



innovar com o digital

Nº3 - 2023

Uma história = várias aprendizagens

Ensino Secundário

Inglês 10º – 11º- 12º anos

Docente: Lúcia Carvalhas

Agrupamento de Escolas de Castro Daire



1. Áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
(assinalar com **X**)

X	Linguagens e textos
X	Informação e comunicação
	Raciocínio e resolução de problemas
X	Pensamento crítico e pensamento criativo
X	Relacionamento interpessoal

X	Desenvolvimento pessoal e autonomia
	Bem-estar, saúde e ambiente
X	Sensibilidade estética e artística
	Saber científico, técnico e tecnológico
	Consciência e domínio do corpo

2. Área(s) Temática(s) (Aprendizagens essenciais).

Tema: O mundo à nossa volta

Compreensão escrita: Ler, compreender e identificar diversos tipos de texto; decodificar palavras-chave, ideias presentes no texto, marcas do texto oral e escrito que introduzem mudança de estratégia discursiva, de assunto e de argumentação; interpretar informação explícita e implícita em diversos tipos de texto, pontos de vista e intenções do(a) autor(a).

Produção oral: Expressar-se de forma clara sobre as áreas temáticas apresentadas; produzir enunciados para descrever, narrar e expor informações e pontos de vista. **Produção escrita:** Planificar e produzir, de forma articulada, enunciados para descrever, narrar e expor informações e pontos de vista; elaborar textos claros e variados, de modo estruturado, atendendo à sua função e destinatário. **Pensar criticamente. Relacionar conhecimentos de forma a desenvolver criatividade em contexto.**

3. Objetivos.

- Fomentar a compreensão de texto extenso, literário e não literário inscrito no programa de Inglês, Nível de Continuação 10º, 11º, 12º anos.
- Apresentar e acompanhar eficazmente a leitura extensiva de modo a desenvolver o gosto nos alunos e a sua autonomia;
- Contactar com ambientes educativos inovadores;
- Experimentar e contactar com novas tecnologias que apoiam a inovação do ensino e da aprendizagem;
- Promover uma maior interação entre professor-aluno e aluno-aluno;
- Envolver os alunos na gestão das suas aprendizagens;
- Estimular diferentes tipos de aprendizagem.
- Estimular a criatividade, a inovação, e a análise crítica;
- Trabalhar de forma colaborativo com os colegas da turma;
- Aprender a comunicar eficazmente, partilhar ideias, negociar e tomar decisões importantes através da utilização de ferramentas digitais, desenvolvendo assim a sua literacia digital.

4. Recursos/Espaços.

- Google Drive, Google Classroom, Mentimeter, Random Team Generator, Padlet e Wakelet, Socrative
- Smartphone / Tablet / Computador / Câmara de Filmar;
- YouTube
- Flipsnack - ferramenta que possibilita a criação de revistas digitais online

5. Duração prevista.

Até durante três semanas, fora da sala de aula.

6. Implementação da atividade. (passo a passo)

Numa fase inicial compete ao professor estabelecer objetivos, resultados esperados, necessidades de recursos, desenhar formas e instrumentos de monitorização e avaliação, entre outros. Seguidamente o professor apresenta o projeto à turma e analisa com ela as rubricas e critérios de avaliação da atividade, explicitando os objetivos, ativando conhecimentos prévios e antecipando conteúdos com base no título e imagens, na capa do livro, etc. Num outro momento procede à divisão da turma em grupos de 3 a 4 elementos, com capacidades e ritmos de aprendizagem diversos que procedem à leitura orientada do texto. Posteriormente cada grupo apresenta uma sugestão de atividade final e distribui tarefas entre os diversos elementos. Cabe ainda ao professor acompanhar os alunos na descoberta do texto e encorajar o desenvolvimento da autoconfiança para prosseguir na leitura. Os alunos devem ainda participar na seleção das ferramentas ou recursos para conceber o produto final. Quando apresentarem as suas ideias, devem demonstrar receptividade em relação a outras sugestões. Em contexto de sala de aula, os alunos realizam uma breve pesquisa na Internet sobre a autora e o evento verídico que descreve para além de lerem o conto. O papel do professor resume-se ao de orientar a pesquisa e a leitura através de um guião disponibilizado no Google Classroom. Em seguida, cada grupo procede distribuindo as tarefas de compilação e seleção de informação, elaboração de guião, entre outras. A função do professor durante e após a elaboração da versão provisória do trabalho será a de observador que proporciona ajuda com sugestões práticas e os meios/conhecimentos necessários para a realização da tarefa. Deve ainda ser orientador e, para tal, cabe-lhe ouvir e ler as intervenções dos alunos, questioná-los sobre o processo de aprendizagem e elaborar comentários que contribuam para tomada de decisões acertadas.

Após revisão do esboço preliminar do trabalho, os alunos elaboram a versão revista e colocam-na num mural de aprendizagem acessível a todos os alunos da turma e ao professor para mais tarde selecionarem / votarem naquela que mais lhes agrada. Na última fase do projeto os alunos respondem, no Socrative, a um questionário sobre a atividade, fazendo-se, deste modo, a avaliação do projeto e do resultado final. Em relação à duração da atividade, esta poderá demorar até 3 semanas dentro e fora da sala de aula.

Produto final:

<https://padlet.com/luciacarvalhas/the-girl-who-fell-from-the-sky-juliane-koepcke-shm7wcpfn0074ok>

7. Avaliação

Os alunos serão avaliados de acordo com questionários online e rubricas de avaliação de modo a avaliar não só as competências e conteúdos adquiridos, bem como as fases do trabalho (o processo). O Kahoot e o Socrative podem dar aqui um grande contributo para compreensão do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos que avaliarão assim o contributo de cada elemento para o produto final

8. Impacto da atividade na aprendizagem dos alunos

O impacto é muito positivo uma vez que permite o contacto e exploração de fontes/ textos literários e não literários de forma inovadora de modo a fomentar o gosto pela leitura; - estimula a criatividade, a inovação, e a análise crítica; desenvolve a autonomia dado que os alunos são os principais responsáveis pelo projeto;

O facto de trabalhar de forma colaborativa com os colegas da turma faz com que aprendam a comunicar eficazmente, partilham ideias, negociam e tomam decisões importantes através da utilização de ferramentas digitais. Por fim, esta atividade coloca ao serviço da aprendizagem os recursos que utilizam no seu quotidiano. E ainda podem partilhar o resultado do seu trabalho com os pares, a comunidade educativa e o público em geral.



innovar com o digital

**Ministério da Educação
Direção-Geral de Educação**

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Centro de Competências TIC VISEU

CFAE Castro Daire/ Lafões

Embaixadora Digital: Cidália Teixeira

Abril 2023



Para qualquer assunto relacionado com esta publicação contactar:
ptd@dge.mec.pt