

EPEC' #1

LIVRO DE RESUMOS

22.23.24
NOVEMBRO'18

ÍNDICE

AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO: UMA NOVA DIMENSÃO DO PATRIMÓNIO	1
[RE]VIVER MEMÓRIAS. ENSAIO EXPERIMENTAL TENDO POR BASE O PATRIMÓNIO LOCAL.....	2
NOVAS DIMENSÕES DO PARIMÓNIO NATURAL E CULTURAL – SISTEMA IMERSIVO (IMINELEARN)	3
NEW DIMENSIONS OF CULTURAL AND NATURAL HERITAGE – A IMMERSIVE SYSTEM (IMINELEARN)	4
DA NATUREZA AOS MEDIA DIGITAIS – NARRATIVAS E EXPERIÊNCIA DO LUGAR: BASES PARA UM MUSEU DA PAISAGEM (LANDSCAPE MUSEUM).....	5
A EDUCAÇÃO COMO PATRIMÓNIO – O COLÉGIO DE S. FIEL (1865-1910)	6
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E PATRIMÓNIO LOCAL: CONCEPTUALIZAÇÃO DE UM CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO PARA PROFESSORES	7
LA EDUCACIÓN DE COLEGIALES MEDIANTE LAS CONSTITUCIONES Y REGLAMENTOS. EL EJEMPLO DEL SEMINARIO CONCILIAR DE SAN ATÓN. 1849-1928	9
O PAPEL DAS ASSOCIAÇÕES CULTURAIS E RECREATIVAS NA PRESERVAÇÃO, EDUCAÇÃO E DIVULGAÇÃO DO PATRIMÓNIO CULTURAL	11
CAMPO ARQUEOLÓGICO (INTERNACIONAL) DE PROENÇA-A-NOVA: ENTRE A INVESTIGAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO LOCAL.....	12
INVESTIGAÇÃO E PREOCUPAÇÃO DOS ALUNOS E PROFESSORES DO INSTITUTO POLITÉCNICO DE PORTALEGRE PARA PRESERVAR OS VESTÍGIOS DA ANTIGA CIDADE ROMANA DE AMMAIA.....	14
O REPERTÓRIO CONTEMPORÂNEO NO ENSINO DA MÚSICA PARA A MELHOR COMPREENSÃO DA MÚSICA ERUDITA DO SÉCULO XXI.....	15
PATRIMÓNIO RELIGIOSO DO NORDESTE TRASMONTANO: A ESCULTURA DA ORDEM DE SÃO FRANCISCO COMO UM RECURSO PARA O DESENVOLVIMENTO TERRITORIAL	16
PATRIMÓNIOS LOCAIS E REGIONAIS (RE)VISTOS PELA TELEVISÃO DE PROXIMIDADE: O CASO DA EXTREMADURA.....	19
PROJETO ORDO CHRISTI – PATRIMÓNIO ARTÍSTICO DA ORDEM DE CRISTO ENTRE O ZÊZERE E O TEJO (SÉC. XV E XVI)	21
A CRIANÇA, A CIDADE E O PATRIMÔNIO: SABERES E FAZERES DA COMUNIDADE PENEDENSE E EBORENSE	22
O ESTUDO DO PATRIMÓNIO HISTÓRICO PARA O RESGATE DA MEMÓRIA: VETORES CULTURAIS E DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL	24
PATRIMÓNIO FAMILIAR: AS FOTOGRAFIAS DE FAMÍLIA COMO FONTE DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO ACERCA DE QUALIDADE DE VIDA FAMILIAR.....	25
À DESCOBERTA DA BIOMECÂNICA DE LOCOMOÇÃO/ALIMENTAÇÃO E DA PERFORMANCE COMPORTAMENTAL DE UMA TRILOBITE	26
DISCOVERING THE LOCOMOTION/FEEDING BIOMECHANICS AND BEHAVIORAL PERFORMANCE OF A TRILOBITE	27
GEOMONFORTE – APLICAÇÃO MULTIMÉDIA SOBRE MONFORTE DA BEIRA NA IDADE DO FERRO	28
PATRIMÓNIO HISTÓRICO E BOTÂNICO COM REALIDADE AUMENTADA NO PARQUE INFANTE D. PEDRO - AVEIRO: APRENDIZAGENS POTENCIADAS PELA APP EDUPARK.....	29
RECURSOS DIGITAIS AO SERVIÇO DO PATRIMÓNIO GEOMINEIRO NO GEOPARK NATURTEJO - EMINAS .	30
À DESCOBERTA DA MATEMÁTICA: UM OUTRO OLHAR PARA O PATRIMÓNIO	31

ATIVIDADE DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR: CONHECIMENTO DO PATRIMÓNIO LOCAL DO CONCELHO DE VILA DO BISPO.....	33
CIEC - UM CENTRO DE CIÊNCIA INSPIRADO NO PATRIMÓNIO LOCAL	34
UMA VISÃO UNIFICADA: A EXPLORAÇÃO DO RIO DOURO ATRAVÉS DE UM CONJUNTO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICO-DIDÁTICAS NA EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR	35
ESCULTURAPARTICIPATIVA NO PATRIMÓNIO PORTUGUÊS.....	37
IDENTIDADES DO TERRITÓRIO E PATRIMÓNIOS	39
O PATRIMÓNIO SONORO DA ORDEM DE CRISTO NAS VISITAÇÕES DO SÉCULO XVI NA REGIÃO DE CASTELO BRANCO.....	40
TRADIÇÃO E INOVAÇÃO. PORTALEGRE COMO POLO INTERNACIONAL DA TAPEÇARIA CONTEMPORÂNEA	42
A MEDIATIZAÇÃO DO PATRIMÓNIO: ANÁLISE DA PROGRAMAÇÃO TELEVISIVA E CONTEÚDOS MEDIÁTICOS NO SERVIÇO PÚBLICO DE TELEVISÃO.....	43
ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO DE PATOLOGIAS, EM FACHADAS DE EDIFÍCIOS HISTÓRICOS, COM RECURSO AOS SISTEMAS DE INFORMAÇÃO GEOGRÁFICA.....	44
O PATRIMÓNIO E OS PROCESSOS EDUCATIVOS MULTIMÉDIA	45
REDPAT – PLATAFORMA ONLINE DE PATRIMÓNIO MUSEOLÓGICO	46
CÂNONE E FLEXIBILIDADE DO CURRÍCULO.....	47
SENSATEZ, GOSTO, OU CAPRICHOS DAS COMUNIDADES INTERPRETATIVAS.....	47
DIVULGAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DO PATRIMÓNIO CULTURAL:	48
POTENCIALIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO TERRITORIAL.....	48
O BORDADO DE CASTELO BRANCO APLICADO EM ACESSÓRIOS	49
RUAS COM NOME DE GENTE E DE COISAS - PATRIMÓNIO, EDUCAÇÃO E INTERVENÇÃO COMUNITÁRIA	51
COMUNICAR PATRIMÓNIO EM INSTITUIÇÕES PATRIMONIAIS E CULTURAIS: UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE MEDIAÇÃO E EDUCAÇÃO.....	52

PATRIMÓNIO HISTÓRICO E BOTÂNICO COM REALIDADE AUMENTADA NO PARQUE INFANTE D. PEDRO - AVEIRO: APRENDIZAGENS POTENCIADAS PELA APP EDUPARK

Lúcia Pombo

Universidade de Aveiro, PORTUGAL

Resumo

Nesta comunicação pretende-se apresentar o projeto EduPARK* (<http://edupark.web.ua.pt/>) como projeto de investigação e desenvolvimento que visa promover aprendizagem interdisciplinar com recurso a dispositivos móveis, Realidade Aumentada e jogo, em ambientes outdoor, como o Parque Infante D. Pedro, em Aveiro, que se constitui como o seu laboratório educativo. Para esse fim, o projeto desenvolveu a app EduPARK, uma aplicação interativa com quatro guiões/jogos educativos, articulados com o Currículo Nacional, para alunos e professores, desde o Ensino Básico ao Superior, tendo também interesse para o turista/visitante do Parque.

A app EduPARK, disponível gratuitamente na Google Play Store, pretende contribuir para o reconhecimento da importância dos espaços verdes, do ponto de vista histórico e botânico, já que a preservação do património dos parques citadinos exige à comunidade sensibilidade, civismo e educação, aí incluídas atitudes de conservação ambiental e estilos de vida sustentáveis. Os visitantes do parque conseguem aliar, à atividade de lazer, uma aprendizagem in loco e quando se trata de alunos, esta aprendizagem é, conseqüentemente autêntica, ao mesmo tempo que promove sentimentos de identificação e pertença, conducentes a uma atitude mais conscienciosa e interventiva na preservação do património coletivo.

O projeto EduPARK dinamizou mais de 50 sessões de exploração do Parque com a aplicação, envolvendo mais de 800 alunos, 200 professores e 60 visitantes. O jogo da app EduPARK tem despertado, sistematicamente, interesse e entusiasmo por parte dos utilizadores que aprendem de forma divertida enquanto passeiam no Parque.

*O projeto EduPARK é financiado por Fundos FEDER através do Programa Operacional Competitividade e Internacionalização – COMPETE 2020 e por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projeto POCI-01-0145-FEDER-016542.