

**QUADRO DE ACTIVIDADES (CRONOGRAMA) – sujeito a alterações**

QUADRO DE ACTIVIDADES (CRONOGRAMA) – sujeito a alterações				
FÓRUNS DE DISCUSSÃO	WEBINARES	WEBCONFERENCES	SECOND LIFE®	APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS
	1ª SEMANA (7 A 13 DE FEVEREIRO)			Os trabalhos a apresentar serão distribuídos equitativamente pelas 2 semanas da Conferência. Preferencialmente serão apresentados de acordo com a temática da semana (tema da Videoconferência). Os temas serão dados a conhecer aquando do início do período de inscrições.
Globalização das fontes do saber na sociedade em rede	Web 2.0, produtividade e desenvolvimento profissional	Anatomia do desenvolvimento profissional no séc. XXI	1. Mundos virtuais e suas potencialidades educativas Teresa Bettencourt Leonel Morgado 2. Considerações sobre a utilização de Second Life® pelos portugueses Paulo Frias	
1. Como aprendemos hoje? Oportunidades da Web e das TIC Joana Viana, Fernando Albuquerque & José Mota	1. Prezi Nelson Jorge 2. Recursos educativos digitais: a web 2.0 na produção de recursos para o QIM José Paulo Santos 3. PLE e o desenvolvimento de competências profissionais 2.0 Paulo Simões	1. Desenvolvimento Profissional no séc. XXI Prf Pedro Pimenta 2. Aprendizagem conectiva Prf João Paiva		
2. Práticas pedagógicas com TIC Telmo Costa + Pedro Ramalho	Second Life			
3. Ferramentas da Web 2.0: potencial educativo José Alberto Rodrigues & Mónica Aresta	1. Primeiros passos no Second Life® Ana Loureiro & Ana Amsellem Santos 2. Navegação e orientação no Second Life® Ana Loureiro & Ana Amsellem Santos			
4. CoP's na Educação: vantagens e constrangimentos Tomás Martins, Margarida Marques & Miguel Pereira				
2ª SEMANA (14 A 20 DE FEVEREIRO)				
Second Life®	1. Mendeley (ferramenta de gestão e referência bibliográfica) Ricardo Vidal 2. Diigo & Google Docs Teresa Pombo 3. Repositórios educativos (RePe e BOA) Pedro Ramalho	3. As redes sociais e as oportunidades de aprendizagem Ana Dias 4. Nativos e imigrantes digitais José Reis Lagarto	1. Mundos Virtuais em Educação: para onde estamos caminhando? João Mattar 2. Tertúlia em ambiente Second Life® sobre as representações sociais dos utilizadores neste ambiente Inês Messias e Hugo Almeida	
1. Mundos virtuais e suas potencialidades educativas Teresa Bettencourt Leonel Morgado 2. De que forma o Second Life® contribui para o desenvolvimento profissional e aquisição de competências digitais Paulo Frias	Second Life	Sessão presencial - O paradigma da Conferência		
	1. A utilização do Sloodle em Second Life® Paulo Belo 2. Construção de objectos em Second Life® (a confirmar)			