



GOVERNO
DOS AÇORES

Secretaria Regional
da Educação e dos
Assuntos Culturais



ESPELHO, ESPELHO MEU!
EXISTE ALGUÉM MAIS
INTELIGENTE DO QUE EU?

4 de Setembro 2023
ES Jerónimo Emiliano de Andrade
Angra do Heroísmo

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO

ERTE 7

7.º Encontro Regional de Tecnologias na Educação

PROGRAMA

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

Na sétima edição do Encontro Regional de Tecnologias na Educação, teremos a oportunidade de analisar alguns dos contributos que a Inteligência Artificial pode trazer à nossa educação, partilhando conhecimento e experiências que, seguramente, serão enriquecedoras e poderão trazer novos olhares sobre uma temática que ainda tem tanto de atual como de desconhecida.

INFORMAÇÕES



WWW.BIT.LY/ERTE_7

A inteligência artificial (IA) já não é a ficção que, em 2001, Spielberg levou às salas de cinema. Hoje, temos IA um pouco por toda a parte, sem sequer percebermos. Na educação não é diferente. A IA tem chegado sem se fazer anunciar, operando algumas transformações e uma série de mudanças significativas, algumas delas visíveis na personalização de alguns sistemas de aprendizagem, possibilitando a recolha e análise de grandes quantidades de dados de alunos, preferências de aprendizagem e desempenho, por exemplo. Ambientes de aprendizagem adaptados, ajustados em termos de dificuldade e ritmo de cada aluno, procurando o máximo potencial de cada um, a automação de algumas tarefas administrativas e a análise de tendências e padrões, que possam melhorar o sistema educativo como um todo, são, já, uma realidade em muitos sistemas educativos da Europa e do mundo. Esta ferramenta, que pode ajudar a melhorar experiências educativas e sucesso dos alunos, levanta, também, questões éticas que devem ser acauteladas, assim como outras relacionadas com a segurança online.

ESPAÇO FEIRA TECNOLOGIA

Altice | Escola Virtual | Expert | Samsung

4 DE SETEMBRO DE 2023

DURAÇÃO DE UM DIA | JERÓNIMO EMILIANO DE ANDRADE, ANGRA DO HEROÍSMO

Programa ERTE7

- PROGRAMA -

0 9 h 0 0 **SESSÃO DE ABERTURA**
Sofia Ribeiro | Secretária Regional da Educação e Assuntos Culturais

0 9 h 1 5 **ChatGPT, esse amigo inteligente** – *Paulo Novo Neves | Secretaria Regional da Educação e Assuntos Culturais*

0 9 h 4 5 **Tons da Primavera: esculturas Interativas"** – *Sérgio Noqueira | Agrupamento de Escolas da Zona Urb. da Figueira da Foz*

A inteligência Artificial na Região Autónoma da Madeira – *Luis Gaspar | Direção Regional da Educação da R.A. Madeira*

1 0 h 3 0 **PAUSA PARA CAFÉ**

Projeto "CONNECTING THE WORLD" - *Jaime Rei | Agrupamento de Escolas de São Gonçalo em Torres Vedras*

1 1 h 0 0 **A Inteligência Artificial nos Manuais Digitais** – *Rui Pacheco | Porto Editora*

REDA 2.0 – *Paulo Valadão | Equipa REDA (DREAE)*

1 2 h 3 0 **PAUSA PARA ALMOÇO**

OFICINA 1: Tinkercad: materializar ideias

Sérgio Noqueira | Agrupamento de Escolas da Zona Urb. da Figueira da Foz

1 4 h 1 5 **OFICINA 2: Programar de forma simples e intuitiva**
(oficinas em simultâneo) *Jaime Rei | Agrupamento de Escolas de São Gonçalo em Torres Vedras*

OFICINA 3: Dinamização de aulas com Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Pedro Alvim - Equipa Pensamento Computacional (DREAE)

1 5 h 4 5 **PAUSA PARA CAFÉ**

OFICINA 4: O trabalho de projeto e as novas soluções de avaliação da plataforma Escola Virtual

Rui Pacheco e José Pinto | Porto Editora

1 6 h 0 0 **OFICINA 5: Impressão 3D**
(oficinas em simultâneo) *Manuel Horácio Ferreira | EBS Tomás de Borba*

OFICINA 6: Dinamização de aulas com Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Pedro Alvim - Equipa Pensamento Computacional (DREAE)

1 7 h 5 0 **ENCERRAMENTO**
Rui Espínola | Diretor Regional da Educação e Administração Educativa

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 09h15

CONFERÊNCIA

CHATGPT, ESSE AMIGO INTELIGENTE

O Chat GPT escreve textos. Sejam conversas informais, respostas a perguntas ou esclarecimentos de dúvidas. Tem conversa para tudo, poderá dizer-se, e devolve-nos sempre escritos com uma correção gramatical assinalável. É possível manter uma conversa com o sistema, interagindo com o mesmo, colocando questões ou, simplesmente, solicitando informações. Pode ser o melhor amigo de muita gente e, num exercício de abstração, poderíamos até perguntar-nos se do outro lado não está um humano. É que até parece impossível uma máquina ser tão inteligente. Mas será que é mesmo?

PAULO NOVO

Doutorando em Programação e Robótica Educativa, na Universidade de Lisboa. Professor de Artes Visuais (grupo 600), na Escola Secundária Manuel de Arriaga (1995 a 2009). Para além de diversos cargos, desenvolveu, com os alunos, projetos na área do cinema, animação e multimédia. Participou em diversos projetos da U.E. com escolas da Finlândia, Espanha e Região Autónoma da Madeira. Em 2009, abandona o ensino e dedica-se ao estudo da Animação 3D. Viveu no Canadá, nos E.U.A., na República Checa e no Brasil, tendo trabalhado em vários estúdios de animação. Em 2016, regressou aos Açores, a convite da Direção Regional da Educação, para coordenar projetos educativos ligados às tecnologias. Atualmente desempenha funções no gabinete da Secretária Regional da Educação e dos Assuntos Culturais, coordenando os projetos Pensamento Computacional, Manuais Digitais, REDA, entre outros.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 09h45

*Tons da
Primavera:
esculturas
Interativas*

A apresentação consiste no relato reflexivo sobre um cenário de aprendizagem baseado em dinâmicas de trabalho colaborativo com crianças do 2.º CEB, em torno da relação entre o objeto estético e o objeto técnico. A abordagem da prática será documentada com a descrição das fases de desenvolvimento da atividade, os materiais e recursos utilizados e a sua articulação curricular. Tendo em conta que a atividade desenvolvida culminou numa instalação de esculturas interativas será apresentado um breve vídeo ilustrativo para ajudar a concretizar a apresentação.

**SÉRGIO
NOGUEIRA**

É professor do grupo 240 na Escola Básica Dr. João de Barros, Figueira da Foz.

Ao longo da sua carreira tem desenvolvido práticas pedagógicas com recurso aos meios e suportes digitais em contexto de sala de aula. É formador credenciado pelo conselho científico da formação contínua de docentes desde 1999, tendo recentemente participado nas iniciativas do programa nacional de capacitação digital de docentes promovidas pela Direção-Geral da Educação.

Desenvolveu investigação sobre a aprendizagem baseada na exploração da imagem em movimento através da participação em vários projetos nacionais e internacionais sobre cinema na escola. É autor multimédia do software didático de animação - Animatrope, Máquina Virtual de Animação. Na sua prática pedagógica procura articular os meios digitais com os suportes analógicos em ambientes de aprendizagem híbridos.

Além da sua atividade docente, desenvolve investigação sobre poesia visual generativa no âmbito do seu doutoramento em Arte dos Media.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 09h45

*A inteligência
artificial na
Região
Autónoma da
Madeira*

Estamos numa nova era de revolução de IA, pelo que será importante fazer um contexto e perceber os desafios e oportunidades da utilização da IA, como uma mais-valia, na educação dos nossos alunos.

LUIS GASPAR

Diretor de Serviços, da Direção de Serviços de Tecnologias e Ambientes Inovadores de Aprendizagem da Direção Regional de Educação - Madeira;

Licenciado em Ensino de Informática, com Mestrado em Engenharia Informática, na Especialidade Engenharia de Software, pela Universidade da Madeira;

Assistente-convidado em Tempo Parcial na Faculdade de Ciências Exatas e da Engenharia e na Escola Superior de Tecnologias e Gestão da Universidade da Madeira;

Vogal do Colégio de Informática, da Ordem dos Engenheiros - Região Madeira;

Formador reconhecido pelo Conselho Científico-Pedagógico da Formação Contínua, nos seguintes domínios: C05 Didática Específica (Informática); C14, C15 e C16 Tecnologias Educativas (Aplicações da Eletrónica Digital, Informática/Aplicação da Informática e Meios Audiovisuais

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 11h00

COMUNICAÇÃO

Projeto "CONNECTING THE WORLD"

O jogo interativo tech, "CONNECTING THE WORLD" tem como o objetivo construir uma ferramenta pedagógica, que estimule o desenvolvimento do pensamento computacional, promovendo uma aprendizagem, simples e intuitiva, da estrutura do código de programação ao mesmo tempo que facilita o processo de ensino aprendizagem dos conteúdos escolares. O jogo/robô construído é um recurso valioso em situação lúdica, assim como uma ferramenta de aprendizagem em sala de aula, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo das crianças a que se destina. O jogo tem como objetivo a resolução de um desafio, com base no desenvolvimento de um algoritmo. Para tal, a criança é desafiada a colocar uma sequência de peças, no tabuleiro de jogo, CONNECTING THE WORLD, de modo a que o algoritmo construído controle remotamente por "bluetooth" o movimento do brinquedo/robô, permitindo que este comunique e percorra um determinado percurso pré-estabelecido num tapete, respondendo assim, ao desafio inicialmente proposto do conteúdo escolar a aprender. É um protótipo de jogo de construção simples majoritariamente em impressão 3D e microcontroladores utilizados em meio escolar, o que permite que o jogo possa ser replicado facilmente por outras escolas. <https://youtu.be/RwoJK8nZV5o>

JAIME REI

Possui uma licenciatura em Gestão e Administração Escolar e um Bacharel em Ensino de Educação Tecnológica. É professor de Educação Tecnológica, Robótica e Informática do Agrupamento de Escolas de São Gonçalo em Torres Vedras e coordenador da disciplina de Robótica e Clube de Robótica. Formador na área de Robótica do Centro de Formação CFETVL.

Foi distinguido pela Câmara Municipal de Torres Vedras com Medalha de Mérito em 2010, 2013, 2014 e 2015 e como Professor do Ano em 2014/2015. Distinguido como professor finalista do Global Teacher Prize Portugal 2018; distinguido pelo Rotary Club de Torres Vedras como profissional do ano de 2018; Distinção Bondalti – Prémio Portugal País de Excelência em Engenharia 2022;

No âmbito das atividades do Clube de Robótica, foi premiado com vários projetos no concurso Ciência na Escola da Fundação Ilídio Pinho desde 2008, distinguido com o Galardão de Investigação Aplicada na área da Inclusão em 2016, pelo CRID- Centro de Estudos para a Inclusão Digital - Instituto Politécnico de Leiria, participa com alunos em competições nacionais e internacionais. O Clube é Campeão Nacional em várias modalidades de robótica desde 2007, tendo-se sagrado Campeão Mundial por treze vezes no Robocup - Campeonato do Mundo de Robótica e medalha de ouro nas Olimpíadas Mundiais de Robótica 2022.

Participação em vários Campeonatos do Mundo de Robótica.

Resultados das participações no Robocup: <http://robotica.ag-sg.net>

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 11h00

COMUNICAÇÃO
*IA: exemplos da
sua utilização
no serviço
Escola Virtual*

Apesar do impacto mediático do ChatGPT ter motivado uma atenção redobrada para o tema da Inteligência Artificial, é muito importante ter presente que o âmbito da IA vai muito além dos LLM. No mundo da educação, há dezenas de anos que se explora as possibilidades proporcionadas pela IA.

Especialmente na última década, devido ao enorme crescimento do número de dispositivos e serviços digitais, a quantidade de informação gerada pela atividade dos utilizadores, nomeadamente no âmbito educativo, criou condições únicas para a aplicação da IA na melhoria dos sistemas e plataformas de e-learning.

Nesta apresentação, abordaremos as implicações destes desenvolvimentos e o seu impacto no serviço Escola Virtual.

RUI PACHECO

É Diretor do Centro Multimédia, Grupo Porto Editora.

Dirige, desde 1995, o Centro Multimédia da Porto Editora, unidade orgânica deste Grupo Editorial responsável pelo desenvolvimento e implementação de projetos na área das tecnologias da informação e comunicação multimédia. Licenciado em Línguas e Literaturas Modernas – Ramo Científico, pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto, com formação complementar na área da Edição Digital, Gestão de Empresas e UX, possui mais de 25 anos de experiência nesta área, estando ligado à conceção de produtos e serviços como a Diciopédia, a Infopédia, o Educare.pt, e as plataformas Escola Virtual, Academia Virtual e Português Mais Perto. É presentemente membro do Conselho Geral da Universidade Aberta.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 11h00

COMUNICAÇÃO REDA 2.0

Nesta comunicação será apresentada a versão 2.0 da plataforma REDA. Revista e melhorada, oferece ao utilizador melhores e maiores possibilidades de pesquisa, permitindo buscas por termos com uma eficácia muito superior à versão 1.0. Deste modo, professores, mas também alunos, poderão usufruir de mais de 2500 recursos educativos, partilhados de forma totalmente gratuita. Esta plataforma é uma ferramenta que ajudará os professores na dinamização de atividades educativas.

PAULO VALADÃO

Paulo José Pereira de Freitas Valadão nasceu em 1976 na Praia da Vitória, Ilha Terceira. Concluiu a licenciatura em Português e Inglês (ensino de), no ano 2000, na Universidade dos Açores, e, posteriormente, em 2008, fez uma pós-graduação em Educação (especialização em Administração e Organização Escolar), também na Universidade dos Açores. Presentemente, está a concluir a sua dissertação do Mestrado em Recursos Digitais em Educação, na Escola Superior de Educação de Santarém, sob o tema “Perceções e uso de recursos educativos digitais por parte dos docentes do 3.º ciclo e do ensino secundário do sistema educativo da Região Autónoma dos Açores”.

Atualmente, leciona a disciplina de Português, na Escola Secundária Vitorino Nemésio, na Praia da Vitória, onde também desempenha o cargo de ponto focal do projeto Manuais Digitais da Região Autónoma dos Açores. Paralelamente, integra a Equipa REDA, da Direção Regional da Educação e Administração Educativa, responsável pelo desenvolvimento da plataforma de Recursos Educativos Digitais e Abertos.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 14h15 - 15h45

OFICINA 1
*Tinkercad:
materializar
ideias*

Nesta oficina serão apresentadas as funcionalidades fundamentais para uma prática pedagógica que permita a integração da modelação 3d e da programação de circuitos Arduino em atividades de trabalho colaborativo e em regime individual com alunos dos ensinos Básico e Secundário.

Os participantes deste workshop terão a oportunidade de explorar um kit Arduino para ensaiar a programação por blocos, podendo através desta experiência reconhecer e formular cenários de aprendizagem com recurso à plataforma Autodesk Tinkercad.

**SÉRGIO
NOGUEIRA**

É professor do grupo 240 na Escola Básica Dr. João de Barros, Figueira da Foz.

Ao longo da sua carreira tem desenvolvido práticas pedagógicas com recurso aos meios e suportes digitais em contexto de sala de aula. É formador credenciado pelo conselho científico da formação contínua de docentes desde 1999, tendo recentemente participado nas iniciativas do programa nacional de capacitação digital de docentes promovidas pela Direção-Geral da Educação.

Desenvolveu investigação sobre a aprendizagem baseada na exploração da imagem em movimento através da participação em vários projetos nacionais e internacionais sobre cinema na escola. É autor multimédia do software didático de animação - Animatropé, Máquina Virtual de Animação. Na sua prática pedagógica procura articular os meios digitais com os suportes analógicos em ambientes de aprendizagem híbridos.

Além da sua atividade docente, desenvolve investigação sobre poesia visual generativa no âmbito do seu doutoramento em Arte dos Media.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 14h15 - 15h45

OFICINA 2

*Programar de
forma simples e
intuitiva*

Mostrar a simplicidade na construção e programação de pequenos robôs, permitindo levar os alunos a descobrir o funcionamento desta tecnologia de uma forma simples e intuitiva para alunos do ensino básico

JAIME REI

Possui uma licenciatura em Gestão e Administração Escolar e um Bacharel em Ensino de Educação Tecnológica. É professor de Educação Tecnológica, Robótica e Informática do Agrupamento de Escolas de São Gonçalo em Torres Vedras e coordenador da disciplina de Robótica e Clube de Robótica. Formador na área de Robótica do Centro de Formação CFETVL.

Foi distinguido pela Câmara Municipal de Torres Vedras com Medalha de Mérito em 2010, 2013, 2014 e 2015 e como Professor do Ano em 2014/2015. Distinguido como professor finalista do Global Teacher Prize Portugal 2018; distinguido pelo Rotary Club de Torres Vedras como profissional do ano de 2018; Distinção Bondalti – Prémio Portugal País de Excelência em Engenharia 2022;

No âmbito das atividades do Clube de Robótica, foi premiado com vários projetos no concurso Ciência na Escola da Fundação Ilídio Pinho desde 2008, distinguido com o Galardão de Investigação Aplicada na área da Inclusão em 2016, pelo CRID- Centro de Estudos para a Inclusão Digital - Instituto Politécnico de Leiria, participa com alunos em competições nacionais e internacionais. O Clube é Campeão Nacional em várias modalidades de robótica desde 2007, tendo-se sagrado Campeão Mundial por treze vezes no Robocup - Campeonato do Mundo de Robótica e medalha de ouro nas Olimpíadas Mundiais de Robótica 2022.

Participação em vários Campeonatos do Mundo de Robótica.

Resultados das participações no Robocup: <http://robotica.ag-sg.net>

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 14h15 - 15h45

OFICINA 3

Dinamização de aulas com Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Este workshop pretende familiarizar os docentes com os óculos de realidade virtual e realidade aumentada Classvr existentes nas escolas da região. Com exercícios práticos, será abordado o processo de instalação dos óculos na plataforma, seleção de recursos existentes, criação de novos recursos e preparação de atividades/aulas adaptadas a diferentes disciplinas e níveis de ensino.

Objetivos:

- ✓ Conhecer as funções básicas dos óculos classvr;
- ✓ Saber configurar e utilizar as diferentes funcionalidades da plataforma classvr;
- ✓ Conhecer os recursos disponíveis na plataforma classvr;
- ✓ Saber criar e usar conteúdos próprios;
- ✓ Partilhar recursos e experiências.

PEDRO ALVIM

Equipa Pensamento Computacional (DREAE)

Licenciado em Ensino de Português e Inglês (2001), em Estudos Portugueses e Ingleses (2002) pela Universidade dos Açores, leciona atualmente Pensamento Computacional aos alunos do 1º ciclo da EBI de Ribeira Grande, onde é também responsável pela disciplina de TIC e coordenador do Clube de Programação e Robótica desta Unidade Orgânica.

Anteriormente, já lecionou na EBI da Maia (2002/2003 e 2004/2005), EBS de São Roque do Pico (2005/2006) e EBS de Santa Maria (2007/2010).

Recebeu o prémio de Professor inovador em 2009, atribuído pela DRE, pelo projeto "Caderno Virtual". É formador creditado pela DRE, dinamizando diversas ações de formação no âmbito da didática da língua inglesa e utilização da tecnologia no ensino.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 16h00 - 17h45

OFICINA 4
*O trabalho de
projeto e as
novas soluções
de avaliação da
plataforma
Escola Virtual*

Em 2023/24, o serviço Escola Virtual providenciará novas funcionalidades no âmbito da avaliação formativa, alargando o leque de soluções disponibilizadas aos professores e seus alunos. Em paralelo, fruto de uma parceria estabelecida com a Dreamshaper, será igualmente disponibilizada uma Área dedicada ao desenvolvimento de projetos, a qual propõe projetos baseados nos conteúdos de cada um dos manuais da Porto Editora, Areal Editores e Raiz Editora, projetos multidisciplinares, bem como ferramentas que permitem a criação de novos projetos.

Esta sessão proporcionará uma imersão pormenorizada nestas duas áreas da Escola Virtual, com o propósito de demonstrar no plano concreto como será possível trabalhar estes dois importantes aspetos da prática pedagógica docente

RUI PACHECO
&
JOSÉ PINTO

Rui Pacheco é Diretor do Centro Multimédia, Grupo Porto Editora.

Dirige, desde 1995, o Centro Multimédia da Porto Editora, unidade orgânica deste Grupo Editorial responsável pelo desenvolvimento e implementação de projetos na área das tecnologias da informação e comunicação multimédia. Licenciado em Línguas e Literaturas Modernas – Ramo Científico, pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto, com formação complementar na área da Edição Digital, Gestão de Empresas e UX, possui mais de 25 anos de experiência nesta área, estando ligado à conceção de produtos e serviços como a Diciopédia, a Infopédia, o Educare.pt, e as plataformas Escola Virtual, Academia Virtual e Português Mais Perto. É presentemente membro do Conselho Geral da Universidade Aberta.

José Pinto

Gestor de Produto - Escola Virtual

Licenciado em História pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto, com uma pós-graduação em Comunicação Multimédia, pela Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto e um MBA em Gestão e Administração de Empresas pela Universidade Lusíada do Porto. Desempenhou funções como professor de História no ensino básico e secundário e integrou os quadros da Porto Editora em 2001, como gestor de conteúdos, com responsabilidades em diversos projetos on-line e off-line do Centro Multimédia da Porto Editora.

Em 2007, assumiu funções na equipa responsável pela formação de professores e acompanhamento de clientes do serviço Escola Virtual. Esta equipa faz o acompanhamento de vários projetos educativos em instituições de Ensino públicas e privadas, municípios e, mais recentemente, no projeto-piloto de desmaterialização de manuais escolares.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 16h00 - 17h45

OFICINA 5
Impressão 3D

Pretende dar a conhecer o modo de funcionamento das impressoras 3D, os tipos de filamentos usados e as suas principais características, o software necessário para converter as peças 3D em formato de ficheiro da impressora e os recursos disponíveis, para impressão, na internet.

**MANUEL
HORÁRCIO
FERREIRA**

Professor de Física e Química na Escola Básica e Secundária (EBS) Tomás de Borba.

Licenciatura em Física-Ramo Educacional no Ensino da Física e da Química pela Universidade de Coimbra (2003) e Engenharia Aeronáutica (1º Ciclo, 2009) pela Universidade da Beira Interior.

Ao longo da sua carreira, a lecionar na RAA, participou no Concurso Solar "Padre Himalaya", nos projetos promovidos pela Fundação Ilídio Pinho e no Apps for Good e tem colaborado na dinamização de várias atividades de robótica.

A partir de 2018 começou a trabalhar com impressoras 3D.

É o coordenador do Clube de Robótica da EBS Tomás de Borba.

resumos e notas biográficas

DIA 4 DE SETEMBRO | 16h00 - 17h45

OFICINA 6

Dinamização de aulas com Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Este workshop pretende familiarizar os docentes com os óculos de realidade virtual e realidade aumentada Classvr existentes nas escolas da região. Com exercícios práticos, será abordado o processo de instalação dos óculos na plataforma, seleção de recursos existentes, criação de novos recursos e preparação de atividades/aulas adaptadas a diferentes disciplinas e níveis de ensino.

Objetivos:

- ✓ Conhecer as funções básicas dos óculos classvr;
- ✓ Saber configurar e utilizar as diferentes funcionalidades da plataforma classvr;
- ✓ Conhecer os recursos disponíveis na plataforma classvr;
- ✓ Saber criar e usar conteúdos próprios;

Partilhar recursos e experiências.

PEDRO ALVIM

Equipa Pensamento Computacional (DREAE)

Licenciado em Ensino de Português e Inglês (2001), em Estudos Portugueses e Ingleses (2002) pela Universidade dos Açores, leciona atualmente Pensamento Computacional aos alunos do 1º ciclo da EBI de Ribeira Grande, onde é também responsável pela disciplina de TIC e coordenador do Clube de Programação e Robótica desta Unidade Orgânica.

Anteriormente, já lecionou na EBI da Maia (2002/2003 e 2004/2005), EBS de São Roque do Pico (2005/2006) e EBS de Santa Maria (2007/2010).

Recebeu o prémio de Professor inovador em 2009, atribuído pela DRE, pelo projeto "Caderno Virtual". É formador creditado pela DRE, dinamizando diversas ações de formação no âmbito da didática da língua inglesa e utilização da tecnologia no ensino.