



Guião de planificação de atividade

1. Ano de Escolaridade

1º ano

2. Título da atividade:

“Era uma vez um cão”

3. Componente(s) curricular(es) envolvida(s)

- Português
- Estudo do Meio
- Matemática
- Educação artística
- TIC
- Cidadania e Desenvolvimento

4. Descrição geral

1.ª fase - Leitura e exploração do conto "Era uma vez um Cão", com antecipação de conteúdo, de Adélia Carvalho.

2.ª fase - Reconto oral da obra e ordenação sequencial dos animais da história.

1

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo



- 3.ª fase - Realização de um jogo coletivo alusivo à obra (Wordwall), que visa a interpretação da história.
- 4.ª fase - Exploração do fonema c/C e identificação de palavras que rimam com os animais presentes no conto.
- 5.ª fase - Criação de uma nuvem de palavras que rimam com “cão”, no Mentimeter ou no WordArt.
- 6.ª fase - Construção da personagem principal, o cão, utilizando as peças do Tangram em cartão para uma representação visual.
- 7.ª fase - Manipulação das peças do Tangram digital, de forma a construir a personagem principal a partir de um modelo projetado no quadro interativo.
- 8.ª fase - Desenho ou seleção de um animal da história (Canva) e desenvolvimento de uma rima referente ao mesmo, a partir da frase “Era uma vez um/uma ...” (cada aluno realiza uma rima e desenha/seleciona um animal).
- 9.ª fase - Criação de um ebook no Bookcreator, com as ilustrações realizadas/selecionadas pelas crianças.
- 10.ª fase - Exploração e interpretação da canção “O super cão”, do Panda e Os Caricas.

5. Desenvolvimento da atividade de aprendizagem

5.1 Objetivos da atividade

Português

Oralidade

Compreensão:

- Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades (nomeadamente, reproduzir pequenas mensagens, cumprir instruções, responder a questões).
- Identificar informação essencial em textos orais sobre temas conhecidos.

Leitura e Escrita

Leitura:

- Identificar as letras do alfabeto, nas formas minúscula e maiúscula, em resposta ao nome da letra.

Escrita:

- Escrever palavras de diferentes níveis de dificuldade e extensão silábica, aplicando regras de correspondência fonema – grafema.

- Escrever frases simples e textos curtos em escrita cursiva e através de digitação num dispositivo eletrónico, utilizando adequadamente os seguintes sinais de pontuação: ponto final, vírgula, ponto de interrogação e ponto de exclamação.
- Planificar, redigir e rever textos curtos com a colaboração do professor.

Educação Literária

- Revelar curiosidade e emitir juízos valorativos face aos textos ouvidos.
- Reconhecer rimas e outras repetições de sons em poemas, trava-línguas e em outros textos ouvidos.
- Antecipar o(s) tema(s) com base em noções elementares de género (contos de fada, lengalengas, poemas, etc.), em elementos do paratexto e nos textos visuais (ilustrações).
- Promover estratégias que envolvam:
 - desenvolvimento da consciência fonológica, morfológica e sintática;
 - consciencialização de elementos e estruturas fonológicas como fonemas, sílabas, palavras por meio de atividades que impliquem: manipular palavras fazendo variar fonemas e sílabas; construir/reconstruir palavras;
 - aquisição de conhecimento relacionado com alfabeto e representação escrita de fonemas, a flexão em número do nome e do adjetivo, a concordância em género.
- Recontar histórias.
- Dizer, de modo dramatizado, trava-línguas, lengalengas e poemas memorizados, de modo a incluir treino da voz, dos gestos, das pausas, da entoação e expressão facial.

Estudo do Meio

Natureza

- Reconhecer a existência de diversidade entre seres vivos de grupos diferentes e distingui-los de formas não vivas.
- Reconhecer que os seres vivos têm necessidades básicas, distintas, em diferentes fases do seu desenvolvimento.

Matemática

Geometria e Medida

Operações com figuras - Composição e decomposição

- Construir, representar e comparar figuras planas compostas.
- Compor e decompor uma dada figura plana, recorrendo a materiais manipuláveis físicos ou virtuais.

Educação Artística

Experimentação e criação

- Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções plásticas, evidenciando os conhecimentos adquiridos.
- Utilizar vários processos de registo de ideias de planeamento (ex.: projeto, portfólio) e de trabalho (ex.: individual, em grupo e em rede).

Cidadania e Desenvolvimento

Ética e Cidadania

- Bem-estar animal: Compreender e refletir sobre os conceitos Bem-Estar e os fundamentos éticos dos direitos dos animais.

5.2 Metodologias ativas propostas

Atividades lúdicas

Promoveu-se a aprendizagem através da narração de uma história, de jogos e de outras atividades lúdicas.

Considerando que, nesta faixa etária, a diversão pode ser parte integrante das Metodologias Ativas, quando se utilizam métodos através dos quais os alunos aprendem de maneira divertida tendem a envolver-se mais no processo de ensino-aprendizagem. Deste modo, uma das estratégias escolhidas foi a Gamificação, nomeadamente na utilização do Wordwall e do Tangram online.

O professor assumiu um papel de mediador e facilitador e o aluno surgiu como protagonista e colaborador no processo de aprendizagem.

Utilização da tecnologia

Tablets, computadores e outras ferramentas tecnológicas podem fazer parte das metodologias ativas e tornar as aulas mais dinâmicas e ativas. Na atualidade, as crianças convivem regularmente com a tecnologia e têm acesso a diferentes ferramentas e plataformas, pelo que se torna essencial ensinar os alunos a utilizarem esses recursos eficazmente, preparando-os para a realidade digital que vivemos nos dias de hoje.

Através das ferramentas utilizadas, foi possível organizar uma sequência de tarefas atrativa e promover a interdisciplinaridade.

Utilizou-se o WordArt e o Mentimeter para a criação de nuvens de palavras. Com o Canva e o BookCreator construiu-se um livro digital. E o Paint foi utilizado para desenhar os animais.

As aplicações utilizadas foram partilhadas através do/da Teams/Classroom/Escola Virtual. No Canva, os alunos trabalharam através da conta da turma; no WordArt, os alunos utilizaram a versão gratuita; no Wordwall entraram no link partilhado (Teams/Classroom/Escola Virtual). Em alguns contextos, devido à falta de recursos, utilizou-se o computador do professor.

5.3 Avaliação

- Feedback oral frequente e específico, destacando os pontos fortes dos alunos e oferecendo sugestões de melhorias, nomeadamente na escrita de rimas.
- Participação, empenho e motivação dos alunos nas diferentes atividades;
- Correção, adequação e qualidade dos trabalhos desenvolvidos, tendo em conta as atividades propostas.
- Autoavaliação, nos momentos em que os alunos verificam se o animal realizado com as peças do Tangram coincide com o modelo facultado.
- Heteroavaliação, sempre que ocorrem partilhas coletivas e cada aluno exprime a sua opinião sobre o trabalho desenvolvido pelos colegas.

6. Recursos úteis

1ª fase

Conto “Era uma vez um cão”: <https://www.youtube.com/watch?v=dhf3txmFyBk>

3ª fase

<https://wordwall.net/pt>

7.ª fase

<https://wordart.com>

<https://www.menti.com>

7.ª fase

Tangram: <https://toytheater.com>;

<https://www.hypatiamat.com/jogos/tangram/tangram.html>;

<https://pt.mathigon.org/tangram>

8.ª fase

<https://www.canva.com>

[Paint](#)

9.ª fase

<https://bookcreator.com>

10.ª fase

Canção “O Super cão”: <https://www.youtube.com/watch?v=hEt50piGWt4>

Referências Bibliográficas:

- Aprendizagens Essenciais – Ensino Básico -
<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>
- Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória
- https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ERTE/perfil_dos_alunos.pdf
- Orientações Curriculares para as Tecnologias da Informação e Comunicação -
https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ERTE/oc_1_tic_1.pdf



Trabalho realizado por:

Ana Araújo

Marília Mendonça

Mónica Valente

Paula Coelho

Susana Pereira

Telma Clemente

