



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 Roderó	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: perceções 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 PLN	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

Uma experiência de ensino precoce de programação – algumas lições An experiment in early-programming teaching – lessons learned

João Carvalho Sousa

Instituto Politécnico de Bragança – Escola Superior de Educação, Portugal

jsergio@ipb.pt

Maria Raquel Patrício

Centro de Investigação em Educação Básica, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

raquel@ipb.pt

Vitor Gonçalves

Centro de Investigação em Educação Básica, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

vg@ipb.pt

Resumo

O presente trabalho pretende apresentar alguns dados e conclusões referentes a uma experiência de ensino de programação a alunos do 2.º Ciclo do Ensino Básico (CEB). O projeto, realizado no âmbito do projeto Gen10s, envolveu um total de 173 alunos de 9 turmas do 2.º CEB contando com a participação de, além dos professores das turmas implicadas, 6 formadores do Centro de Competências TIC do Instituto Politécnico de Bragança divididos em três equipas, cada qual responsável por 3 turmas. Nesta análise, realizada por um elemento de cada uma das equipas, pretende-se além de efetuar um breve enquadramento teórico da experiência realizada (Resnick, et al., 2009), (Dhariwal, 2018) descrevê-la sucintamente (objetivos, tipo de escolas e alunos envolvidos, recursos utilizados, meios humanos e materiais disponíveis) e analisar as produções quer orientadas quer autónomas dos alunos envolvidos. As produções analisadas são encaradas a partir de uma perspetiva tripla: a) a qualidade e eficácia das soluções desenvolvidas pelos alunos (Matias, Dasgupta, & Mako Hill, 2016); b) a conformidade das mesmas com os objetivos do projeto e, c) a sua adequação aos conteúdos programáticos das disciplinas curriculares dos alunos envolvidos, um dos objetivos fundamentais do programa. Os resultados são analisados de forma qualitativa e quantitativa, de forma a permitir uma compreensão profunda das questões supervenientes, retirando ilações sobre pontos positivos e problemáticos encontrados – que são estudados de forma particularmente cuidada – de modo a minimizar futuras disfuncionalidades. Termina-se apresentando algumas sugestões para futuras edições deste projeto (estando uma já a decorrer no presente ano letivo e prevista uma terceira edição) incorporando as lições aprendidas.

Palavras-chave: *programação; 2.º CEB; experiências inovadoras; Scratch; projeto Gen10s.*

Referências

- Dhariwal, S. (2018). Scratch memories: A visualization tool for children to celebrate and reflect on their creative trajectories. *IDC '18 Proceedings of the 17th ACM Conference on Interaction Design and Children* (pp. 449-455). Trondheim: IDC.
- Matias, J. N., Dasgupta, S., & Mako Hill, B. (2016). Skill Progression in Scratch Revisited. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1486-1490). San José (CAL): ACM.
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernandez, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., . . . Kafai, Y. (November de 2009). Scratch: Programming for all. *Communications of the ACM*, 52-11, 60-67