



JORNAL DA USP



Home > Campus Ribeirão Preto > Edição on-line do Ciência com Pipoca discute tecnologia e educação

Campus Ribeirão Preto - 20/10/2020

Edição on-line do Ciência com Pipoca discute tecnologia e educação

Evento com transmissão pela internet no dia 21 de outubro, às 14 horas, usará linguagem cinematográfica para abordar conceitos científicos

Por **Thais Cardoso**

Editorias: [Campus Ribeirão Preto](#), [Eventos](#), [Eventos Ribeirão](#), [Universidade](#) - URL Curta: jornal.usp.br/?p=363563

FACEBOOK



Filme *O menino e o mundo*, de Alê Abreu, será tema de debate durante o evento – Foto: Reprodução/Lanterna de Pedra Filmes

Ciência e cinema sempre formaram uma boa dupla. Mas e se você pudesse adicionar tecnologia e educação a essa mistura?

Em tempos de pandemia, o [Ciência com Pipoca](#) se reinventou e aderiu à versão on-line. Neste ano, além dessa novidade, o evento ainda vai trazer um debate amplo sobre as várias nuances do uso da tecnologia no contexto educacional. Serão cinco atividades no dia 21 de outubro, a partir das 14 horas.

As inscrições são gratuitas e devem ser feitas [neste link](#). A transmissão será feita pelo [canal do Instituto de Estudos Avançados Polo Ribeirão Preto \(IEA-RP\) no YouTube](#). Podem participar educadores, alunos e pessoas interessadas no tema. Os participantes receberão certificados desde que preencham uma avaliação que será enviada durante o evento.

Participarão como palestrantes a professora da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto (FFCLRP) da USP Fabiana Versuti, o professor da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Alagoas (Ufal) Diego Demerval, o professor da Escola de Educação Física e Esporte de Ribeirão Preto (EEFERP) da USP Hugo Tourinho Filho, a professora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UNB) Andrea Versuti e a professora da Universidade Federal de São João Del Rey Glenda Esther Ferreira da Silva.

Entre os temas que serão abordados, estão educação e tecnologia na pandemia da covid-19, ética no uso da inteligência artificial, gamificação no ensino superior e potencialidades da linguagem cinematográfica para além do recurso educacional. Também haverá discussão de um caso de ensino envolvendo o filme *O menino e o mundo*, de Alê Abreu.

Mais informações: crid@fmrp.usp.br.



Política de uso

A reprodução de matérias e fotografias é livre mediante a citação do Jornal da USP e do autor. No caso dos arquivos de áudio, deverão constar dos créditos a Rádio USP e, em sendo explicitados, os autores. Para uso de arquivos de vídeo, esses créditos deverão mencionar a TV USP e, caso estejam explicitados, os autores. Fotos devem ser creditadas como USP Imagens e o nome do fotógrafo.

ARTIGOS



Gamificação no ensino superior: o erro como ferramenta de aprendizado

20/10/2020

Por Hugo Tourinho Filho, professor da Escola de Educação Física e Esporte de Ribeirão Preto (EEFERP) da USP