



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