

# Ficha descritiva de programa\_Academia de Verão 2022

11 a 15 de julho

## Programa científico do DEP

### Programa semanal do DEP

5º ao 6º ano

	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
09h30	Receção dos participantes nas unidades	Receção dos participantes nas unidades	Receção dos participantes nas unidades	Receção dos participantes nas unidades	Receção dos participantes nas unidades
10h00 >12h30	<b>Enredando redes na Academia de Verão</b>	<b>Vamos jogar no parque com a Macaca!</b>	<b>O enredo de Ramiro: em busca da lua-cheia</b>	<b>Rede de mentiras</b> <b>CriAção de um Kamishibai plurilingue</b>	Viver UA - atividades desportivas e lazer
12h30 >14h30	Almoço	Almoço	Almoço	Almoço	Almoço
14h30 >16h30	<b>Programar sem computador!?</b>	<b>Redes, para que vos quero?</b>	<b>Navegando entre <i>lenguas</i>: all on board!</b>	<b>CriAção de um Kamishibai plurilingue</b>	Viver UA - atividades desportivas e lazer sessão de encerramento
17h00 >18h00	Atividades desportivas e lazer	Atividades desportivas e lazer	Atividades desportivas e lazer	Atividades desportivas e lazer	

### Departamento/Escola/Unidade

Departamento de Educação e Psicologia

### Pivot do DEP designado para a Academia de Verão

Rosa Maria Faneca

[rfaneca@ua.pt](mailto:rfaneca@ua.pt)

Extensão: 22839

Telefone externo: +351 234 372 410

### Programa do DEP

Nome	<b><i>CriAção em Redes</i></b>
<b>Finalidade e objetivos</b>	Com este programa científico, pretendemos potenciar a criação conjunta e ativa de redes entre saberes de natureza pluridisciplinar e a diversidade que caracteriza cada sujeito. Neste sentido, propomos como objetivos: 1) refletir sobre a polissemia do conceito de “rede” atendendo à sua multidimensionalidade (física, afetiva e virtual); 2) promover o trabalho colaborativo interpares; 3) desenvolver o pensamento crítico e criativo; 4) estimular a capacidade de observação e de apreensão da cultura local.
<b>Semana</b>	11 a 15 de julho

## Ficha descritiva de programa\_Academia de Verão 2022

11 a 15 de julho

<b>Destinatários</b>	Alunos dos 5.º e 6.º anos (2.º Ciclo do Ensino Básico)
<b>N.º de participantes</b>	N.º mínimo: 10 N.º máximo: 20

### Atividade 1

<b>Nome da atividade</b>	<b><i>Enredando redes na Academia de Verão</i></b>
<b>Dia   horário   local</b>	11 de julho   10h00-12h30   Departamento de Educação e Psicologia
<b>Tipo de atividade</b>	Laboratorial.
<b>Descrição</b>	<p>A criatividade, dimensão humana fortemente requerida na contemporaneidade, é produzida em rede, na interação entre os pensamentos das pessoas e o contexto sociocultural, podendo manifestar-se e ser representada de múltiplas maneiras. Com esta compreensão, propomos este “ateliê de criatividade”, o qual se constitui num espaço-tempo de interação entre os participantes, voltado à (auto)percepção das singularidades e ao exercício da criação colaborativa e empática para dar início à construção de uma imensa rede de sentidos e significados, evidenciados no decorrer de todos os trabalhos a realizar.</p> <p>A atividade inaugural implica a participação num jogo muito fixe, em que todos serão colocados diante de desafios inusitados, impelidos a construir respostas e a executar um conjunto de tarefas lúdicas e enigmáticas, relativas às diferentes áreas do saber, dispondo apenas de alguns códigos criptografados e de um envelope com recursos escassos.</p> <p>Entretanto, outros recursos desafiantes poderão ser mobilizados, a depender não apenas, mas, também, da tua criatividade. Se és curioso e participativo, já estás a meio caminho para alcançar bons resultados no enredamento de redes, pelo que serás condecorado. Vamos a este desafio?</p>
<b>Dinamizadores</b>	Andrea Ulhôa, Márcia Leardine.

### Atividade 2

<b>nome da atividade</b>	<b><i>Programar sem computador!?</i></b>
<b>dia   horário   local</b>	11 de julho   14h30-16h30   Departamento de Educação e Psicologia - Lem@tic
<b>tipo de atividade</b>	laboratorial
<b>Descrição</b> [entre 100 a 200 palavras, numa linguagem simples e apelativa]	<p>O que é o pensamento computacional? O pensamento computacional é uma forma de abordar um problema de forma organizada de modo a chegar a uma solução tal que possa ser realizada por um computador. Mas nesta atividade não é preciso ser-se um programador para pensar como um programador! Programar ajuda-nos a entender melhor o mundo à nossa volta, nesta rede da era digital.</p> <p>Nesta atividade vamos propor-te uma atividade em que irás fazer a ligação entre os símbolos e as ações, que serão partilhados numa rede construída por todos. Sabes que aprender a programar não requer o uso de computadores? Vamos lá?</p>
<b>Dinamizadora</b>	Vanda Santos

## Ficha descritiva de programa\_Academia de Verão 2022

11 a 15 de julho

### Atividade 3

<b>nome da atividade</b>	<b><i>Vamos jogar no parque com a Macaca!</i></b>
<b>dia   horário   local</b>	12 de julho das 10h00 às 12h30
<b>tipo de atividade</b>	visita guiada no Parque Infante D. Pedro, Aveiro
<b>Descrição</b> [entre 100 a 200 palavras, numa linguagem simples e apelativa]	<p>No Parque Infante D. Pedro, o principal pulmão da cidade de Aveiro, a Macaca do EduPARK espera por jovens exploradores para os guiar numa caça ao tesouro onde se aprende enquanto se joga.</p> <p>Porque muitas cabeças pensam melhor do que apenas uma, os jovens exploradores vão formar pequenos grupos. Acompanhados de um monitor científico, os membros de cada grupo vão poder contar com a mobile app do EduPARK (telemóvel disponibilizado pela equipa do projeto), através da qual irão receber as pistas da Macaca e ser desafiados a responder, com muita atenção e perspicácia, a jogos interdisciplinares. Assim, ficarão cada vez mais próximos de descobrir os tesouros do Parque e enriquecer os seus conhecimentos!</p> <p>Esta é uma atividade baseada nos princípios de Geocaching que constitui um desafio educativo que integra questões interdisciplinares e o uso de telemóveis, para que os alunos possam aprender enquanto usufruem de uma caminhada saudável pelo Parque.</p>
<b>Dinamizadores</b>	Lúcia Pombo, Margarida Marques, Sofia Ribeiro, Julia Draghi, Rita Rodrigues
	Encontro junto à entrada do Departamento de Educação e Psicologia

### Atividade 4

<b>Nome da atividade</b>	<b><i>Redes, para que vos quero?</i></b>
<b>Dia   horário   local</b>	12 de julho   14h30-16h30   Departamento de Educação e Psicologia
<b>Dinamizadores</b>	Bruna Batista, Francisco Silva & Ricardo Torres.
<b>Tipo de atividade</b>	Laboratorial.
<b>Descrição</b>	<p>Será que as redes também podem ser construídas utilizando meios de comunicação digital? Mais concretamente, servirão as redes sociais para construção de redes? Na realidade, vivemos todos conectados e, com apenas alguns cliques e <i>swipes</i>, somos capazes de descobrir novos mundos, novas línguas e diversos estilos de vida! Através das redes sociais, em particular, podemos conhecer (ou simplesmente acompanhar) diferentes pessoas, provenientes de diferentes locais. E, por meio delas, ter acesso a imensa informação sobre os pontos mais longínquos do planeta.</p> <p>Neste <i>workshop</i>, vamos perceber de que modo vivem outros sujeitos e de que forma a sua língua e a sua cultura são influenciadas pelo meio que os envolve, através do contacto com a diversidade linguística, cultural e biológica!</p> <p>Estamos à tua espera para conhecer e construir redes!</p>

## Ficha descritiva de programa\_Academia de Verão 2022

11 a 15 de julho

### Atividade 5

<b>Nome da atividade</b>	<b><i>O enredo de Ramiro: em busca da lua-cheia</i></b>
<b>Dia   horário   local</b>	13 de julho   10h00-12h30   Departamento de Educação e Psicologia
<b>Tipo de atividade</b>	Saída de campo (campus universitário)
<b>Descrição</b>	<p>Reza a lenda que, em tempos longínquos, o pescador Ramiro se deslumbrou por uma bela sereia. Apaixonados à primeira vista, os dois amantes encontraram como obstáculo o casamento arranjado entre a sereia e o feroz Tritão. Para que pudessem ficar juntos, Ramiro precisava de construir uma casa de madeira na duna e pescar a lua-cheia. Contudo, por desventura do destino, não conseguiu cumprir a última tarefa.</p> <p>Sabias que esta lenda remonta à cidade de Aveiro, mais especificamente ao contexto da Ria? Nesta sessão, vamos levar-te a descobri-la através de um percurso pedestre pela Universidade. Orientado pela carta náutica deixada por Ramiro, terás de resolver vários desafios relacionados com a multiplicidade de línguas e linguagens que coabitam connosco, através da exploração de paisagens linguísticas, bem como contactar com elementos típicos da cultura local. É que as línguas não são só disciplinas que se aprendem nas escolas. Elas vivem à nossa volta, nos letreiros das lojas que frequentamos, nas placas que nos orientam, nos cartazes publicitários, nos menus dos restaurantes... Até nas T-shirts que vestimos! Achas que és capaz de alcançar o que Ramiro não conseguiu?</p>
<b>Dinamizadores</b>	Carolina Simões, Marina Mota & Ricardo Torres.

### Atividade 6

<b>Nome da atividade</b>	<b><i>Navegando entre lenguas: all on board!</i></b>
<b>Dia   horário   local</b>	13 de julho   14h30-16h30   Departamento de Educação e Psicologia
<b>Tipo de atividade</b>	Laboratorial
<b>Nome dos dinamizadores</b>	Liudmilla Shafirova, Mariana Coronha & Sara Santos
<b>Descrição</b>	<p>Já navegaste entre línguas? Alguma vez te sentiste à deriva por não entenderes uma expressão?</p> <p>Prepara-te para embarcar numa aventura por um mar de nacionalidades, culturas, línguas e expressões. Vamos descobrir juntos expressões idiomáticas em diferentes línguas, conhecer as suas origens e significados, desconstruir alguns estereótipos e relacioná-las com algo divertido: <i>memes</i>! Temos para ti jogos <i>memásticos</i> e um momento de verdadeira criação: um <i>meme</i> original. Os teus memes não vão para uma gaveta, vamos colocá-los numa rede digna de marinheiros navegantes entre línguas que vai estar no átrio do departamento de educação e psicologia.</p> <p>Vem meter o nariz onde ÉS chamado, jogar em equipas e brincar com as palavras!</p>

### Atividade 7

<b>nome da atividade</b>	<b><i>Rede de mentiras</i></b>
<b>dia   horário   local</b>	14 de julho   10h00-11h30   Departamento de Educação e Psicologia
<b>tipo de atividade</b>	conversa   exposição   filme

## Ficha descritiva de programa\_Academia de Verão 2022

11 a 15 de julho

<b>Descrição</b>	Após a visualização de um vídeo sobre Fake News (FN), haverá uma conversa relativa a esta temática, na qual se abordarão características, objetivos e intencionalidades. Os participantes usarão o Mentimeter para partilharem as suas opiniões. Posteriormente, ser-lhes-á solicitada a análise de uma FN, com base na seguinte pergunta - Como se reconhece que a notícia é falsa? Pede-se que analisem a notícia falsa com o seu par e que expliquem quais critérios ou características lhes permitiram identificar as notícias falsas. Será feita, depois, uma apresentação da análise realizada, com a intervenção de todos os participantes, utilizando um recurso digital. No final, os jovens prepararão uma surpresa para partilharem na “Rede” da Academia de Verão do DEP.
<b>Dinamizadores</b>	Madalena Teixeira, Filomena Martins, Lucas Oliveira

### Atividade 8

<b>nome da atividade</b>	<i>CriAção de um Kamishibai plurilingue</i>
<b>dia   horário   local</b>	14 de julho   11h30-12h30 e 14h30-16h30   Departamento de Educação e Psicologia
<b>tipo de atividade</b>	conversa   Laboratorial
<b>Descrição</b>	<p>Nesta atividade, vais descobrir uma técnica narrativa japonesa – KAMISHIBAI- que permite partilhar com outros o que aprendeste de uma forma bem divertida!</p> <p>Assim, com a ajuda dos nossos investigadores do LabELing- (Laboratório de Educação em línguas), desafiamos-te a descobrir, construir e ilustrar um kamishibai plurilingue coletivo. Vais ser desafiado a produzir, em equipa, o kamishibai da tua semana no DEP, aproveitando assim para revisitares tudo o que fizeste e aprendeste. O desafio final da semana é “subir ao palco” e apresentar a história no butai.</p> <p>Neste kamishibai mostras o que aprendeste neste enredamento de redes. Então? De que estás à espera? Junta-te a nós para descobrir, criar e encenar o kamishibai plurilingue!</p>
<b>Dinamizadora</b>	Rosa Maria Faneca