

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM

Laboratórios de Educação Digital (LED)

LED 1

LED 2

LED 3

IMPRESSÃO 3D

DIFICULDADE: INICIAL

FICHA PEDAGÓGICA

TÍTULO	As emoções
BREVE DESCRIÇÃO	Os alunos aprendem a identificar e a expressar emoções numa língua estrangeira, recorrendo à impressão 3D de diferentes <i>emojis</i> .
DISCIPLINA(S) / ÁREAS DE CONTEÚDO / DOMÍNIOS	Língua Estrangeira e/ou interdisciplinar (TIC, ...)
ANO DE ESCOLARIDADE	9.º Ano
DURAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • 5 aulas de 50 minutos
RECURSOS LED	<ul style="list-style-type: none"> • Impressora 3D • Filamento (várias cores)
OUTROS RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Ferramenta digital <i>WordWall</i>
PRÉ-REQUISITOS	<ul style="list-style-type: none"> • Domínio básico do vocabulário em Língua Estrangeira
PREPARAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Orientações para a utilização dos programas de impressão 3D.
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender as ideias principais e identificar a informação relevante explícita em documentos curtos (anúncios públicos, mensagens telefónicas, noticiários, reportagens, publicidade, canções, videoclipes, publicações digitais, entre outros), sobre o meio envolvente e situações variadas, constituídos essencialmente por frases simples e vocabulário muito frequente e articulados de forma clara e pausada. • Expressar-se, sobre o meio envolvente e situações variadas, de forma simples, em monólogos curtos preparados previamente, usando vocabulário muito frequente e frases com estruturas gramaticais elementares e pronunciando de forma suficientemente clara para: - descrever situações, narrar experiências pessoais e acontecimentos reais ou imaginários, presentes, passados ou futuros; - expressar opiniões, gostos e preferências. <i>AE, 9.ºano - <u>Aprendizagens Essenciais</u></i> • Compreender, com facilidade, discursos produzidos de forma clara; seguir conversas do dia a dia; acompanhar uma apresentação breve sobre temas estudados; compreender o essencial de programas em modo áudio/audiovisual sobre temas atuais ou de interesse cultural; seguir orientações detalhadas, mensagens e informações diversas. • (Re)produzir textos orais, previamente preparados, com pronúncia e entoação adequados; fazer pequenas apresentações sobre temas do seu interesse; produzir, de forma simples e linear, discursos de cunho pessoal. <i>AE, 9.ºano - <u>Aprendizagens Essenciais</u></i>
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • Linguagens e textos; • Informação e comunicação; • Relacionamento interpessoal. <p><i>“Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória”</i></p>
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	Compreender as emoções na adolescência e exprimir oralmente opiniões, utilizando vocabulário adequado, com estrutura gramatical correta e pronúncia clara.

FICHA PEDAGÓGICA

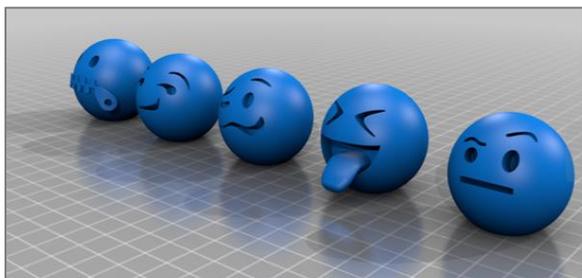
RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	Os alunos simulam um diálogo sobre as emoções com recurso a <i>emojis</i> em 3D.
PALAVRAS-CHAVE	3D; Impressora 3D; Emoções; Adolescência; Francês; Inglês

ATIVIDADES

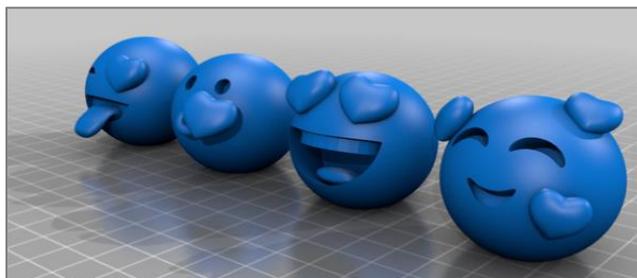
ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
INTERAGIR E INSTRUIR	<ul style="list-style-type: none"> O professor motiva os alunos para o estudo das emoções na adolescência (por exemplo, através da apresentação de um pequeno <u>videoclipe</u> contendo a letra da canção). 	10 min
INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos são divididos em grupos e selecionam, na listagem partilhada pelo professor, o vídeo e/ou a canção a explorar. Exemplos: <ul style="list-style-type: none"> Canções: <i>Sky Brown</i>; <i>Mabel</i> (Inglês) Vídeos: <i>Les Émotions2</i>; <i>Les Émotions3</i> (Francês) No decorrer da atividade, sugere-se que os alunos identifiquem vocabulário associado às emoções. 	40 min
CRIAR	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos, em grupos, criam atividades sobre o vocabulário identificado no vídeo e/ou na canção com recurso ao <u>WordWall</u>. As atividades podem ser, por exemplo, crucigramas, cartas aleatórias, caça-palavras e anagramas. Sugere-se que, em grupo, os alunos partilhem e explorem as atividades criadas, consolidando o vocabulário adquirido. Em grupo, pesquisam e selecionam os ficheiros para impressão dos modelos dos <i>emojis</i> 3D. <p>Por exemplo, podem recorrer aos <i>websites</i>: https://www.thingiverse.com e https://www.tinkercad.com.</p>	50 min
	<ul style="list-style-type: none"> Cada grupo verifica o tamanho e a espessura da peça a imprimir em 3D, de acordo com o modelo que se pretende. Com o apoio do professor, os grupos imprimem as peças em 3D, de acordo com as características da impressora. 	50 min
PARTILHAR E DISCUTIR	<ul style="list-style-type: none"> Cada grupo, recorrendo às peças impressas em 3D, realiza a simulação de um diálogo sobre as emoções na adolescência, utilizando, por exemplo, uma dinâmica de <i>role-play</i>. Sugere-se que as peças impressas sejam atribuídas aleatoriamente pelos grupos. Cada grupo apresenta as conclusões do trabalho, tendo em conta as aprendizagens adquiridas. O professor assume o papel de mediador ao longo do processo, destacando algumas ideias e fazendo uma síntese dos conhecimentos após cada simulação. 	50 min
APRESENTAR	<ul style="list-style-type: none"> Sugere-se a partilha de narrativas escritas, áudios ou vídeos num mural digital. Este poderá ser enriquecido com publicações de outras turmas. 	20 min
AVALIAR E DAR FEEDBACK	<ul style="list-style-type: none"> Os alunos podem responder a um questionário online ou a uma ficha de trabalho para consolidação das aprendizagens. O <i>feedback</i> e orientação são dados aos alunos, ao longo do processo. 	30 min

OBSERVAÇÕES

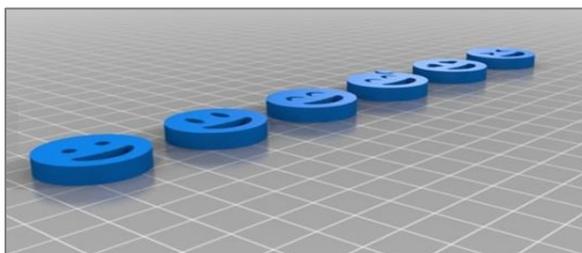
Exemplos de emojis em 3D



Exemplo 1



Exemplo 2



Exemplo 3

As propostas apresentadas neste cenário devem ser adaptadas aos contextos específicos de aprendizagem dos alunos.



Os conteúdos abordados neste curso encontram-se sob a licença [Creative Commons. Utilização Não Comercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). Permite que outros copiem, distribuam, exibam e realizem os seus trabalhos (e trabalhos derivados deste), mas apenas para fins não comerciais.

AUTOR(ES)

Direção-Geral da Educação/Equipa de Recursos e
Tecnologias Educativas/Embaixadores dos Laboratórios
de Aprendizagem

DATA

Outubro/2023