇÃO



@TOPA_AZORES



@TOPA.PROSUCESSO



WWW.BIT.LY/ERTE5

(Portal da Educação Açores)

Pela primeira vez, o ERTE contará com a presença de oradores(as) internacionais e, como já aconteceu nas edições anteriores, estarão criadas as condições para a partilha de boas práticas educativas, apresentação de projetos relevantes em que se recorre à tecnologia e espaço para reflexão e troca de ideias. As oficinas*, no período da tarde, permitirão aos participantes tomar contacto com algumas dinâmicas de trabalho inovadoras e atividades a desenvolver em contexto educacional. Os temas serão as redes sociais, a gamificação, a inteligência artificial e a construção de recursos educativos digitais.

8 DE SETEMBRO DE 2021

DURAÇÃO DE UM DIA | ABERTO AO PÚBLICO EM GERAL | SEM INSCRIÇÃO PRÉVIA NO EVENTO

*MEDIANTE INSCRIÇÃO

Programa ERTE5

DIA 8 DE SETEMBRO 2021

09h00

SESSÃO DE ABERTURA

Sofia Ribeiro | Secretária Regional da Educação

09h15

CONFERÊNCIA "Computing in English schools: lessons learnt"

"Computação nas escolas inglesas: lições aprendidas" - **Comunicação em inglês com tradução simultânea.**

Miles Berry | Universidade de Roehampton, Reino Unido

10h15

PAUSA PARA CAFÉ

10h30

CONFERÊNCIA "Alignment of educational robotics learning systems with classroom activities"

"Alinhamento de sistemas de robótica educativa com atividades escolares" - **Comunicação em inglês com tradução simultânea.**

Christian Giang | Universidade de Lausanne, Suíça

11h30

Conhecer para Preservar – a Literacia do Oceano como instrumento de Conservação da Biodiversidade Marinha.

Carla Dâmaso | Observatório do Mar dos Açores (OMA)

Comunicação e linguagem nas redes sociais

Luana Iensen | Plataforma Digital Super Ensino, Manaus, Brasil

12h30

PAUSA PARA ALMOÇO

14h00

OFICINA 1: Redes sociais na Educação

Luana Iensen | Plataforma Digital Super Ensino, Manaus, Brasil

OFICINA 2: O processo de desenvolvimento de recursos educativos sobre o mar dos Açores

Carla Dâmaso & Maria Joana cruz | Observatório do Mar dos Açores (OMA)

OFICINA 3: Gamificação na educação: O que é? Como se faz e de que forma pode fazer a diferença no envolvimento dos alunos no processo educativo?

Manuel Pimenta | elemento do Lisbon Games Week

OFICINA 4: Inteligência Artificial: dos conceitos à prática em contexto de sala de aula

José Cascalho & Jorge Pacheco | Universidade dos Açores

16h00

PAUSA PARA CAFÉ

16h15

ENTREGA DE PRÉMIOS

CONCURSO "CONSTRÓI O TEU ROBÔ" | CON(RE)CURSO REDA | PRÉMIO UBBU

Oficinas a
decorrer em
simultâneo

1 6 H 4 0

APRESENTAÇÃO DE PROJETOS

Pensamento Computacional

(Secretaria Regional da Educação Açores)

Paulo Novo | Secretaria Regional da Educação

e.Bot

(Direção Regional da Educação Açores / Direção Regional da Ciência e Transição Digital Açores)

Tiago Leite | Direção Regional da Educação

1 7 h 0 0

ENCERRAMENTO

Nídia Inácio | Diretora Regional da Educação



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 09h15

CONFERÊNCIA

Computing in English schools: lessons learnt

Computação nas escolas inglesas: lições aprendidas

As Ciências da Computação substituíram as TIC no currículo nacional da Inglaterra em setembro de 2014. Nesta palestra, são partilhadas algumas das lições aprendidas através da conceção e implementação desta nova área, argumentando que uma abordagem mais coerente, na qual as normas obrigatórias são combinadas com recursos de alta qualidade, com avaliação e pedagogia, com formação de professores adequada, com desenvolvimento profissional, incentivos e orientações claras, são mais eficazes.

MILES BERRY

É professor coordenador em Educação Computacional na Universidade de Roehampton, Reino Unido. Antes de aqui ingressar, passou 18 anos em quatro escolas, a maior parte do tempo como coordenador de TIC e, mais recentemente, como professor-coordenador. É membro do Conselho do Centro Nacional de Educação Computacional de Inglaterra, Ciências da Computação na Escola e da Academia de Computação da BCS (British Computer Society). Ao longo dos anos, contribuiu para uma série de projetos relacionados com computação, incluindo os programas nacionais de computação curricular de estudo, Switched on Computing, Desfoot Computing, QuickStart Computing, CAS TV, Project Quantum e Hello World. Dá palestras regulares e workshops de desenvolvimento profissional sobre tecnologia de computação e educação no Reino Unido e no estrangeiro e trabalhou numa série de projetos de consultoria internacional envolvendo aprendizado aprimorado de tecnologia, desenvolvimento curricular e desenvolvimento profissional.



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 10h30

CONFERÊNCIA

Alignment of educational robotics learning systems with classroom activities

Alinhamento de sistemas de robótica educativa com atividades escolares

Nesta apresentação, discutirei os recentes avanços na educação digital e o uso de tecnologias educativas na formação escolar, de acordo com experiências realizadas no meu trabalho de pesquisa passado e atual. Neste contexto, apresentarei diferentes exemplos de atividades de robótica educativa que foram especificamente concebidas para utilização em sala de aula. Compartilharei as experiências que foram feitas com tais instrumentos na Suíça e discutirei possíveis direções para trabalhos futuros.

CHRISTIAN GIANG

É pesquisador no Laboratório de Machine Learning for Education, Instituto Federal de Tecnologia da Suíça em Lausanne (EPFL) e no Laboratório de Tecnologia e Media na Educação, Universidade de Ciências Aplicadas e Artes do Sul da Suíça (SUPSI). Concluiu o M.Sc. em Engenharia Elétrica e Tecnologia da Informação no Instituto Federal de Tecnologia da Suíça, em Zurique (ETH Zürich). O seu trabalho tem como principal foco o uso de tecnologias educativas na formação escolar.



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 11h30

*Conhecer para
preservar – a
literacia do
oceano como
instrumento de
conservação da
biodiversidade
marinha*

A divulgação científica e tecnológica e a promoção da literacia do oceano, junto da comunidade local e regional, constituem dois principais objetivos para os quais o OMA trabalha.

É necessário aproximar os açorianos do seu berço marinho porque acreditamos que é preciso conhecer, para se querer proteger. Muitas das espécies marinhas que o Mar dos Açores alberga são desconhecidas aos olhos do público em geral. Só se o Mar e os seus habitantes se tornarem mais próximos e mais familiares, será possível criar uma relação de respeito do Ser Humano para com a Natureza.

CARLA DÂMASO

Bióloga Marinha.

Licenciada em Biologia Marinha e Pescas e Mestre em Estudos Integrados dos Oceanos, vive no Faial desde 2002, onde trabalhou na área das Pescas nos Açores, tendo sido responsável ao longo de mais de 10 anos por uma série de ações e publicações de divulgação científica, nomeadamente na área das pescas e promoção e valorização do pescado dos Açores. Desde 2013, desenvolve um trabalho mais dedicado à educação ambiental, divulgação e comunicação de ciência, como educadora marinha no Centro de Ciência e coordenadora do Observatório do Mar dos Açores (OMA).



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 11h30

Comunicação e linguagem nas redes sociais

Nesta oficina será explorado o potencial que algumas aplicações têm para facilitar as estratégias e metodologias no ensino presencial ou à distância.

Os formandos poderão verificar e experimentar diferentes aplicações, recorrendo aos seus próprios dispositivos e refletir sobre a utilidade destas na interação com os alunos, contribuindo para o desenvolvimento de competências digitais e para a melhoria das aprendizagens.

Pretende-se que esta oficina desperte a curiosidade dos docentes para a integração de ferramentas digitais em contexto educativo.

LUANA IENSEN

Pós-graduada em Educação e Novos Cenários Sociais. Possui graduação em Letras Português e Respectivas Literaturas pelo Centro Universitário Franciscano (2011) e graduação em Jornalismo pelo Centro Universitário Franciscano (2015). Atualmente sou professora do Centro Educacional Lato Sensu, Manaus, e da plataforma digital Super Ensino. Atuo com língua portuguesa, redação e educação socioemocional.

Nas redes sociais, disponibilizo aulas gratuitas e dicas de português e redação.

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UC0ua-n8LUDzUDV6s_uJe_bQ/featured

Currículo Lattes completo no link:
<http://lattes.cnpq.br/9802491920532550>



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 14h00 - 16h00

OFICINA 1

Redes sociais na educação

As redes sociais podem ser bem mais do que isso. Podem ser, também, espaços de aprendizagem, para divulgação de vários conteúdos do interesse dos alunos, onde podem interagir, colocar dúvidas e aprender.

Nesta oficina veremos o potencial do Instagram como ferramenta de interação com os alunos, de partilha de conhecimento e divulgação de informação, de forma muito simples e muito direta.

LUANA IENSEN

Pós-graduada em Educação e Novos Cenários Sociais. Possui graduação em Letras Português e Respectivas Literaturas pelo Centro Universitário Franciscano (2011) e graduação em Jornalismo pelo Centro Universitário Franciscano (2015). Atualmente sou professora do Centro Educacional Lato Sensu, Manaus, e da plataforma digital Super Ensino. Atuo com língua portuguesa, redação e educação socioemocional.

Nas redes sociais, disponibilizo aulas gratuitas e dicas de português e redação.

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UC0ua-n8LUDzUDV6s_uJe_bQ/featured

Currículo Lattes completo no link:
<http://lattes.cnpq.br/9802491920532550>



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 14h00 - 16h00

OFICINA 2

O processo de desenvolvimento de recursos educativos sobre o mar dos Açores

Nesta oficina faremos uma espécie de visita guiada ao processo de criação e desenvolvimento dos recursos educativos produzidos pelo Centro de Ciência do Observatório do Mar dos Açores. Será composta por duas partes distintas: a apresentação de alguns dos recursos já produzidos e o desenvolvimento, em conjunto, de um recurso educativo.

CARLA DÂMASO
&
MARIA JOANA
CRUZ

Carla Dâmaso é licenciada em Biologia Marinha e Pescas e Mestre em Estudos Integrados dos Oceanos, vive no Faial desde 2002, onde trabalhou na área das Pescas nos Açores, tendo sido responsável ao longo de mais de 10 anos por uma série de ações e publicações de divulgação científica, nomeadamente na área das pescas e promoção e valorização do pescado dos Açores. Desde 2013, desenvolve um trabalho mais dedicado à educação ambiental, divulgação e comunicação de ciência, como educadora marinha no Centro de Ciência e coordenadora do Observatório do Mar dos Açores (OMA).

Maria Joana Cruz vive no Faial desde 2010, licenciou-se em Biologia Marinha e Biotecnologia na ESTM em Peniche. Estagiou no Instituto Baleia Jubarte, na praia do Forte na área da investigação, tendo de seguida rumado ao Pico para trabalhar como guia marinha e skipper na empresa Espaço Talassa durante 6 anos, descobrindo aí que preferia a comunicação e a partilha de conhecimentos com o público em geral à investigação. O percurso no Faial começou na empresa OceanEye e desde há 9 anos que faz parte da equipa do OMA, trabalhando maioritariamente na conceção e dinamização de atividades de educação ambiental marinha dirigida quer a miúdos quer a graúdos.



resumos e notas biográficas

DIA 8 DE SETEMBRO | 14h00 - 16h00

OFICINA 3

Gamificação na Educação: O que é, como se faz e de que forma pode fazer a diferença no envolvimento dos alunos no processo educativo?

Nesta sessão iremos falar sobre o que é a gamificação, qual o contexto em que surgiu e de que forma está a entrar em várias áreas das nossas vidas, em particular a educação. Vamos explorar um pouco o processo de introdução da gamificação no contexto educativo, de que forma este contexto em particular influencia a forma como os jogos e a gamificação podem ser utilizados, e conhecer algumas das soluções já disponíveis no mercado. O objetivo é que no final da sessão, cada um de nós consiga identificar quais as estratégias mais adequadas para aplicar e como dar os primeiros passos.

MANUEL PIMENTA

É um *Gamification Designer* com um passado em desenvolvimento de software e um gosto especial por *storytelling* educação.

É um apaixonado pelo uso de mecânicas e técnicas de design de jogos para resolver problemas e envolver pessoas, o que tem feito, com organizações de múltiplas áreas de negócio e dimensões, desde 2012.

É também um formador em *Design Thinking e Gamification*, um *gamer* inveterado e um Dirigente Escotista.

É desde 2020 Curador do Serviço Educativo da Lisboa *Games Week*, iniciativa dinamizada pela FIL, através da Elemento - Associação Ludopedagógica.



resumos e notas biográficas**DIA 8 DE SETEMBRO | 14h00 - 16h00****OFICINA 4*****Inteligência Artificial: dos conceitos à prática em contexto de sala de aula***

Nesta oficina exploram-se, numa primeira parte, os conceitos básicos da disciplina de Inteligência Artificial (I.A.) que irão permitir entender os princípios que suportam a sua utilização em aplicações no dia a dia. Na segunda parte, serão introduzidas ferramentas de apoio para a realização de experiências que envolvem os conceitos de I.A. explorados. No final da oficina, espera-se que os formandos adquiram competências para testar e elaborar propostas para aplicar alguns dos conceitos de I.A., em contexto da sala de aula.

**JOSÉ CASCALHO
&
JORGE PACHECO**

José Cascalho é professor na Universidade dos Açores, especializado na área de Inteligência Artificial. Iniciou o seu percurso de professor no Departamento de Educação. Recentemente, mudou-se para o Departamento de Informática. Tem desenvolvido trabalho de investigação na área de robótica, robótica educativa e sistemas multiagentes.

Jorge Pacheco é finalista no curso de Licenciatura em Informática. É professor na Escola Secundária da Ribeira Grande. O seu estágio final de licenciatura versa sobre a aprendizagem de I.A. no ensino básico e secundário.

**NOTA**

Para mais informações e acesso ao evento, aceda a <http://www.bit.ly/Erte5>.