



innovar com o digital

Nº1 - 2023

## Storytelling Project

1º ciclo – 4º ano

Área(s) Disciplinar(es): Inglês

Autor(es): Ana Mira

Agrupamento de Escolas de Alandroal



1. Áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.  
(assinalar com **X**)

<b>X</b>	Linguagens e textos
<b>X</b>	Informação e comunicação
<b>X</b>	Raciocínio e resolução de problemas
<b>X</b>	Pensamento crítico e pensamento criativo
<b>X</b>	Relacionamento interpessoal

<b>X</b>	Desenvolvimento pessoal e autonomia
	Bem-estar, saúde e ambiente
<b>X</b>	Sensibilidade estética e artística
<b>X</b>	Saber científico, técnico e tecnológico
	Consciência e domínio do corpo

2. Área(s) Temática(s) (Aprendizagens essenciais).

Body parts;  
Colours;  
Verb To have Got;  
Wh – questions;  
Sentence building.

3. Objetivos.

Comunicar eficazmente em contexto (Interação e produção oral; produção escrita);  
Trabalhar e colaborar em pares e pequenos grupos;  
Utilizar a literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto;  
Relacionar conhecimentos de forma a desenvolver a criatividade em contexto;  
Elaborar um pequeno conto bilingue;  
Elaborar um jogo interativo com base na história.

4. Recursos/Espaços.

Sala do futuro (Planificação através do modelo de atividade de aprendizagem adaptado do kit de ferramentas da Sala de Aula do Futuro [http://fcl.eun.org/pt\\_PT/toolkit](http://fcl.eun.org/pt_PT/toolkit));  
Sala de aula/ mobiliário modular;  
Software próprio/ quadro/ painel interativo/ mesa interativa/ tablets.

5. Duração prevista.

8 tempos de 60 minutos.

## 6. Implementação da atividade. (passo a passo)

O projeto teve início através da elaboração de uma planificação que tinha como ideia inicial fornecer um conjunto de cartas digitais aos alunos para construírem uma história. No entanto, aquando da pesquisa de ferramentas online descobri a "Toontastic 3D" e a planificação foi adaptada.

Os alunos assistiram à apresentação do projeto na Sala do Futuro, onde puderam ter acesso aos recursos disponíveis no Agrupamento, tendo tomado consciência de que existem formas interativas de trabalhar e aprender conteúdos.

Nesta sessão os alunos fizeram a revisão das "Wh-questions" que necessitavam para elaborarem uma história com introdução, desenvolvimento e conclusão.

De novo na Sala do Futuro os alunos, divididos em grupos, criaram o início da história. O cenário e as personagens haviam sido já escolhidas na sessão anterior, o que facilitou o processo de organização e locução bilingue do início da história "Sneaky Peak Adventure". Elaboração de desenhos para construção de um audiobook e ebook. Foi solicitado aos alunos que desenhassem partes alusivas à história por eles escolhida de modo a fazermos uma versão ebook. Uma vez mais a locução foi feita em Inglês e Português, permitindo assim que todos os alunos, independentemente das suas competências pudessem sentir que fazem parte do projeto. Para os podcats foi usada a ferramenta "Anchor". Para a montagem dos desenhos o editor de fotografias do Windows. De novo na Sala do Futuro os alunos puderam continuar a dar asas à sua imaginação. Elaboraram, em grupos, o desenvolvimento da história, selecionaram os cenários a utilizar, bem como as personagens intervenientes e foi feita a locução. Foi solicitado aos alunos que desenhassem cartas, num template fornecido, com as personagens da história. Foi-lhes solicitado que além do nome das personagens selecionassem para cada uma um adjetivo qualificativo; uma cor; um gadget/ poder, bem como as associassem ao bem ou ao mal, visto o enredo da história assim o permitir, de modo a ser criado um jogo de memória interativo.

## 7. Avaliação

Avaliação através de observação direta e de registo através de rubricas de avaliação de produção escrita, em trabalho de grupos e da produção e expressão oral.  
Autoavaliação da atividade pelos alunos através de formulário eletrónico.

## 8. Impacto da atividade na aprendizagem dos alunos

Considero que a atividade serviu para recuperação de aprendizagens, bem como para aquisição e consolidação de novo vocabulário e estruturas frásicas.  
Foram potencializadas as competências digitais nos alunos, partindo de conteúdos temáticos que foram aliados à vertente lúdica.



innovar com o digital

## Ministério da Educação Direção-Geral de Educação

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Centro de Competência TIC – ESE/IPS

CFAE MARGUA, entre Mármore e Água

Embaixador Digital: José Padilha

março/2023



Para qualquer assunto relacionado com esta publicação contactar:  
[ptd@dge.mec.pt](mailto:ptd@dge.mec.pt)