



Trabalho com texto narrativo

Competências desenvolvidas: Leitura, Escrita

Nível de Escolaridade: Ensino Secundário

Docente responsável: Maria do Carmo Pereira Oliveira

Escola: Agrupamento de Escolas de Aurélia de Sousa

Descrição

O trabalho com a "Aventura Trágico-marítima" implica a leitura do capítulo V, dedicado às "Terríveis aventuras de Jorge de Albuquerque". Tratando-se de um conteúdo narrativo, foi proposta uma atividade de aprendizagem que envolvia a utilização autónoma das TIC, com a seguinte configuração:

1. Leitura autónoma e domiciliária do capítulo que consta do manual «Sentidos» (ASA).
2. Organizar os núcleos principais da ação (sugestão: Situação inicial; Desenvolvimento (dificuldades da navegação); Desenlace).
3. Tratar - em trabalho de grupo (5 elementos) a ação informaticamente em total autonomia (sugestões: quiz, jogo RPG, Vídeo em stop motion, Powtoon, etc)
 - a) Respeitar a sequência das ações;
 - b) Deixar claro o processo de construção do herói Jorge de Albuquerque.

Os produtos foram:

- uma narrativa em formato Minecraft
- um jogo em Scratch
- um vídeo em Powtoon
- um site informativo (com chat e quiz em Kahoot)
- um jogo RPG.

Etapas

Leitura do capítulo da obra;

Trabalho autónomo em sala de aula;

Apresentação e defesa do trabalho (que envolveu a presença de outros professores da turma)

Recursos

Gamificação, Jogos digitais, Roteiros digitais, Construção de site

Ferramentas digitais

Powtoon; RPG maker; Minecraft; Scratch, Wix.com; Kahoot

N.º de alunos envolvidos

25

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Sala de informática

Mais informação...

<https://historiatragicomar.wixsite.com/website>

