



## Guião de planificação de atividade

### 1. Ano de Escolaridade

3.º/4.º ano

### 2. Título da atividade

“Cria a tua Banda Desenhada no Canva”

### 3. Disciplina(as) envolvida(s)

Português

Expressões Artísticas (Artes Visuais)

Tecnologias da Informação e da Comunicação

Outras disciplinas mediante o tema definido por cada estudante

### 4. Descrição geral

Com base nas instruções e com os critérios de avaliação apresentados na Classroom (ou noutra plataforma semelhante), os estudantes, individualmente ou em pequeno grupo, devem criar uma banda desenhada usando a aplicação Canva. O tema é livre, mas será valorizada a escolha de temas pertinentes de acordo com os tópicos em estudo nas diferentes disciplinas. Antes de iniciar a criação da banda desenhada, devem ser explorados os recursos educativos digitais disponibilizados e deve ser preenchido o guião.



## 5. Desenvolvimento da atividade de aprendizagem

### 5.1 Objetivos da atividade

#### Português

Distinguir nos textos características da banda desenhada (estruturação, finalidade). (3.º ano)

Registar e organizar ideias na planificação de textos estruturados com introdução, desenvolvimento e conclusão. (3.º ano)

Escrever textos de géneros variados, adequados a finalidades como narrar e informar, em diferentes suportes. (3.º ano)

Compreender recursos que enfatizam o sentido do texto (onomatopeias). (4.º ano)

Utilizar processos de planificação, textualização e revisão, realizados de modo individual e/ou em grupo. (4.º ano)

Superar problemas associados ao processo de escrita por meio da revisão com vista ao aperfeiçoamento de texto. (4.º ano)

#### Expressões Artísticas (Artes Visuais)

Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão nas suas experimentações digitais.

#### Tecnologias da Informação e da Comunicação

Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros).

Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.



## 5.2 Metodologias ativas propostas

### Docente

Deve verificar a compreensão das instruções e dos critérios por parte das crianças, disponibilizando tempo para ceder esclarecimentos sempre que necessário.

Disponibilizar-se para negociar os critérios de avaliação com base em propostas sustentadas apresentadas pela turma.

Deve acompanhar o trabalho desenvolvido ao nível da construção do guião e, posteriormente, na criação da BD. Cedendo feedback escrito ou oral sempre que considerar necessário. Relativamente ao feedback, Santos (2003, p. 19) recomenda que este deva:

- “**ser claro**, para que autonomamente possa ser compreendido pelo aluno;
- **apontar pistas** de ação futura, de forma que a partir dele o aluno saiba como prosseguir;
- **incentivar** o aluno a **reanalisar** a sua resposta;
- **não incluir a correção do erro**, no sentido de dar ao próprio a possibilidade de ser ele mesmo a identificar o erro e a alterá-lo de forma a permitir que aconteça uma aprendizagem mais duradoura ao longo do tempo;
- **identificar o que já está bem feito**, no sentido não só de dar autoconfiança como igualmente permitir que aquele saber seja conscientemente reconhecido.”

Classificar a tarefa de acordo com os critérios de avaliação definidos com a turma.

### Estudantes

Devem aceder às instruções e critérios através da plataforma indicada, solicitando esclarecimentos caso surjam quaisquer dúvidas.

Negociar os critérios de avaliação caso considerem pertinente.

Explorar os recursos educativos digitais que melhor se adequam ao seu perfil de aprendizagem.



Registrar as ideias referentes à narrativa (textual/visual) no guião e melhorar o trabalho de acordo com o feedback do docente.

Criar uma BD usando a plataforma Canva, melhorando o trabalho de acordo com o feedback do docente.

Entregar o trabalho na plataforma indicada, respeitando o prazo previsto.

### **5.3 Avaliação**

A tarefa será apresentada/proposta na Classroom da turma.

Os trabalhos serão desenvolvidos na plataforma Canva que possibilita o feedback escrito do(a) docente e o diálogo, através de comentários e mensagens entre docente-estudante.

As produções, quando estiverem terminadas, serão entregues através da Classroom da turma onde serão classificadas mediante os critérios de avaliação definidos.

#### **CrITÉRIOS de avaliação**

Os trabalhos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

1. Lógica da narrativa (introdução, desenvolvimento e conclusão) – 25 pontos (25%)
2. Uso de prancha, vinhetas, tiras – 25 pontos (25%)
3. Pertinência do tema face aos tópicos a estudar no 4.º ano – 10 pontos (10%)
4. Produção de texto (sintaxe, vocabulário, pontuação e ortografia) – 25 pontos (25%)
5. Utilização das características da banda desenhada (balões de fala; legendas; onomatopeias; discurso direto; ligação entre ação, texto e imagem) – 15 pontos (15%)



## 6. Recursos úteis

Classroom (plataforma em que a tarefa pode ser proposta, entregue e classificada).

Canva (plataforma de design gráfico em que a tarefa será realizada).

Exemplo de recurso digital educativo: <https://prezi.com/1nfhciy9qzvy/a-banda-desenhada/>

### Anexos:

- [Exemplo de mensagem que pode ser colocada na Classroom;](#)
- [Guião da narrativa da Banda Desenhada.](#)

### Referências:

Dias, S. & Santos, L. (2009).\_Avaliação reguladora, *feedback* escrito, conceitos matemáticos: Um triângulo de difícil construção. *XXSIEM* (CD-ROM). Lisboa: APM.

[http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/msantos/Textos%20Outubro%202009/XXSIEM\\_S4\\_C6\\_DiasSantos.pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/msantos/Textos%20Outubro%202009/XXSIEM_S4_C6_DiasSantos.pdf)