

Cenário de Aprendizagem Europeia

Título

Descrição da Aparência Física

Autores

Fernanda Gabriela Ferreira Soares e Maria de Lurdes Henriques Martins

Resumo

A partir da coleção da Europeana “Women’s history”, em grupos de 4 os alunos selecionam dois retratos de mulheres e procedem à descrição da sua face/corpo. Devem publicar no Padlet “Describing Women” os retratos escolhidos e as descrições. Com base nos retratos e descrições, elaboram 4 perguntas em Inglês para integrar o jogo “Women’s descriptions” no Kahoot.

Students analyse Europeana collection “Women’s history” and in groups of 4 select two portraits and describe the women’s faces/bodies. Students post the chosen portraits and descriptions on the Padlet, called “Describing Women”. Bearing in mind the portraits and descriptions, students write 4 questions in English which will make up the game “Women’s descriptions” on Kahoot.

Palavras-chave

Mulheres, Inglês, descrição, face, corpo humano

Índice

Índice	
Tema	Inglês (EFL)
Tópico	Corpo humano; verbo “to have got”; o papel das mulheres
Idade dos alunos	9-10 anos
Tempo de preparação	2 horas
Tempo de leção	3 horas (3 aulas de 60 minutos)
Outros materiais didáticos online	<ul style="list-style-type: none">• ClassTools https://www.classtools.net/random-name-picker/79_j4dJmq (para formar os grupos);• Padlet https://padlet.com/dashboard (para partilhar o retrato escolhido e a descrição);• ThingLink https://thinglink.com (para juntarem o áudio ao retrato);• Kahoot https://kahoot.com/schools-u/ (para construírem o jogo);• Learningapps https://learningapps.org (para construírem o jogo);• MadMagz https://madmagz.com/ (para elaborar uma revista online);

Índice

	<ul style="list-style-type: none">• eTwinning https://etwinning.net (para partilha num projeto europeu e com a comunidade escolar);• SurveyMonkey https://pt.surveymonkey.com/ (para a autoavaliação);• Mentimeter https://mentimeter.com (para auto e heteroavaliação).
Outros materiais em modo offline	Computador, caderno, telemóvel, tablet
Recursos Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none">• Women's History https://www.europeana.eu/pt/womens-history

Licenças

Attribution CC BY

Integração no currículo

O currículo nacional de Inglês 4º ano inclui o tópico “corpo humano”, pelo que esta atividade está de acordo com o currículo nacional.

Objetivo da aula

Consolidar o tópico “corpo humano” e a estrutura gramatical “to have got” (afirmativa, negativa e interrogativa); refletir sobre o papel da mulher na 1ª Guerra Mundial; aumentar o conhecimento geral dos alunos; expandir o conhecimento dos alunos no que diz respeito à Europeana e às suas coleções; compreender a importância do trabalho colaborativo; compreender e aplicar os princípios básicos dos direitos de autor; desenvolver a competência digital dos alunos; favorecer a consciencialização da importância do património cultural.

Resultado da aula

O resultado da aula incluirá o Padlet “Describing Women” com as participações dos diferentes grupos, o jogo no Kahoot “Women’s descriptions” e o feedback dos alunos no Mentimeter.

Tendências

Aprendizagem Colaborativa: forte ênfase no trabalho de grupo.

Aprendizagem Móvel: acesso ao conhecimento através de smartphones e tablets. Significa aprender a qualquer hora e em qualquer lugar.

Aprendizagem entre Pares: os alunos aprendem com os seus colegas e trocam feedback entre si.

BYOD (Traga o seu próprio dispositivo): os alunos trazem os seus próprios dispositivos móveis para a sala de aula.

Competências do século XXI

Este cenário de aprendizagem pretende realçar diferentes competências, nomeadamente:

- colaboração e relacionamento interpessoal,
- comunicação (no desenvolvimento do trabalho de grupo e na organização do seu trabalho que será apresentado à comunidade escolar),
- criatividade (na escolha dos retratos, na descrição que vão efetuar, nas perguntas que vão elaborar e na organização da revista),
- pensamento crítico (justificando a escolha dos retratos e as decisões que vão tomando ao longo deste processo),
- saber tecnológico (no uso dos recursos digitais),
- autonomia e responsabilidade (na tomada de decisões ao longo do processo).

Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Tempo
1. Apresentação	O Professor apresenta os objetivos da atividade aos alunos e os critérios de avaliação.	5'
2. Criação de grupos	Através da ferramenta Random Name Picker das ClassTools os alunos são divididos em grupos de 3 ou 4.	5'
3. Europeana e seleção de retratos	O professor introduz o site da Europeana e aborda a questão dos direitos de autor. Cada grupo consulta a coleção da Europeana “Women’s History” e seleciona dois retratos para descrever. Partilha com os restantes grupos no Padlet os retratos selecionados e justifica a sua escolha (língua materna).	25'
4. Descrição	Os alunos consultam o exemplo de descrição que o Professor elaborou e colocou no Padlet e elaboram uma descrição semelhante em Inglês para os dois retratos. Partilham a descrição com os colegas no Padlet.	25'
5. Gravação áudio	Os alunos utilizam o telemóvel para gravar a descrição que escreveram. Utilizando a ferramenta Thinglink, os alunos criam um link no retrato que permite ouvir a gravação que efetuaram. Os alunos partilham o link do ThingLink no Padlet.	25'
6. Heteroavaliação	Cada grupo avalia o trabalho dos restantes grupos, fazendo um comentário no Padlet (em Inglês ou na língua materna).	20'
7. Elaboração do jogo	Os alunos observam exemplos do professor e elaboram 3 questões em Inglês sobre o seu retrato/descrição, que farão parte de um jogo no Kahoot OU de um “millionaire game” nas Learningapps.	15'
8. Jogo	Em grupos os alunos realizam o jogo na sala de aula.	15'
9. Revista	Os alunos elaboram uma revista com todo o trabalho efetuado, usando para isso a Madmagz.	30'
10. eTwinning	O Professor partilha o trabalho dos alunos (Padlet, jogo Kahoot / Learningapps e revista) na plataforma eTwinning com parceiros de outros países e com a comunidade escolar. Poderá utilizar também o Facebook da Escola para a partilha.	

Nome da atividade	Procedimento	Tempo
11. Autoavaliação	Cada grupo procede à autoavaliação do seu trabalho preenchendo um questionário online no SurveyMonkey.	10'
Auto e heteroavaliação	Em 2 ou 3 momentos do processo, por exemplo, após terminarem a tarefa no ThingLink, a realização do jogo ou finalizarem a revista, os alunos fornecem feedback ao Professor através do Mentimeter.	5'

Avaliação

O jogo no Kahoot permite avaliar as aprendizagens dos alunos em duas vertentes: por um lado, eles vão ter de construir as perguntas e as respostas e utilizar o vocabulário relativo ao corpo humano e a estrutura gramatical “have got” (exemplo: “Has she got long hair?” “Yes, she has. / No, she hasn’t. / Yes, he has. / Yes, I have.”); por outro lado, vão ter de responder às questões que efetuaram e às dos outros grupos quando efetivamente jogarem o Kahoot.

Os alunos farão auto e heteroavaliação através do Survey Monkey e Mentimeter.

***** APÓS A IMPLEMENTAÇÃO*****

Feedback dos alunos

Os alunos fornecem feedback em diferentes momentos através do Mentimeter.

Comentários do professor

Para implementar este cenário de aprendizagem, os alunos deverão estar familiarizados com o uso de alguns recursos digitais.

Sobre o projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma europeia dedicada ao património cultural digital que disponibiliza o acesso online gratuito a mais de 53 milhões de itens digitalizados provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias da Europa. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores Infraestruturas de Serviços Digitais da Europeana (DSIs). Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos seguintes cinco públicos-alvo: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A [European Schoolnet](#) (EUN) consiste numa rede de 34 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização não lucrativa, o seu objetivo é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto DSI-4 da Europeana é a de dar continuação e expandir a Comunidade Educativa da European.