



Centro de Competência TIC

Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal



RESUMOS

04 de julho de 2014

Conteúdo

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Comunicações | 3 |
| 1.1 | As redes Sociais – uma nova forma de ver a escola | 3 |
| 1.2 | Podcast no 1.º Ciclo do Ensino Básico: O Concurso Conta-nos uma História | 4 |
| 1.3 | Programa Escolhas – 10 anos de Inclusão Digital | 5 |
| 1.4 | As TIC na planificação, desenvolvimento e avaliação das aulas | 6 |
| 1.5 | SAF – Setúbal: Sala de Aula do Futuro - Tecnologia ou Metodologia? | 7 |
| 1.6 | Escrita e Programação: um estímulo à criatividade | 8 |
| 1.7 | TIC nos PES | 9 |
| 1.8 | E-leituras “Nos passos de Magalhães” | 10 |
| 2 | Workshops | 11 |
| 2.1 | Ambiente de programação Scratch: Imaginar, Programar, Aprender! | 11 |
| 2.2 | Robótica | 12 |
| 2.3 | Arduino e companhia | 13 |
| 2.4 | Audacity Uma Ferramenta para criar Podcasts | 14 |
| 2.5 | Scientix: a comunidade online para educação em ciência na Europa | 15 |
| 3 | Apoio | 17 |

1 Comunicações

1.1 As redes Sociais – uma nova forma de ver a escola

João Grácio/Rosário Rodrigues

Agrupamento de Escolas Poeta Joaquim Serra/Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal

joaogracio@gmail.com/rosario.rodrigues@ese.ips.pt

A forma como a escola interage com a Comunidade Educativa tem vindo a mudar ao longo dos tempos. As páginas das escolas têm um papel importante na divulgação dos trabalhos dos alunos mas não permitem interagir com os Pais/Encarregados de Educação, que acompanham as atividades publicadas mas não têm possibilidade de participar, comentar, apoiar ou criticar construtivamente.

Com o aparecimento das redes sociais como o facebook, a escola tem uma nova possibilidade de mostrar o trabalho que é realizado, integrando e incluindo os Pais neste processo. No entanto, esta nova forma de envolvimento acarreta outras responsabilidades uma vez que os pais deixam de ser meros recetores de informação e começam, de alguma forma, a acompanhar, a comentar e a compreender as dinâmicas da escola e das salas de aula. Isso traduz-se numa nova cultura de escola, onde o trabalho que é realizado é partilhado com todos, quer dentro da escola, quer com a Comunidade.

Com esta utilização do facebook, existem riscos como a utilização indevida por parte de menores, que não podem ter contas de utilizador e alguns comportamentos de risco por parte dos Encarregados de Educação que, como são partilhados através da rede, podem ser encarados como comportamentos aceitáveis. A escola deverá, assim, apoiar essa utilização, quer por parte dos pais quer por parte dos alunos, criando atividades diversificadas, no sentido de promover uma utilização segura da Internet. Foi essa a intenção da escola, com o trabalho realizado com os alunos, através da criação de uma sala TIC, onde as turmas realizaram atividades de pesquisa e construção de trabalhos, com a inscrição das turmas nas atividades Seguranet e no concurso Conta-nos uma História, com a construção de um questionário de hábitos de utilização na Internet e organização de Encontros de Pais sobre Segurança na Internet.

Decorre a partir das 14:00h no Anfiteatro

1.2 Podcast no 1.º Ciclo do Ensino Básico: O Concurso Conta-nos uma História

Milena Jorge

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas da DGE

milena.jorge@dge.mec.pt

O ato de contar histórias desempenha um papel extremamente relevante nas aprendizagens dos alunos nos primeiros anos de escolaridade, quer na aquisição de conhecimentos, competências e valores quer nas atividades de carácter mais lúdico.

Para promover a construção e partilha de histórias em formato digital, o Ministério da Educação e Ciência (MEC), através da Direção-Geral da Educação (DGE), do Gabinete da Rede de Bibliotecas Escolares (RBE) e do Plano Nacional de Leitura (PNL), em parceria com a Microsoft, lança anualmente, desde o ano letivo 2009/2010, o concurso “Conta-nos uma história!” – Podcast na educação.

As histórias admitidas a concurso podem ser originais ou consistir em recontos com base em fábulas, parábolas, contos, mitos ou lendas e outros textos já existentes, podendo ser humorísticas, educativas, tradicionais, etc.

Todas as histórias são posteriormente disponibilizadas à comunidade educativa constituindo assim um acervo que conta já com mais de 2000 histórias em formato vídeo e áudio.

Nesta comunicação faremos um breve balanço das cinco edições deste concurso refletindo sobre as potencialidades das tecnologias como promotoras de atividades na escola que proporcionem a aquisição de competências e valores nos alunos.

Decorre a partir das 14:00h no Anfiteatro

1.3 Programa Escolhas – 10 anos de Inclusão Digital

Paulo Vieira
Programa Escolhas

paulov.consultores@programaescolhas.pt

Criado em 2001 e renovado sucessivamente pelo Governo de Portugal, o Programa Escolhas possui como principais objetivos a promoção da igualdade de oportunidades e o reforço da coesão social, tendo em vista a inclusão social e digital das crianças e jovens e dos seus familiares em contextos socioeconómicos mais vulneráveis, com presença em todo o território continental e regiões autónomas.

Estruturado em 5 Medidas, o Escolhas tem na sua Medida IV (Inclusão Digital) uma ferramenta especificamente vocacionada para o combate à infoexclusão, promoção da acessibilidade, desenvolvimento e certificação de competências em TIC. No âmbito deste eixo de intervenção, os projetos puderam candidatar-se à criação de Centros de Inclusão Digital (CID), espaços orientados de acesso acompanhado e gratuito às novas TIC. Nestes espaços desenvolvem-se várias ações, integradas em três grandes grupos: lúdico-pedagógicas; de apoio à inclusão escolar; de âmbito formativo.

Os CIDs devido ao seu caráter transversal, têm contribuído não apenas para a inclusão digital, mas também para a aquisição de saberes e competências pessoais, sociais e profissionais, potenciando a inclusão social e o aumento da autoestima dos participantes.

Procurando consubstanciar o trabalho desenvolvido localmente pelos projetos, o Escolhas tem vindo a desenvolver recursos e a estabelecer protocolos de forma a possibilitar que estes atinjam de forma mais satisfatória os seus objetivos, existindo um intenso trabalho de acompanhamento e apoio à intervenção, materializado não só nesta disponibilização de recursos mas também na realização de um plano de formação para os monitores dos espaços CID. Na área da inclusão escolar, estabeleceu-se um protocolo com a Porto Editora, visando o acesso gratuito a toda a matéria curricular apresentada sob a forma de aulas interativas, através da Escola Virtual, contribuindo de forma positiva, para a taxa global de sucesso escolar alcançada no último ano letivo. No âmbito da formação em TIC, o Escolhas tem protocolos com a Microsoft para a utilização do currículo Literacia Digital; e com a CISCO, sendo atualmente uma Academia do sistema NetAcad (centro de formação e suporte).

Em 2014 o Programa Escolhas comemora 10 anos de intervenção em torno da Inclusão Digital, período durante o qual muitos foram os territórios de implementação, indivíduos abrangidos, competências desenvolvidas e certificações emitidas, contribuindo para a melhoria dos níveis de literacia digital e aumento das qualificações em TIC. Com esta comunicação pretendemos apresentar e promover a reflexão sobre o trabalho realizado pelos Centros de Inclusão Digital espalhados por todo o país, de forma a partilhar os desafios enfrentados, as inovações introduzidas e os resultados obtidos.

Decorre a partir das 14:00h no Anfiteatro

1.4 As TIC na planificação, desenvolvimento e avaliação das aulas

Teresa Rosário

E. B. de São Gabriel

teresa.rosario@avebocage.net

Pela primeira vez, nos meus vinte anos de professora do 1º Ciclo, tive oportunidade de ter na minha sala de aula um quadro interativo para explorar com os meus alunos do 3º A da EB de São Gabriel, pertencente ao Agrupamento de Escolas Barbosa du Bocage.

Pusemos mãos à obra e decidimos usá-lo todos os dias para : elaborar o plano diário, corrigir atividades diversas, consolidar conhecimentos, construir o diário de descobridores de palavras, registar diferentes estratégias de resolução de exercícios e problemas matemáticos, pesquisar sobre as temáticas mais variadas, desde datas comemorativas, figuras ilustres de Setúbal, passando por outras relacionadas com questões mais específicas como o descobrir o que é a pasteurização e qual o autor desta invenção, a propósito do estudo das atividades económicas, comunicar pesquisas e por fim para avaliar o plano diário no final de cada dia de aulas.

É sobre este processo de exploração e apropriação do quadro interativo por mim e pela minha turma que se debruçará a minha intervenção.

Definitivamente estamos no século XXI, mas ainda há tanto por fazer e descobrir no espaço das TIC...

Decorre a partir das 14:00h no Anfiteatro

1.5 SAF – Setúbal: Sala de Aula do Futuro - Tecnologia ou Metodologia?

Carlos Jorge Cunha
Escola Secundária Dom Manuel Martins
cjcunha@sapo.pt

Em outubro de 2011, abriu em Bruxelas , a *Future Classroom Lab (FCL)*, espaço projetado para ajudar a visualizar como é possível reorganizar uma sala de aula convencional e outros espaços de aprendizagem, de modo a apoiar uma mudança nas formas de ensino/aprendizagem. Foi criada pela *European Schoolnet*, com o apoio de 30 Ministérios de Educação e de diversos fornecedores de materiais e equipamentos informáticos.

O processo de ensino/aprendizagem tem sofrido uma forte e rápida evolução nas mais recentes décadas. O acesso às tecnologias de informação democratizou-se e tornou-se acessível à maioria dos alunos. Por outro lado, a escola clássica deixou de dar resposta aos interesses e motivações dos alunos, nomeadamente em relação aos espaços de aprendizagem, que se tornaram demasiado rígidos para a utilização dos mais modernos equipamentos.

Os espaços de aprendizagem devem ser cada vez mais versáteis e adaptáveis, permitindo utilizações diversificadas e moldáveis às diversas metodologias de ensino. A sua concepção inclui agora equipamentos e ferramentas que permitam o acesso a diversas fontes de informação e aos mais variados eventos fora da escola, permitindo aos alunos uma participação direta no seu processo de aprendizagem, contextualizado pela realidade social e tecnológica, dando maior sentido às aprendizagens e tornando-as mais significativas.

Num esforço de descentralização, de possibilidade de formação dos docentes portugueses, de aplicação de métodos de ensino e aprendizagem diferenciados e de divulgação dos equipamentos entre outros parceiros educativos, abriu no dia 23 de Abril de 2014, uma sala similar, a Sala de Aula do Futuro (SAF), na Escola Secundária Dom Manuel Martins, com o apoio da Direção-Geral da Educação e de diversos fornecedores nacionais de materiais e equipamentos.

Decorre a partir das 14:00h na sala S1

1.6 Escrita e Programação: um estímulo à criatividade

Paulo Torcato, Robin Vassantlal, Nuno Torcato e Nuno Burnay

Escola Secundária da Portela

paulo.torcato@gmail.com/robinvassantlal@gmail.com/nuigoshi@gmail.com/nuno.burnay@gmail.com

Os alunos vivem rodeados de tecnologias e, têm o mundo na palma da mão. A maioria usa as tecnologias de forma lúdica. Aliar o uso das tecnologias em sala de aula à escrita e à programação e, ao mesmo tempo, estimular a sua criatividade e o uso das tecnologias tornou-se um desafio.

O processo foi implementado, inicialmente, nas aulas de TIC. Partindo de um simples conjunto de dados temáticos, os alunos escrevem uma história, em português ou numa língua estrangeira, que será contada através de uma apresentação electrónica.

A experiência foi alargada às turmas de 12.º Ano, na disciplina de Aplicações Informáticas B, com especial incidência nas turmas de Artes Visuais.. Os alunos partiram da história escrita e construíram o guião que serviu de base à elaboração, em Scratch, do programa. O produto final é uma animação sobre a história criada.

No processo de ensino/aprendizagem, e com este tipo de atividade, estimula-se a escrita criativa e para o desenvolve-se o raciocínio lógico dos alunos.

Decorre a partir das 14:00h na sala S1

1.7 TIC nos PES

Vânia Ramos(*), Catarina Alves(), Marta Malhado(*), Maria Polido(*) e Patrícia Cachão(*)**
(*)Agrupamento de Escolas de Sampaio/()Centro de Animação para a Infância da CERCIZIMBRA**
vaniapramos@gmail.com/rcarvalho.cai@gmail.com

Falar sobre sexualidade, valores e os afetos é essencial na educação para a saúde com vista a uma vida saudável em sociedade. A educação sexual em meio escolar é obrigatória por Lei e todas as turmas devem ter o seu próprio Projeto de Educação Sexual.

Este ano algumas das turmas do 12º ano do Agrupamento de Escolas de Sampaio foram desafiadas a criar projetos multimédia sobre a temática na disciplina de opção Aplicações Informáticas B. Assim com recurso à tecnologia, abordaram a temática de uma forma descontraída mas que resultou num descobrir de novas ferramentas e na aquisição/consolidação de conhecimentos. No final, para além dos vídeos criados, surge um novo espaço online que pretende ajudar os alunos do Agrupamento a clarificar todas as certezas e incertezas com que se confrontam desde a infância à adolescência e facultar-lhes ferramentas úteis face à tomada de decisão, escolhas futuras e adopção de comportamentos seguros e saudáveis.

A comunicação tem como objetivo fundamental, a par da apresentação do percurso trilhado e dos resultados alcançados, a promoção de experiências, dificuldades e sugestões entre os seus destinatários.

Decorre a partir das 14:00h na sala S1

1.8 E-leituras “Nos passos de Magalhães”

Ana Sancho, Fernanda Ledesma , Ana Duarte e Ana Machado

Escola Secundária D. João II

ana.sancho@djoaoii.com/fledesma@djoaoii.com/anaritaduarte@live.com.pt/asofiamchd@hotmail.com

Projeto de leitura colaborativa em ambientes digitais, baseado no livro “Nos passos de Magalhães”, utilizando metodologia Google Lit Trips de Jerone Burg (<http://www.googlelittrips.org/>) e outros recursos da Web 2.0 .

Os alunos do 10º Ano, turmas B e C, da Escola Secundária D. João II, leram, investigaram e realizaram trabalhos sobre o livro (com o apoio da professora de Português e da Coordenadora da Biblioteca Escolar). Usaram diferentes suportes digitais para a apresentação dos mesmos.

Apresentamos os que reconstituem as duas viagens:

- A de Magalhães, por mar, de descobertas e demonstrações (a terra é mesmo redonda).
- A de Cadilhe que, “nos seus passos” e durante 30 semanas, andou por 15 países e 3 oceanos.

No wiki (<http://nospassosdemagalhaes.pbworks.com/>) encontram-se os restantes trabalhos, podendo ser acompanhadas algumas fases da realização dos mesmos.

Decorre a partir das 14:00h na sala S1

2 Workshops

2.1 Ambiente de programação Scratch: Imaginar, Programar, Aprender!

Fernando Frederico e Isabel Campeão
Especialistas na utilização da linguagem Scratch
efe.fred@gmail.com/icampeao@netcabo.pt

O ambiente gráfico de programação Scratch (cujo slogan é: «imagina, programa, partilha») foi concebido e desenvolvido no MIT para promover um contexto propício ao desenvolvimento da fluência tecnológica nos jovens, desde muito cedo, e das competências transversais ditas «para o século XXI», nomeadamente a resolução de problemas de qualquer natureza. Esta linguagem de programação é orientada por objetos que os utilizadores desenharam ou importaram, atribuindo-lhes recursos de aparência (trajes) e de sons, (importados e gravados diretamente) e dando-lhes instruções de comportamento que lhes permitem mover-se, falar, (com balões de banda desenhada ou gravação sonora), interagir entre si ou com o utilizador, efetuar cálculos aritméticos e operações lógicas, desenhar o seu percurso no ecrã, sofrer efeitos gráficos (de cor e de distorção), etc., o que permite ao utilizador criar projetos variados: animações, jogos interativos sobre qualquer conteúdo/tema, apresentação de diapositivos, narrativas/recontos, simulação de fenómenos naturais, criação artística de expressão visual e musical, enfim, tratar de qualquer tema curricular e extracurricular, num ambiente de desenvolvimento gráfico, simples e intuitivo, em que os comandos são como peças Lego que se encaixam segundo regras que o Scratch se encarrega de facilitar para evitar erros no seu uso.

O projecto EduScratch (<http://eduscratch.dge.mec.pt/> parceria ERTE/PTE, DGIDC, CCTIC ESE/IPS e SAPO KIDS), tem como meta principal promover a criação e desenvolvimento de uma comunidade de educadores em torno da utilização do Scratch em ambiente escolar. Já existe em Portugal um portal (SAPO Scratch <http://kids.sapo.pt/scratch/>) desenhado por uma equipa da PT Inovação/SAPO

*Decorre às 15:00h na sala L5.
Número máximo de participantes: 28.*

Nota:

Este WS decorre num laboratório de informática. Pode optar por utilizar o seu próprio portátil devendo nesse caso instalar o Scratch (V1.4). Pode descarregar o software aqui:

<http://kids.sapo.pt/scratch/download>

2.2 Robótica

Paulo Torcato, Robin Vassantlal, Nuno Torcato e Nuno Burnay

Escola Secundária da Portela

paulo.torcato@gmail.com/robinvassantlal@gmail.com/nuigoshi@gmail.com/nuno.burnay@gmail.com

Utilização de robôs, como material pedagógico, com o objectivo de aproveitar a curiosidade dos alunos dirigindo-a para descoberta e apreensão de conceitos nas áreas da Física e da Química, Matemática e Informática. Programação e apresentação de actividades experimentais, por alunos e para alunos, estimulando os intervenientes e promovendo o gosto pela Ciência e a auto aprendizagem.

Recorrendo a Robots (neste caso, Lego Mindstorms) pretende-se captar jovens para actividades na área das ciências, em particular, para as engenharias e tecnologias de informação. Assim sendo, em várias disciplinas, os alunos constroem e programam, protótipos para problemas tipo.

Decorre às 15:00h na sala S8.

Número máximo de participantes: 16.

Nota:

Para participar neste WS deverá trazer um computador portátil, uma extensão elétrica e o software “EV3 Home Edition” instalado. Pode ser descarregado aqui:

<http://www.lego.com/en-us/mindstorms/downloads/software/ddsoftwaredownload/download-software/>

2.3 Arduino e companhia

Luís Dourado e Mário Afonso
Agrupamento de Escolas Augusto Cabrita
Luismdourado@gmail.com

O Arduino permite o aproveitamento e reutilização de imensos mecanismos que podem ser obtidos em equipamentos informáticos antigos, eletrodomésticos avariados e obsoletos, permitindo levar a cabo projetos de grande interesse pedagógico e científico a baixo custo, sensibilizando em simultâneo os formandos para as questões ecológicas, através das oportunidades de reutilização de materiais que proporciona. Este WS pretende atingir os seguintes objetivos: (i) Complementar a formação dos professores, mostrando uma poderosa e fácil ferramenta de prototipagem de sistemas diversos: o microcontrolador Arduino e (ii) Promover o desenvolvimento de projetos Arduino com o auxílio do software Virtual Breadboard, e programação do microcontrolador via porta USB de um PC, no âmbito dos currículos das disciplinas, através da apresentação/discussão, montagens e simulações, partilha de ideias e conhecimentos sobre os conceitos básicos no design desses projectos.

Decorre às 15:00h na sala S5.
Número máximo de participantes: 16.

Nota:

Para participar neste WS deverá trazer um portátil (PC ou MAC) e uma extensão elétrica.

2.4 Audacity Uma Ferramenta para criar Podcasts

Milena Jorge e João Torres
ERTE/DEG e CCTIC–ESE/IPS

milena.jorge@dge.mec.pt/joao.torres@ese.ips.pt

Audacity é uma ferramenta livre e gratuita, de código fonte aberto que está disponível para sistemas operativos Mac OS X, Microsoft Windows e GNU/Linux. Com ela podemos juntar várias pistas, alterar o volume de cada uma destas pistas ou ainda adicionar efeitos especiais ao nosso ficheiro de som. Podemos ainda criar podcasts que serão posteriormente, por exemplo, disponibilizados na Internet.

Por se tratar de software gratuito, mas com capacidades e funcionalidades presentes em muito software profissional, é adequado para criar dramatizações de histórias contadas pelos alunos juntando ao som das vozes das crianças efeitos sonoros ou músicas de fundo. Embora tenha muitas funcionalidades o seu uso é relativamente simples e pode até ser facilmente utilizado pelas crianças do primeiro ciclo de escolaridade.

Neste Workshop partiremos de vários ficheiros de som para criar uma história completa.

Decorre às 15:00h na sala S11.
Número máximo de participantes: 25.

Nota:

Para participar neste WS deverá trazer um computador portátil, microfone caso não tenha incorporado, fones e uma extensão. Deverá ainda instalar o software Audacity que pode descarregar gratuitamente em <http://audacity.sourceforge.net/download/>

2.5 Scientix: a comunidade online para educação em ciência na Europa

C. Cunha e À. Gras-Velázquez

Esc. Sec. Dom Manuel Martins/EUN Partnership AISBL (BELGIUM)

cjcunha@sapo.pt/agueda.gras@eun.org

Tendo por enquadramento a declaração de Lisboa (2000) e o reconhecimento da Comissão Europeia da necessidade de aumentar a promoção das metodologias de ensino por pesquisa (*inquiry based learning*) nas escolas dos ensinos básico e secundário, bem como reforçar o apoio às redes estabelecidas entre os professores (2007), foi lançado o projeto Scientix, pela European Schoolnet (EUN), que consiste numa plataforma de informação ao serviço da educação em ciência, na Europa.

O projeto Scientix promove e suporta a colaboração trans-europeia entre professores STEM (professores de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática), investigadores em educação, decisores políticos e outros profissionais relacionados com a educação STEM. Durante a sua primeira fase de implementação (2009-2012), o projeto implementou um portal online que permitisse agrupar e apresentar os projetos europeus no domínio das STEM, bem como os seus resultados e recursos, tendo ainda organizado diversos workshops com professores. O principal encontro promovido pelo projeto foi a Conferência Scientix, que decorreu em Maio de 2011, em Bruxelas.

O objetivo da segunda fase (2013-2015) é a expansão do projeto a nível nacional. Através de uma rede de Pontos de Contacto Nacionais (NCPs), pretende-se que o projeto chegue às comunidades de professores de cada país, contribuindo para um maior desenvolvimento de estratégias e enraizamento de estratégias como o ensino por pesquisa entre outras abordagens inovadoras no domínio do ensino das ciências da matemática.

O portal (<http://scientix.eu>) está disponível em seis línguas europeias e oferece um repositório de recursos contendo centenas de materiais para o ensino, resultantes dos mais variados projetos europeus, para além dos relatórios finais desses projetos que entretanto finalizaram, bem como as conclusões registadas pelos decisores políticos relacionados com os projetos; o portal disponibiliza ainda, para utilizadores registados, um serviço de tradução por pedido dos recursos educativos que aí se encontram, para uma das 23 línguas oficiais da União Europeia, para além de um chat e de um fórum; é ainda disponibilizado um serviço de notícias sobre diversos tópicos no domínio da educação em ciência e um calendário dos diversos encontros e oportunidades de formação. Finalmente, o projeto disponibiliza mensalmente uma newsletter enviada aos utilizadores registados.

Para além do portal, o Scientix irá organizar diversos workshops pela Europa, de forma a disseminar o portal e os serviços por ele disponibilizados. As newsletters e os workshops têm como objetivo prestar informações aos professores de ciências, explicar-lhes como utilizar da melhor forma a plataforma Scientix em sala de aula e também proporcionar-lhes a oportunidade de conhecerem outros professores de ciências e matemática. A 2.^a Conferência Scientix irá realizar-se de 24 a 26 de outubro de 2014, em Bruxelas, na Bélgica. Com uma participação que se espera venha a rondar 550 professores, decisores políticos, investigadores e gestores de projetos, ela constituirá um dos maiores encontros em rede da educação STEM na Europa. A inscrição não envolverá custos para os participantes. Além disso, será proporcionado alojamento a todos os 550 participantes, estando ainda disponíveis para os professores subvenções financeiras de modo a cobrir os custos das deslocações. O convite à apresentação de comunicações, às candidaturas a subvenções e a inscrição na conferência serão anunciados na primavera de 2014.

Neste workshop, os professores e restante público serão convidados a registar-se na plataforma Scientix e a consultar os recursos disponíveis na página web; será também prestada informação sobre como proceder para solicitar o serviço de tradução para um recurso específico.

Referências:

<http://www.scientix.eu/>

*Decorre às 15:00h na sala L6.
Número máximo de participantes: 20.*

Nota:

Este WS decorre num laboratório de informática com acesso à Internet.

3 Apoio

