



WebQuest - Gato de palavra

Competências: Leitura, Escrita e Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Laura Maria Mendes Carvalho

Escola/AE: Agrupamento de Escolas da Caparica

Descrição

Após leitura autónoma, proposta de trabalho cooperativo em torno da leitura orientada de História de uma Gaivota e do Gato que a Ensinou a Voar, de Luis Sepúlveda. Os alunos são desafiados a apresentar o resultado da sua atividade colaborativa em formato digital, com recurso às ferramentas colocadas ao seu dispor, através da conta de correio eletrónico G Suite For Education, disponibilizada pelo Agrupamento de Escolas.

Etapas

1. Apresentação do desafio em sala de aula (os alunos utilizam os seus pc portáteis e/ou smartphones para aceder e realizam os registos no caderno);
2. Divisão da turma, por grupos de trabalho;
3. Realização das atividades de aprendizagem;
3. Preparação da apresentação oral dos trabalhos realizados;
4. Apresentação de trabalhos ao grupo-turma;
5. Proposta de um desafio final: partilha de todos os trabalhos com os colegas do Agrupamento, na BE, durante a "Semana da Leitura".

Recursos

Webquest, Gamificação, Sítio Web

Ferramentas digitais

Ferramentas digitais a utilizar: Ecosistema Google, computadores e smartphones.

N.º de alunos envolvidos

48

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Biblioteca Escolar [Possibilidade de se reunirem para preparação da apresentação oral recorrendo a uma das ferramentas de videoconferência gratuita disponibilizada pela G Suite for Education.]

Mais informação...

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

Observações

As tarefas constantes da Webquest -Gato de Palavra promovem o desenvolvimento das Aprendizagens Essenciais da disciplina de Português, 7.º ano, conducentes ao desenvolvimento das áreas de competências inscritas no documento de referência "Perfil dos Alunos à Saída da

Escolaridade Obrigatória", a par dos "Princípios", "Visão de aluno" e "Valores", inscritos no mesmo documento.