

Caderno de Atividades - Carnaval

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 e 2.º Ciclos
- **Ano de Criação:** 2021



Ciclo

Áreas de competências do Perfil do Aluno (ACPA)

Para esta atividade foram selecionadas as seguintes áreas de competência a priorizar: **Linguagens e Textos (A)**, **Informação e Comunicação (B)**, **Relacionamento Interpessoal (E)** e **Sensibilidade Estética e Artística (H)**; 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:

Reconhecer realidades interculturais distintas

- Gostos e preferências;
- Celebrações e datas festivas relativamente a contextualização do Carnaval;
- Aspetos culturais de países de expressão (págs. 10 e 11);
- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais na instalação de apps no telemóvel;
- Criar e Inovar - Produzir artefatos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias.

Metodologias

- O docente faz a introdução do contexto de trabalho da temática do Carnaval e as suas tradições bem como englobar chapéus de diferentes nacionalidades;
- O docente ajuda a instalar a app no telemóvel/Tablet com as regras de segurança, para nova instalação terá de instalar a *Spectacular app*, esta app já tem o Masks incorporado. No caso de já ter a app *Quiver Masks* pode utilizar essa aplicação.
- Os alunos desenham criativamente, na folha de atividade fornecida;
- Os alunos utilizam a aplicação instalada para dar vida às 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.



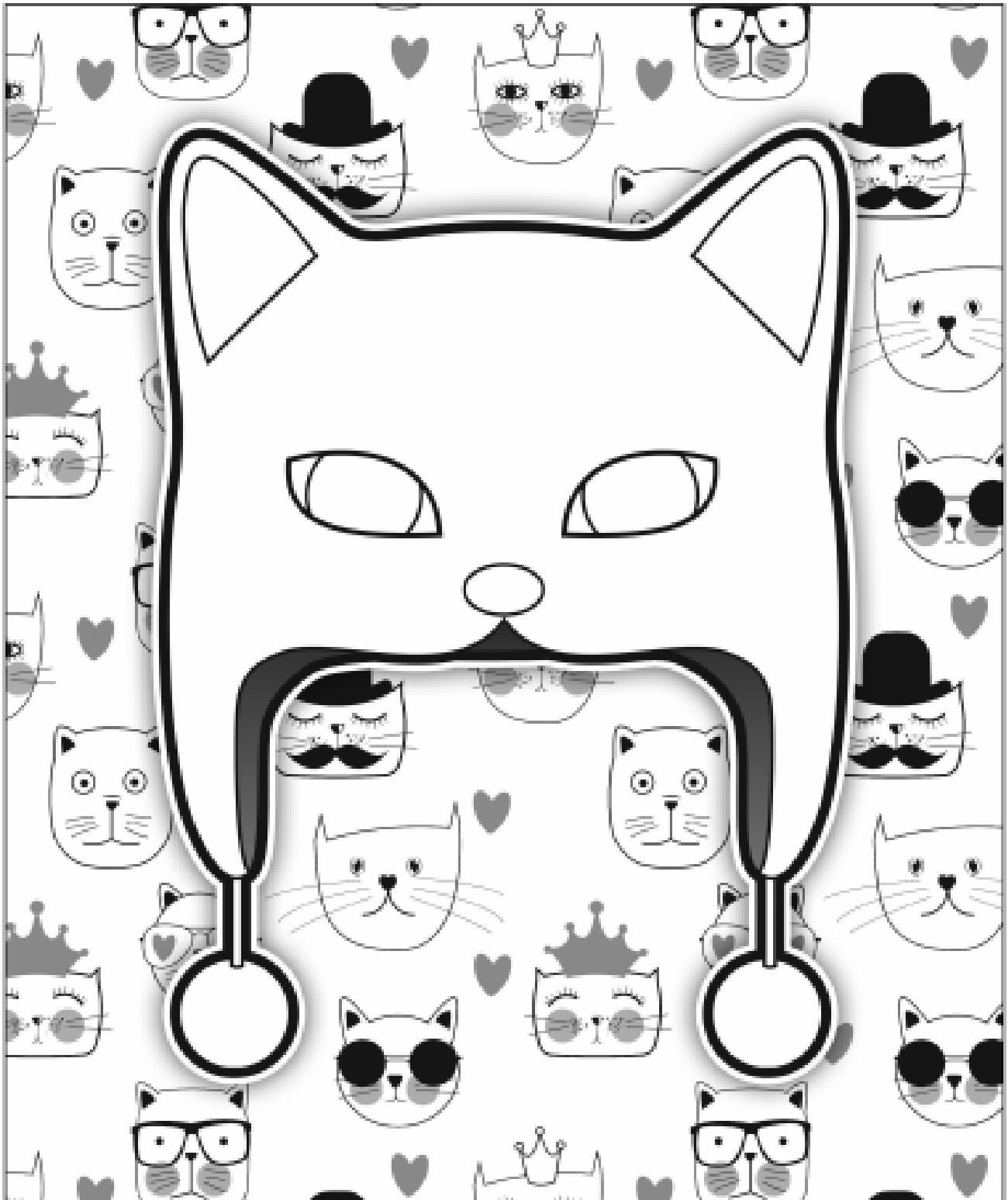
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





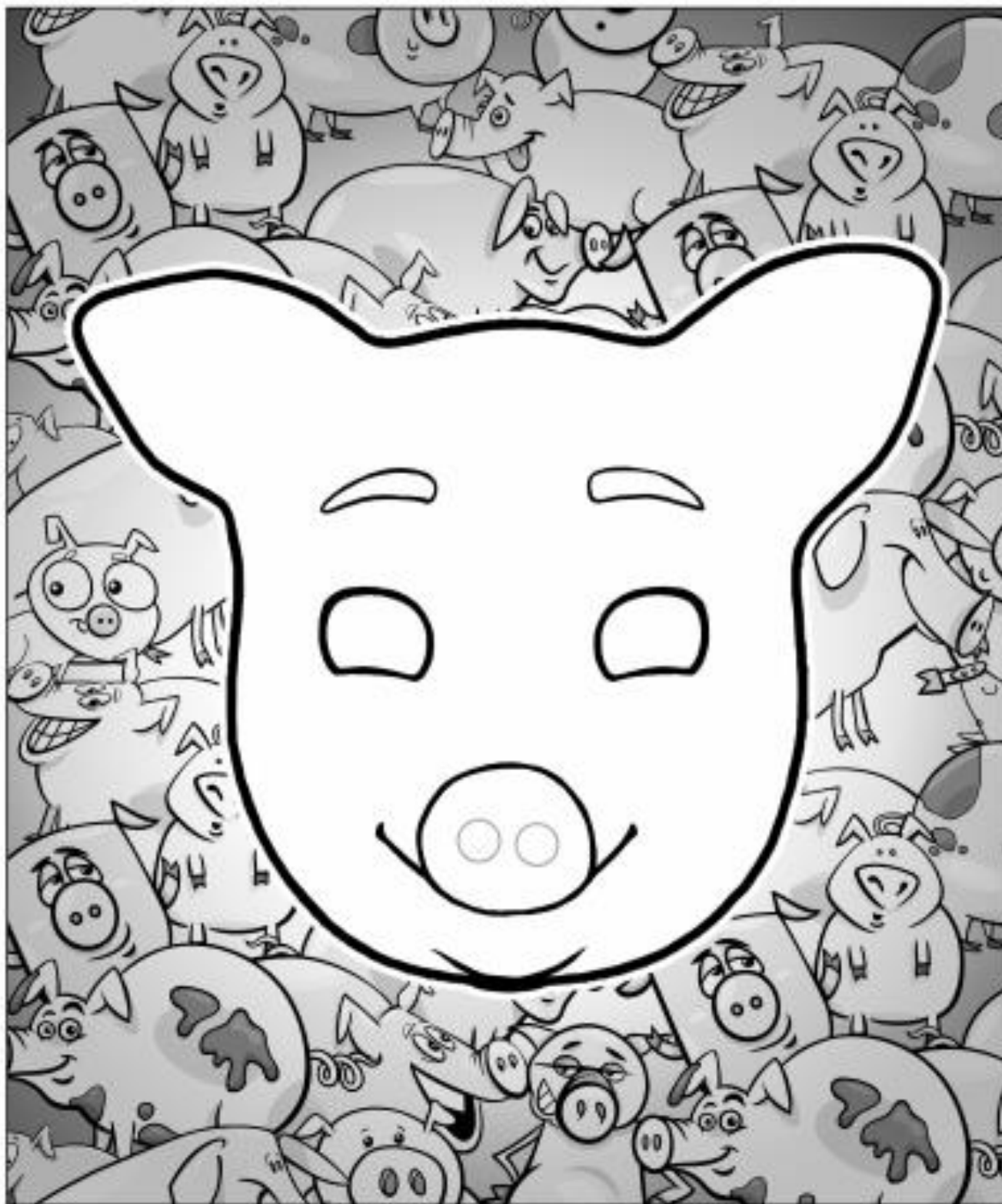
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks



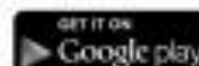


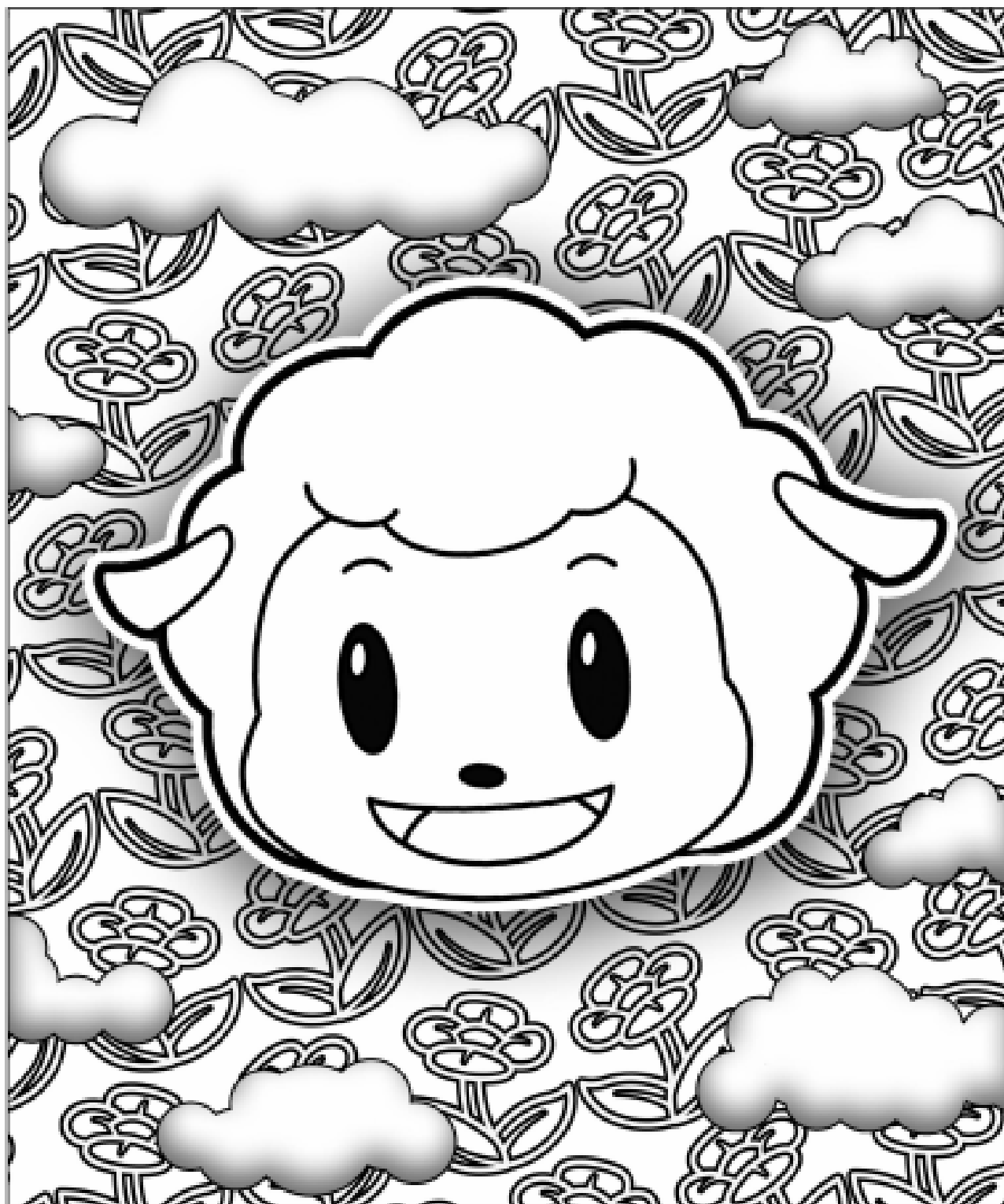
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





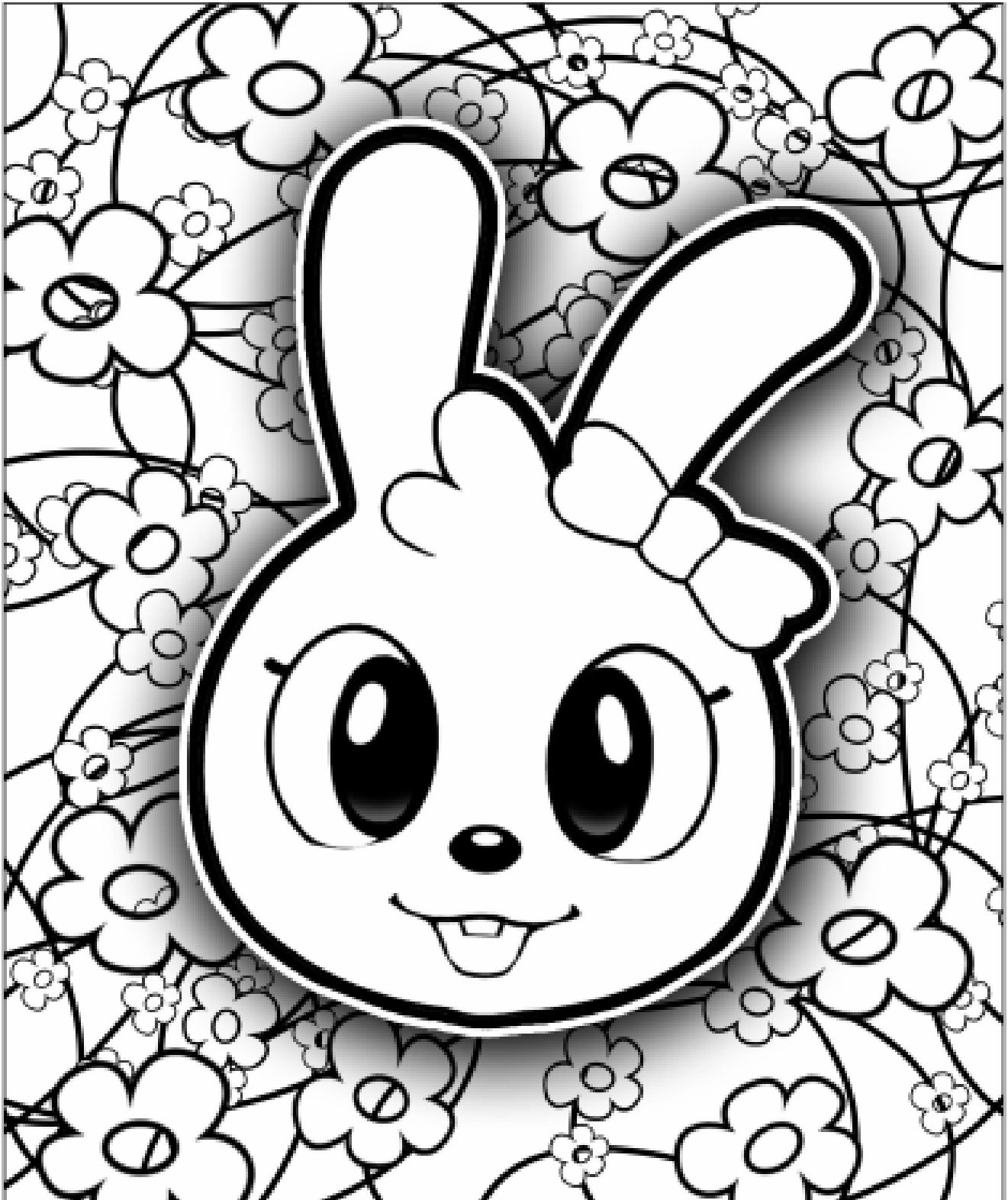
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





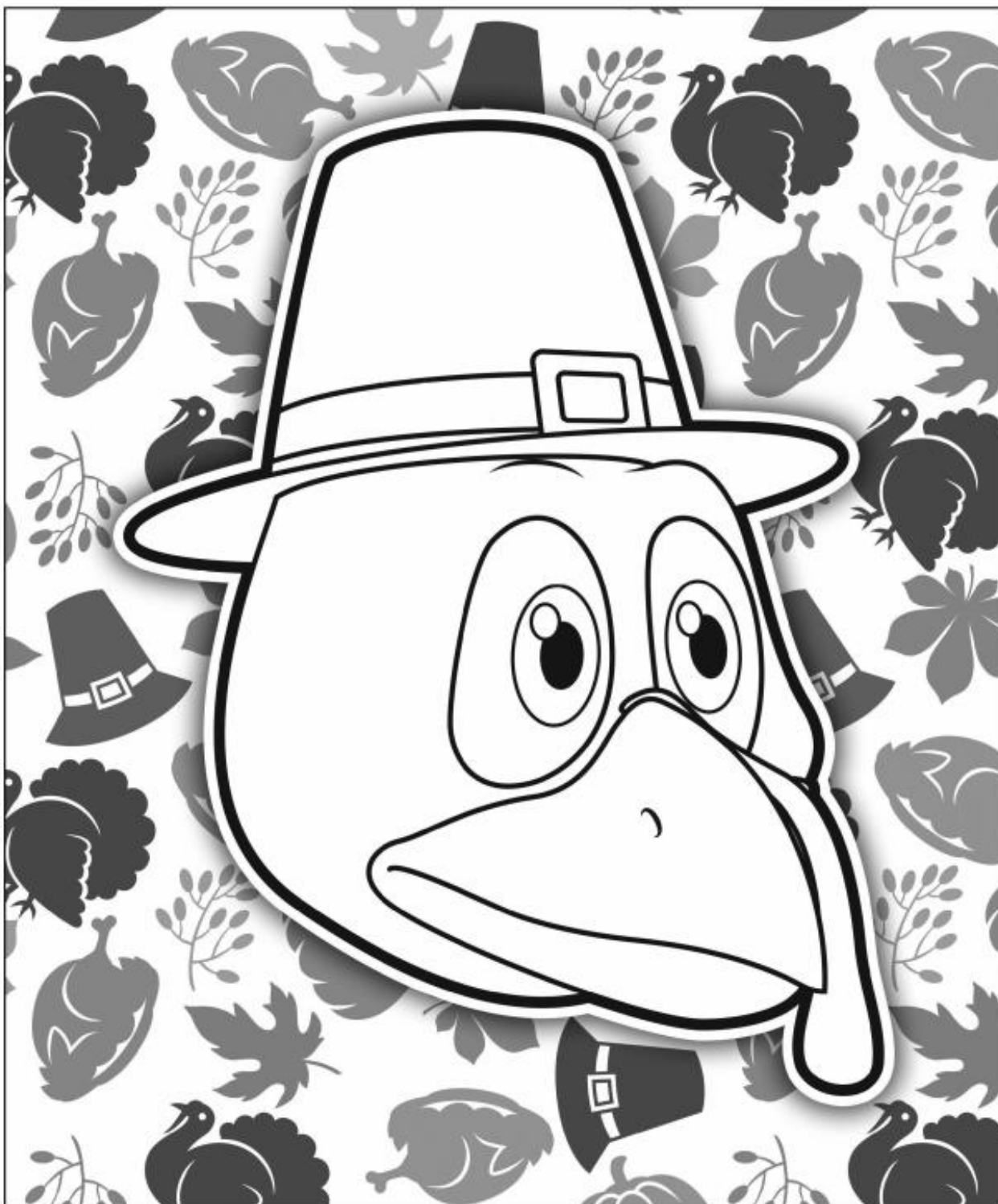
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





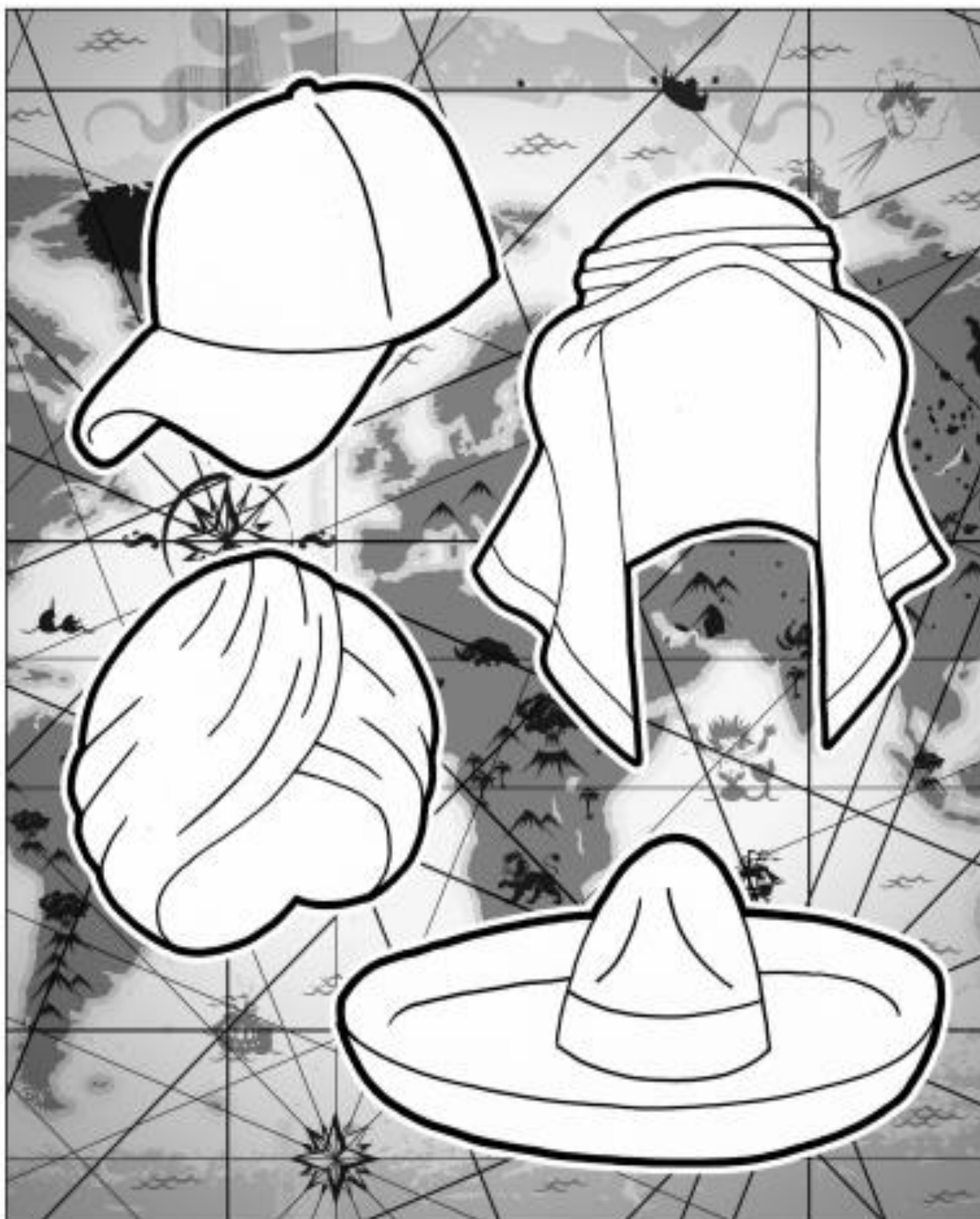
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks

