

# Caderno de Atividades- Halloween

Projeto de Autonomia e Flexibilidade  
Curricular com Realidade Aumentada

## Características do Recurso Educativo:

- Categoria: Realidade Aumentada
- Tipo de Recurso: Atividade Prática
- Duração: 90 min
- Destinatários: Pré-escolar, 1.º Ciclo e 2.º Ciclo
- Ano de Criação: 2020

## Áreas de competência do Perfil dos Alunos (ACPA)

Para esta atividade foram selecionadas as seguintes áreas de competência: Linguagens e Textos (A), Informação e Comunicação (B), Relacionamento Interpessoal (E) e Sensibilidade Estética e Artística (H); a priorizar, tentando assim promover a melhoria das aprendizagens, reforçar o trabalho colaborativo entre todos os intervenientes no processo educativo, e desenvolver o espírito crítico e a prática democrática numa perspetiva de integração, responsabilidade, e desenvolvimento pessoal e social.

### Articulação disciplinar (conteúdos/Projeto) - Inglês/TIC

- Reconhecer realidades interculturais distintas;
- Gostos e preferências;
- Aspectos culturais de países de expressão inglesa;
- Celebrações e datas festivas;
- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais na instalação de apps no Tablet/telemóvel;
- Criar e Inovar- Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias.
- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais na instalação de apps no Tablet/telemóvel;
- Criar e Inovar- Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias.

### Metodologias

- O/A Docente de Inglês faz a introdução do contexto de trabalho do tema de Halloween.
- O/A Docente de TIC ajuda a instalar a app no telemóvel/Tablet com as regras de segurança: **Quiver** para a atividade da Figura 1 e 2.
- O/A Docente de TIC ajuda a instalar a app no telemóvel/Tablet com as regras de segurança: **Quiver Spectacular/Masks** para a atividade Masks da Figura 3.
- O/A Docente distribui a folha de trabalho com a atividade.
- Os alunos desenham criativamente, na folha de atividade fornecida.
- Os alunos utilizam a aplicação instalada para dar vida as suas criações.
  - Atividades e dinâmicas de grupo;
  - Pesquisa e utilização de tecnologias de realidade aumentada;
  - Apresentação oral do produto final.

### Mecanismo de Monitorização da Evolução das Aprendizagens

Modalidades de avaliação: diagnóstica e formativa, recorrendo-se a trabalhos de grupo, criação de atividades temáticas interativas aplicando uma app de realidade aumentada.

Figura 1



QuiverVision.com

- 1 Print
- 2 Color
- 3 Play

Figura 2



AVAILABLE ON  
Quiver Education

GET IT ON  
Google play  
Download on the  
App Store



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

Figura 3



**Quiver Masks**  
QuiverVision.com/Masks

GET IT ON  
Google play

Download on the  
App Store



Quiver Masks