



ieTIC2019: Livro de Resumos

Editores:

García-Valcárcel, Ana
Gonçalves, Vitor
Meirinhos, Manuel
Patrício, Maria Raquel
Rodero, Luís
Sousa, João Sérgio

Instituto Politécnico de Bragança
Fevereiro de 2019

Ficha Técnica

Título

ieTIC2019: Livro de Resumos
V Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2019: Livro de Resumos

Editores

Ana García-Valcárcel	Universidade de Salamanca
Vitor Gonçalves	Instituto Politécnico de Bragança
Manuel Meirinhos	Instituto Politécnico de Bragança
Maria Raquel Patrício	Instituto Politécnico de Bragança
Luís Rodero	Universidade de Salamanca
João Carvalho Sousa	Instituto Politécnico de Bragança

Grafismo e página web

Vitor Gonçalves, Marta Martín del Pozo e João Carvalho Sousa

Edição

Instituto Politécnico de Bragança
Campus de Santa Apolónia
5300-253 Bragança
Portugal

Data de edição: fevereiro de 2019

ISBN 978-972-745-251-4

Handle: <http://hdl.handle.net/10198/18572>

URL: www.ietic.ipb.pt | www.facebook.ipb.pt/ietic

Email: ietic@ipb.pt

Desafios que influenciam na implementação do blended learning	23
MOOC para formação de gestores de polos de educação a distância	24
Comunidade de práticas do projeto AduLeT: cenário de aprendizagem inovador	25
Seguimiento del aprendizaje práctico con rúbricas electrónicas	26
A integração das tecnologias da informação e comunicação no 1.º Ciclo do ensino básico: percepções Docentes	28
Percepciones del estudiante universitario sobre la realidad aumentada y virtual	29
A aplicação do design thinking no desenvolvimento de recursos de realidade aumentada	30
La elaboración de recursos y objetos en realidad aumentada y las actitudes del alumnado para aprender	31
Reduzir o desperdício alimentar: aprender e sensibilizar através de um jogo online	33
Contextos lúdicos analógico-digitais: estudo comparativo na Prática de Ensino Supervisionada do 1.º CEB	34
Aplicação pedagógica do «QR Code» em contexto da Prática de Ensino Supervisionada no 1.º CEB	35
Competencia digital en alumnado con discapacidad intelectual	36
Jugando con el Derecho Romano: un reto posible	37
Evaluación de cinco experiencias de aprendizaje que usan programación informática	38
Aprender matemática com robôs na educação Pré-escolar	39
Uma experiência de ensino precoce de programação – algumas lições	40
Redes Sociais e Redes de Trabalho – Influência no rendimento académico Social	41
O Zé Analfabeto ou a pré-história do audio-visual educativo em Portugal	42
O manual escolar de ciências naturais – tecnologias educativas	43
Recursos educativos digitais para o 1.º ciclo	45
Competências digitais de professores do estado do Paraná (Brasil)	46
Mapeamento de áreas científicas enquanto estratégia de ensino e de aprendizagem ativa	47
“Como não sabemos trabalhar com os media, também não os desenvolvemos com os alunos”: discursos e receios por parte de professores	48
Professores experientes e o uso das tecnologias digitais: mitos, crenças e práticas	49
TIC e ensino da diversidade linguística na aula de PLNM	50
La creación de contenidos como indicador de la competencia digital en Primaria	51
Estudio de las competencias digitales en la enseñanza obligatoria	53
Proyecto ANGE. Uso de la tecnología digital en la gestión escolar europea	54
Projeto Fraseia-me: expressões idiomáticas na aula de português como língua não materna	55

Comunidade de práticas do projeto AduLeT: cenário de aprendizagem inovador

AduLeT community of practice: an innovative learning setting

Vitor Gonçalves

Centro de Investigação em Educação Básica, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal
vg@ipb.pt

Isabel Chumbo

Instituto Politécnico de Bragança, Portugal
ischumbo@ipb.pt

Elisabete Mendes Silva

Instituto Politécnico de Bragança, Centro de Estudos Anglisticos da Universidade de Lisboa, Portugal
esilva@ipb.pt

Maria Raquel Patrício

Centro de Investigação em Educação Básica, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal
raquel@ipb.pt

Resumo

O projeto europeu AduLeT tem o objetivo de promover o uso avançado de tecnologias de aprendizagem no ensino superior. O consórcio que representa o projeto é formado pela Ludwigsburg University of Education (LUE, Alemanha); University of Stuttgart (US, Alemanha), Universidad Complutense de Madrid (UCM, Espanha), Humak - University of Applied Sciences (Humak, Finlândia), John von Neumann University (JNU, Hungria), Open Universiteit Nederland (OUNL, Holanda), Instituto Politécnico de Bragança (IPB, Portugal) e International Education and Training Institution (Pixel, Itália). O projeto visa melhorar a qualidade do ensino dos docentes, desenvolvendo as suas competências ao nível da utilização avançada de tecnologias educativas, através de uma Comunidade de Práticas (CoP). Esta comunidade permite a partilha de experiências de aprendizagem em contexto de ensino superior para resolver problemas educativos, interligando métodos com ferramentas. A título exemplificativo, se em contexto educativo, pretendermos introduzir um novo tema, descrever visualmente um conceito ou temática ou apresentar ideias resultantes de um trabalho em grupo podemos recorrer ao brainstorming e usar ferramentas para construir mapas mentais, tais como: FreeMind, Xmind, Mind42 online, Openmind, Popplet, Mindmeister, etc. É desejável que essa experiência de uso seja partilhada com essa CoP. Pretendemos com esta comunicação apresentar a plataforma de suporte à CoP e elucidar como os professores do ensino superior podem usar a CoP em situações de ensino e aprendizagem. A plataforma agrega métodos de ensino, ferramentas educativas e problemas, bem como uma matriz de métodos de ensino combinados com tecnologias adequadas, bem como as correspondentes soluções partilhadas por professores em resposta a problemas da sua atividade educativa. A CoP possibilita a consulta de boas práticas para o uso adequado de tecnologias educativas, devidamente enquadradas com métodos de ensino adaptados à resolução de problemas e outros requisitos de ensino, assim como o registo de professores que podem contribuir com novos métodos, ferramentas, problemas e soluções. Portanto, a CoP pretende ser uma plataforma que auxilie os professores a melhorar a qualidade do ensino, a criar redes de colaboração e a aperfeiçoar as suas competências de utilização avançada de tecnologias em cenários de aprendizagem inovadores.

Palavras-chave: *Comunidade de práticas; tecnologias educativas; métodos de ensino.*

Referências

Adulet Website (2017). Current work at the community of practice (CoP).

URL: <http://www.adulet.eu>.

Adulet CoP Platform (2017). AduLeT Community of Practice. URL: <http://dev.adulet.eu>.