



Desafio online “O gato malhado”

Competências: Leitura, Escrita, Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Teresa Pombo e Maria Curado

Escola/AE: A.E. Carlos Gargaté, Almada

Descrição

Sendo os “nativos digitais”, aqueles que mais necessitam de práticas pedagógicas e de processos de ensino em que avaliar, aprender e pesquisar sejam acontecimentos inseparáveis, chegamos - após as várias etapas - à gamificação de uma atividade de leitura orientada, em que, à partida, a motivação é intrínseca e autotélica.

Assim, em ambiente híbrido, quer a partir da sala de aula quer a partir da GC, os alunos desenvolvem e apresentam o resultado das suas atividades, primeiro oralmente e na construção colaborativa de sentidos do texto e, depois, na leitura orientada de um excerto, com resposta escrita e posterior autocorreção, após o que, devidamente preparados e motivados, procedem à consecução da final do DESAFIO ONLINE, usando para tal as ferramentas colocadas ao seu dispor através GSuite e da ferramenta Flippity. O professor designa os responsáveis de equipa que orienta os trabalhos, modera a interação e transmite os resultados da equipa via CG.

Etapas

1. Desenho do desafio pelas docentes e construção dos documentos de apoio/orientadores
2. Apresentação do desafio em sala de aula (os alunos usam os seus smartphones para aceder e realizam os registos no caderno ou bloco de notas);
3. Construção colaborativa da biobibliografia do autor, a partir de documentos disponibilizados na GC (utilização de iPads e de smartphones);
4. Cruzamento dos sentidos do texto com os sentidos da própria vida e com as visões pessoais (atividade de expressão oral colaborativa e maioritariamente autónoma, apenas pontualmente mediada pelo professor);
5. Estabelecimento de múltiplas relações de intertextualidade (com obras lidas, textos produzidos, atividades realizadas, experiências pessoais);
6. DESAFIO ONLINE - fase final.

Recursos

Gamificação

Ferramentas digitais

Google Sites, Flippity; outros recursos da Internet hiperligados aos documentos de apoio/orientadores (por exemplo, Dicionário e Infopédia).

N.º de alunos envolvidos

55

Espaço(s) utilizado(s)

Mais informação...

https://bit.ly/jogo_GatoMalhado

Observações

Apesar de todas as ferramentas digitais de que dispomos, tudo, ou quase tudo, precisa de treino, isto é, o aluno precisa da escola para concretizar as completas apreensão e compreensão do texto literário, sendo isso que a distingue da leitura recreativa. O aluno precisa do professor e dos seus colegas para aprender e reaprender a ler, sendo que a gamificação foi capaz de promover uma maior participação e motivação e os alunos foram capazes de construir aprendizagem por aproximação à realidade.