



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação



CAP3R

Atividades de Natal

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: 2017

Ciclo



Áreas de competência do Perfil dos Alunos (ACPA)

Efetuada o diagnóstico à turma 5.º ano, o conselho de turma selecionou as áreas de competência.

Para esta turma em particular foram selecionadas: 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;
- Trabalhar em grupo;
- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais na instalação de apps no telemóvel;
- Criar e Inovar- Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias.

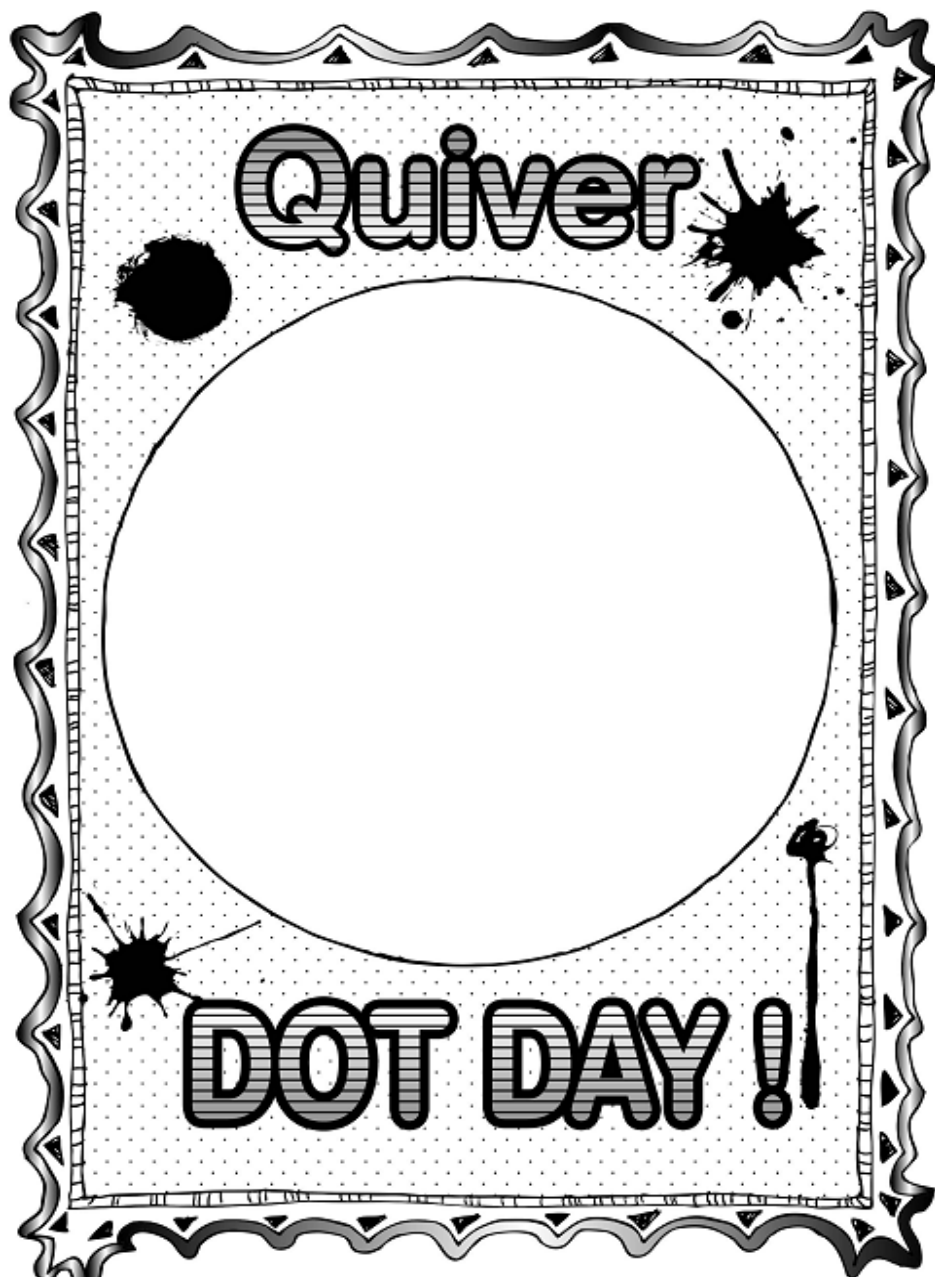
Metodologias

- O/A Docente de Inglês faz a introdução do contexto de trabalho do tema do Natal.
 - O/A Docente de TIC ajuda a instar a app Quiver no telemóvel dos alunos com as regras de segurança. E distribui a folha de trabalho com a atividade
 - Os (as) alunos (as) desenharam criativamente a bola de Natal, na folha de atividade fornecida.
 - Os (as) alunos (as) 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 uma Bola de Natal para decoração da árvore digital, original aplicando uma app de realidade aumentada.

Atividade 1- Bola para a Árvore de Natal



To see this page come to life, search "Quiver" in the Apple Appstore or the Google Play Store. © The Reynolds Center for Teaching, Learning and Creativity International Dot Day 15 Sept www.thedotclub.org Note: Avoid using dark colours on the outlines.



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

Atividade Extra



- 1 Imprime
- 2 Colorie
- 3 Anime!

