



Webquest “À procura de Hans”

Competências: Literacia Digital, Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Elisa Vieira

Escola/AE: AE de Maximinos, Braga

Descrição

Este cenário tem como objetivos:

- Promover a leitura literária;
- Potenciar as aprendizagens, através do uso de ferramentas digitais;
- Reconhecer a importância de atuar com responsabilidade e segurança, em ambientes digitais.

Etapas

Este cenário de aprendizagem tem por base a leitura autónoma do conto “Saga”, de Sophia de Mello Breyner Andresen, precedida da apresentação da Webquest e do visionamento de um trailer (vídeo Animoto), como motivação.

O aluno será desafiado a entrar num cenário imaginário, vestindo a pele de um detetive que entra num concurso, para ser contratado como detetive, por Sören, o pai de Hans, (personagem principal), pois quer saber do paradeiro do filho. O concurso chama-se “À procura de Hans”. Este concurso consta de várias fases (tarefas), no âmbito das disciplinas: em Português - resolver um questionário sobre aspetos da obra, biografia da autora e outros relacionados com o conto (*Google Forms*) e participar num Kahoot de verificação da leitura; em Francês - resolver um jogo de palavras cruzadas sobre o vocabulário das nacionalidades (*LearningApps*); em Cidadania e Desenvolvimento - ver o vídeo Navegar no Facebook sem "cair" na rede, da RTP Ensina; elaborar um mapa de ideias (*Bubb.us*), elencando as medidas necessárias para "não cair na rede"; partilhar o mapa com a turma; participar num debate sobre a utilização segura do Facebook.

À medida que as tarefas vão sendo realizadas, o aluno vai recebendo incentivos verbais e recompensas (emblemas e cartas, com atribuição de pontos).

No final das tarefas (fases do concurso), os alunos fazem a sua autoavaliação (*Google Forms* + gráfico de radar) e, em cada disciplina, é atribuída a avaliação resultante da realização das várias atividades e das atitudes/comportamentos demonstrados.

Na conclusão, é feito um apelo, para que os alunos continuem a evoluir, participando num concurso literário da BE.

Recursos

Webquest

Ferramentas digitais

Webquest criada com o *Google Sites*;

Vídeos: Animoto; Formulários: *Google Forms*; Jogos tipo Quiz: *Kahoot*; Exercícios interativos: *LearningApps*; Mapa de ideias: *Bubbl.us*; *Google Sheets*; Emblemas: *Badge Maker*; Cartas ilustradas: *Hearthcards*.

N.º de alunos envolvidos

1 turma

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

Mais informação...

Webquest:

<https://sites.google.com/view/wqasaga>

Concurso:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdcbUcbI2fMo7V-n9PA7Iq9PaEuEFY_BNnu3Zflr31EUEVO4Q/viewform

Observações

...