



Atividades de Páscoa- Caça aos Ovos

Projeto de Autonomia e Flexibilidade Curricular com Realidade Aumentada

Características do Recurso Educativo:

- Categoria: TIC e Inglês- Realidade Aumentada
- Tipo de Recurso: Atividade Prática
- Duração: 45- 90 min
- Destinatários: Pré-Escolar, 1.º e 2.º Ciclos
- Ano de Criação: 2018



Ciclo

Realidade Aumentada

Quem disse que a caça aos ovos de Páscoa precisa ser igual todos os anos?

Designa-se realidade aumentada (RA) a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real, neste exemplo pratico iremos utilizar uma genuína caça aos ovos.

Feliz Páscoa e boa caça com a pequenada!

Articulação disciplinar

- Aspectos culturais de países de expressão inglesa;
- Celebrações e datas festivas;
- 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.

Mecanismo de Monitorização da Evolução das Aprendizagens

Modalidades de avaliação: diagnóstica e formativa, aplicando uma app de realidade aumentada, o Quiver toysrus numa caça aos ovos original e interativa.

Material necessário

- Telemóvel ou tablet com sistema Android;
- Instalar no telemóvel a app Quiver toysrus
- Imprimir as máscaras e distribuir pelos alunos na sala;
- Os alunos usam cores para personalizar o desenho
- Abrir a aplicação Quiver toysrus no telemóvel, apontar e visualizar em 3D.

1. Instale o Quiver no seu smartphone ou Tablet.



1 Instala

2 Pinta

3 Aprende



