III SeSTeD

III Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

Oficina 1

CULTURA DIGITAL E GEOMETRIA COM O SCRATCH: PRÁTICAS E PENSAMENTO COMPUTACIONAL NA ESCOLA



Prof.
Reginauro Cotócio Ortega

Esta oficina tem como objetivo vivenciar a integração da cultura digital nas aulas de Matemática por meio do ambiente de programação em blocos Scratch. Serão desenvolvidas atividades práticas envolvendo conceitos de geometria plana, construção de figuras e reconhecimento de padrões, promovendo discussões sobre como articular competências do pensamento computacional — como decomposição, abstração, reconhecimento de padrões e elaboração de algoritmos — ao currículo escolar da Educação Básica

DIA 06 DE NOVEMBRO DAS 8:00 ÀS 9:30 E DAS 10:00 ÀS 11:30
LABORATÓRIO DO INFI

Apoio: Realização:



Oficina 2

QUANDO A IA INVENTA, CONCORDA E CONVENCE: VIESES, ALUCINAÇÕES E CAMALEÕES EPISTEMOLÓGICOS



Profa. Dra. Aparecida Santana de Souza Chiari



Profa. Ma. Raylla Araújo da Rocha



Profa. Ma. Amanda Mourad

Nesta oficina, por meio de experimentações práticas, análise coletiva e discussões, os participantes serão convidados a problematizar três fenômenos relacionados às interações com sistemas de IA generativa: alucinações, situações em que são produzidas informações falsas ou inventadas com aparência de veracidade; vieses, que se manifestam na seleção, na organização e na apresentação de informações, podendo privilegiar determinadas perspectivas, reproduzir estereótipos e reforçar desigualdades; e o que chamamos de camaleonismo epistemológico, caracterizado pela tendência desses sistemas de ajustar seus posicionamentos e argumentos às expectativas e aos pressupostos de quem interage com eles.

DIA 06 DE NOVEMBRO DAS 8:00 ÀS 9:30 E DAS 10:00 ÀS 11:30
MULTIUSO ADM. (INMA)

Apoio: Realização:

III SeSTeD

III Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

Oficina 3

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E IA GENERATIVA



Profa.Karina da Costa Conceição



Prof. Luccas Vinicius da Silva Araujo



Prof. Me. Felipe Bernardino da Silva Lucas

Nesta oficina, os participantes serão convidados a produzir uma história em quadrinhos usando a inteligência artificial generativa. O objetivo é produzir HQs que possam ser integradas ao currículo escolar e explorar potenciais da tecnologia da IA generativa.

DIA 06 DE NOVEMBRO DAS 8:00 ÀS 9:30 E DAS 10:00 ÀS 11:30

LEMA (INMA)

Apoio: Realização:

III SeSTeD

III Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

Oficina 4

EDUCAÇÃO DIGITAL NA PRÁTICA: EXPLORANDO O PENSAMENTO COMPUTACIONAL



Profa. Ma. Lidiane Ottoni da Silva Petini



Prof. Me. Giovane Iop Rebouças

Nesta oficina se propõe realizar uma experiência prática e lúdica por meio das atividades Vivo ou Morto, Desvendando o Mistério e Elefante Abstrato. Os participantes irão vivenciar desafios que envolvem lógica, algoritmos, sequência de instruções, depuração, abstração e decomposição de problemas. Após as experiências, será realizada uma reflexão sobre os conceitos de Pensamento Computacional mobilizados, seguida de uma breve apresentação do Currículo de Educação Digital, Midiática e Computacional de Mato Grosso do Sul, relacionando as atividades realizadas às habilidades previstas no documento. A proposta é explorar atividades desplugadas para favorecer o desenvolvimento do Pensamento Computacional.

DIA 06 DE NOVEMBRO DAS 8:00 ÀS 9:30 E DAS 10:00 ÀS 11:30
SALA 507 (INMA)

Apoio: UFMS — Sociedade Brasileira de Educação Matemática, Regional de Mato Grosso do Sul

Realização: GETECMAT