



GUIÃO - EVA

Título da atividade	EVA
Disciplina(s)	Português, Matemática, Estudo do Meio e TIC
Ciclo/Ano de escolaridade	2º Ano
Breve descrição	<p>A atividade partirá da apresentação da obra literária “EVA” de autoria e ilustrações a cargo de Margarida Botelho.</p> <p>A atividade evolui com a realização de uma atividade de robótica educativa e também com uma atividade de realidade aumentada.</p> <p>Termina com a exploração de várias tarefas associadas aos elementos principais da história face às diferentes realidades das meninas (água, almoço, árvore, bicicleta, livro, história e televisão) realizado no Metaverse.</p>

Objetivos (metas curriculares)

Português

- Ouvir ler obras literárias;
- Compreender o sentido dos textos com características narrativas;
- Recriar pequenos textos em diferentes formas de expressão (verbal, gestual, corporal, musical, plástica);
- Representar diferentes papéis comunicativos em jogos de simulação e dramatizações;
- Escrever textos curtos com diversas finalidades (narrar, informar, explicar).

Matemática

- Expressar, oralmente e por escrito, ideias matemáticas, e explicar raciocínios, procedimentos e conclusões.
- Identificar e comparar sólidos geométricos;
- Reconhecer e memorizar factos básicos das operações e calcular com os números inteiros não negativos recorrendo à representação horizontal do cálculo, em diferentes situações e usando diversas estratégias que mobilizem relações numéricas e propriedades das operações;
- Reconhecer e relacionar entre si intervalos de tempo.

Estudo do Meio

- Reconhecer a existência de bens comuns à humanidade (água, ar, solo, etc.) e a necessidade da sua preservação;
- Reconhecer as múltiplas pertenças de cada pessoa a diferentes grupos e comunidades;
- Distinguir vantagens e desvantagens da utilização de recursos tecnológicos (analógicos e digitais) do seu quotidiano;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Comparar meios de comunicação e informação, atribuindo-lhes relevância pessoal e social; ● Utilizar processos científicos simples na realização de atividades experimentais. <p>Cidadania e Desenvolvimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagir com tolerância, empatia e responsabilidade e argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista, desenvolvendo novas formas de estar, olhar e participar na sociedade (interculturalidade). <p>Educação Artística (Expressão Dramática/Teatro)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Produzir, sozinho e em grupo, pequenas cenas a partir de dados reais ou fictícios, através de processos espontâneos e/ou preparados.
<p>Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória</p>	<p><u>Linguagens e textos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar de modo proficiente diferentes linguagens e símbolos associados às línguas (língua materna e línguas estrangeiras), à literatura, à música, às artes, às tecnologias, à matemática e à ciência. <p><u>Informação e comunicação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade; <p><u>Relacionamento interpessoal</u></p> <p>Adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição; trabalhar em equipa e usar diferentes meios para comunicar presencialmente e em rede.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicar e Colaborar

Domínio(s) das Orientações Curriculares para as TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Criar e Inovar
Conhecimentos, Capacidades e Atitudes das Orientações Curriculares para as TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros); • Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis. • Compreender a importância da produção de artefactos digitais e utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos.
Duração da atividade	180 minutos
Tempo síncrono Tempo assíncrono	Síncrono (180 minutos - 3 aulas)
Desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • A atividade partirá da apresentação da obra literária “Eva” de Margarida Botelho e da exploração oral descrevendo personagens e situações (30 minutos – síncrono) • Num segundo momento, far-se-á a exploração de um Google forms, em equipas, que de pista em pista e concretizando os desafios apresentados em cada uma delas, remete para a programação do robô num tapete alusivo à obra (60 minutos – síncrono) • A definição da equipa vencedora será a que conseguir executar todas as tarefas propostas, no melhor tempo possível; • Por fim serão exploradas através da ferramenta metaverse, atividades referentes aos elementos mais relevantes da obra, resultando como consolidação de alguns conteúdos programáticos do 2ºano. (90 minutos – síncrono (poderá ser realizada em trabalho assíncrono))
Materiais e recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Robôs, tablets, telemóveis...; • Internet; • Vídeos do youtube; • genial.ly; • Tapete • Experiência de realidade aumentada (ferramenta metaverse)
Produto(s) esperado(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Construção de um tapete pedagógico para utilização com robôs de solo ou em atividades semelhantes de pensamento computacional;

	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo da peça dramatizada pelos alunos, ou em fantoches “O encontro das Evas”
Avaliação das aprendizagens	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrica de avaliação; • Participação, empenho e motivação dos alunos; • Correção, adequação e qualidade dos trabalhos desenvolvidos, tendo em conta as atividades propostas.
Ligações a imagens, vídeo e/ou outros recursos <i>(URL de vídeos, imagens, quizzes, páginas online, etc. que estejam relacionados com esta atividade).</i>	<ol style="list-style-type: none"> (1) Guião para o aluno (Word) (PDF) (2) Guião para o professor (Word) (PDF) (3) Cartões para o tapete (4) Forms - Eva Africana (guião de alunos para atividade de robótica) (5) Forms Eva Africana em papel (6) Forms - Eva Ocidental (guião de alunos para atividade de robótica) (7) Forms Eva Ocidental em papel (8) Experiência de realidade aumentada na plataforma metaverse (9) Experiência AR (10) Sequência animada da obra EVA de Margarida Botelho (11) Margarida Botelho em entrevista no Brasil (12) Rubrica de avaliação

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

