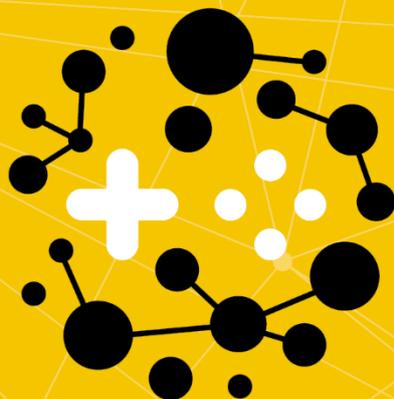


# RELATOS DE EXPERIÊNCIAS



## 6 ENCONTRO INTERNACIONAL SOBRE JOGOS E MOBILE LEARNING

24 E 25 DE MAIO DE 2024

FPCE, Universidade de Coimbra



### Organizadores

Ana Amélia A. Carvalho  
Inês Araújo  
Idalina Lourido Santos  
Daniela Guimarães  
Sónia Cruz  
Adelina Moura



CENTRO DE  
ESTUDOS INTERDISCIPLINARES  
CEIS20 | Universidade de Coimbra



LabTE  
Laboratório de Tecnologia Educativa  
FPCE, Universidade de Coimbra



## FICHA TÉCNICA

### TÍTULO

Relatos de Experiências - 6.º Encontro Internacional sobre Jogos e Mobile Learning

### ORGANIZADORES

Ana Amélia A. Carvalho  
Inês Araújo  
Idalina Lourido Santos  
Daniela Guimarães  
Sónia Cruz  
Adelina Moura

### ANO

2024

### EDIÇÃO

Centro de Estudos Interdisciplinares – CEIS20  
Universidade de Coimbra

### DESIGN

João Laranjeiro  
Criamagin ®

### ISBN

978-989-9196-06-3





## A metodologia ativa do “Explore First” no 1.º Ciclo do Ensino Básico

**Carla Maia**

Agrupamento de Escolas Gonçalo Mendes da Maia  
carla.maia@aegmmaia.pt

**José Alberto Lencastre**

Universidade do Minho  
jlencastre@ie.uminho.pt

### Contextualização

**Nível de ensino:** 1º CEB

**Disciplina:** 1º CEB

**URL:** <https://photos.app.goo.gl/urwjaTPomosfWi7z9>

### Descrição da experiência realizada

Esta experiência interdisciplinar foi realizada numa turma do 3.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico, recorrendo à metodologia ativa “Explore First” (Sharples, 2019). Este modelo pedagógico faz do aluno o ator principal da aprendizagem em cenários onde o online se funde com a atividade presencial. O objetivo é que os alunos, trabalhando em pequenos grupos, explorem primeiro um tópico de uma forma autónoma, usando seus conhecimentos prévios para considerar possíveis soluções. Os alunos obtêm uma compreensão mais profunda do problema e dos seus elementos através da pesquisa, online, por exemplo. Em seguida, os alunos explicam a melhor resposta. Após este processo, o professor explica os conceitos essenciais com base nas atividades realizadas pelos alunos, comparando as respostas boas e erradas dos alunos, ajudando-os a consolidar os seus conhecimentos. O objetivo é criar um ambiente de aprendizagem que incentive os alunos a assumir a responsabilidade pela sua aprendizagem.

A aula inicia com a leitura de um excerto da obra: “Onde para a felicidade?” do livro «Trinta por uma linha» de Álvaro Magalhães. O sr. Pascoal (personagem) procurava a felicidade e nós iríamos ajudá-lo nessa aventura.

Os alunos ouviram um excerto da obra e a professora foca-se na expressão:

"Ninguém sabe onde ela para ou onde se pode encontrar. (...) E, no entanto, em algum sítio há de estar. Não lhes parece?" (p.25)

**Exploração Oral - Opinião**



Português - Os alunos, divididos em grupos de mesa, realizam um debate sobre o tema "Onde para a tua felicidade?", onde apresentam argumentos convincentes defendendo as suas posições sobre o tema da felicidade. Esta atividade proporcionou um estímulo ao pensamento crítico, à análise textual e ao desenvolvimento de habilidades de argumentação.

### Aula Interativa na Aplicação Escola Virtual

Português + Tecnologia - Posteriormente, os alunos tiveram acesso a uma aula interativa na plataforma Escola Virtual, onde puderam realizar a atividade proposta: treino da leitura; identificar o autor, ilustrador e o assunto do texto; ordenar as ideias do texto.



Figura 1. Print da proposta de aula partilhada com os alunos através da plataforma Escola virtual.

Caso encontrassem alguma dificuldade, poderiam pedir ajuda aos colegas de mesa, promovendo a colaboração e a troca de conhecimentos.

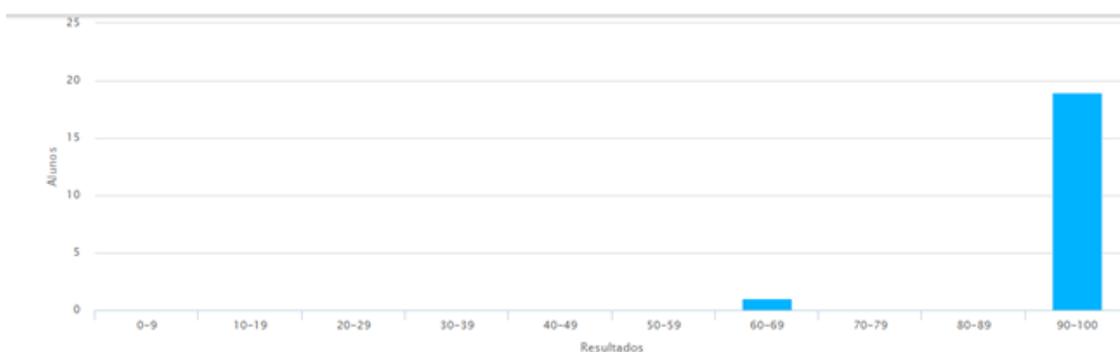


Figura 2. Print da proposta de aula partilhada com os alunos através da plataforma Escola virtual.

Dando seguimento à narrativa criada em sala de aula a professora disponibiliza na plataforma Classroom um documento em PDF para que os alunos realizassem a leitura autónoma da obra.

A professora foca-se no seguinte excerto:



"... ouçam agora a história do sr. Pascoal, que vivia desde menino numa aldeia pequenina, à beira-mar. (...) mas faltava-lhe qualquer coisa, não sabia o quê. E essa qualquer coisa, achava ele, era a felicidade." (p.25)

Matemática - O personagem da obra Sr. Pascoal viajou durante anos e precisou saber as horas, minutos e segundos, por isso exploraram na plataforma Escola Virtual uma aula intitulada "Medidas de tempo no relógio". A atividade estimulou a observação atenta, a familiaridade com a leitura das horas e a discussão colaborativa.

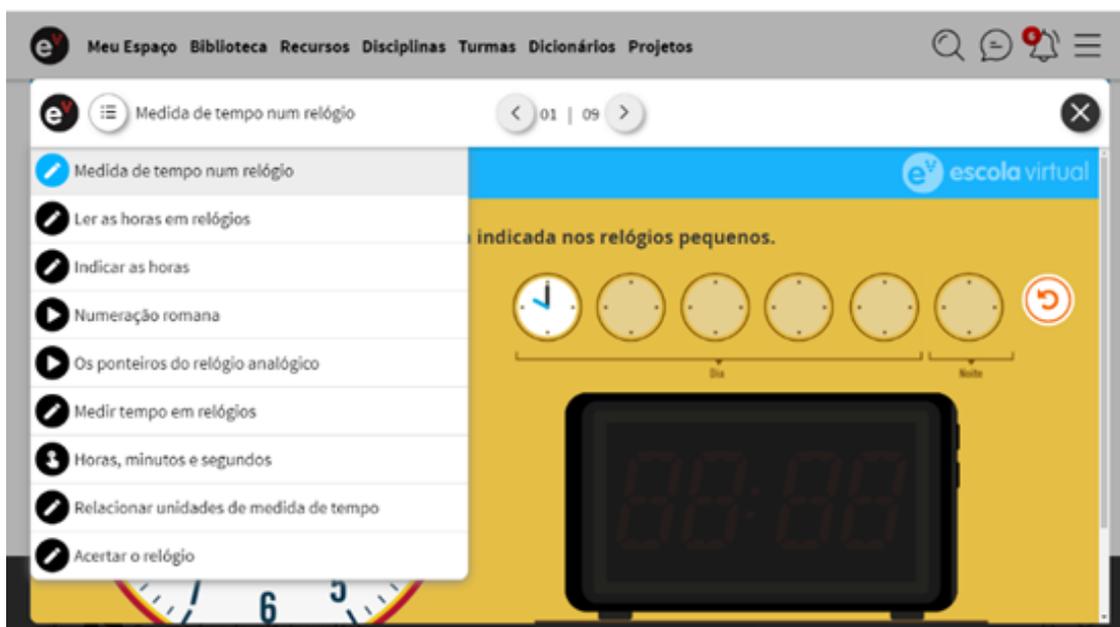


Figura 3. Print da aula interativa partilhada com os alunos sobre "Medidas de tempo num relógio" na Plataforma Escola Virtual

Em simultâneo a professora pediu a alguns alunos para realizarem exercícios no Painel Interativo para verificar a aprendizagem, enquanto os restantes continuam a trabalhar de forma autónoma. Desta forma a professora tem como objetivo identificar dificuldades sentidas e apoiar de perto os alunos.



Figura 4. Imagem de alunos a realizarem os exercícios propostos. (painel interativo e no tablet)



Matemática + Tecnologia - Produção de jogos interativos na Apps Kahoot e Wordwall sobre o tema “as horas”, os alunos em pares, produzem um jogo e partilha com a turma no Classroom.

Durante a semana os alunos continuaram o estudo das horas, desta vez realizaram um Estudo de relógios: Os alunos trouxeram relógios de pulso ou de parede para a sala de aula. Os alunos observaram os relógios e exploraram as diferentes partes, como os ponteiros, os números e as marcações. Em seguida, os alunos fizeram anotações sobre as características dos relógios e discutiram as suas observações em grupo.

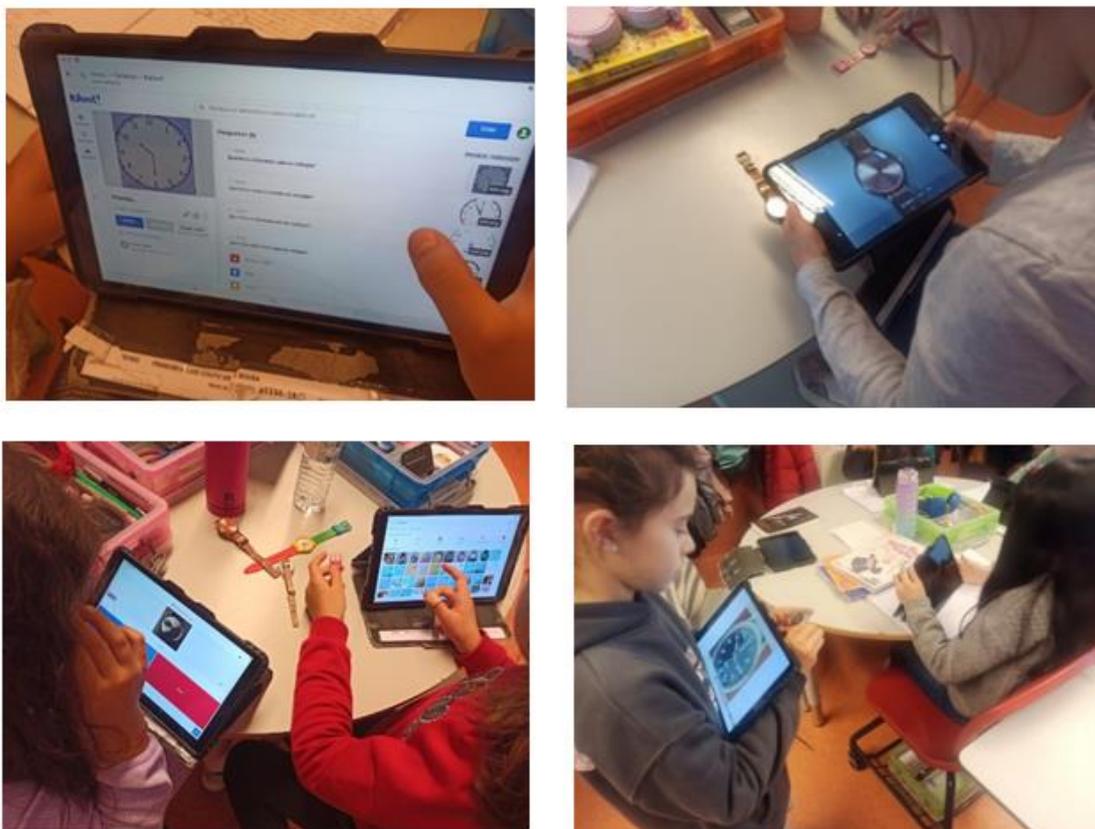


Figura 5. Fotos do processo de análise dos relógios, tirar fotos para a elaboração do jogo.

Estudo do Meio-As tarefas partilhadas com os alunos através da E.V. sobre os continentes e oceanos explorando a representação da Terra permitem que, de uma forma autónoma, aprendam, inspiradas nas possíveis viagens do sr. Pascoal pelo mundo, e servem como um convite para que os alunos embarquem numa viagem de aprendizagem própria sobre os continentes e os oceanos, e culminando na criação de um esquema-resumo do que aprenderam. Esta atividade convida os alunos a uma exploração autónoma do mundo através do Google Earth, uma tecnologia digital que oferece uma representação dinâmica e interativa da Terra.



Figura 6. Imagem de alunos a explorarem a plataforma Google Earth

A tarefa proposta da escrita de um texto narrativo baseado nas explorações realizadas no Google Earth, oferece aos alunos uma oportunidade de aplicar de forma criativa os conhecimentos adquiridos, enquanto desenvolvem competências linguísticas e de escrita. Os alunos foram incentivados a pedir a colaboração a outros colegas que verificassem o seu trabalho, de forma que pudessem refletir sobre as suas opções e a avaliar o seu próprio trabalho, nomeadamente se cumpriam o que era pedido na rubrica. A primeira fase de planeamento é vital para promover a autonomia dos alunos e facilitar o processo de aprendizagem, pois estimula-os a organizar as suas ideias de forma lógica e estruturada, antecipando a construção do texto final (Graham & Perin, 2007).

Além de permitir que os alunos estruturem as suas ideias de forma mais eficaz, o planeamento do texto promove a autonomia ao possibilitar que tomem decisões conscientes sobre seu texto (Flower & Hayes, 1981).



Figura 7. Print dos comentários dos alunos sobre o empenho na tarefa e das tarefas entregues na Plataforma Classroom

O feedback individual dos trabalhos dos alunos foi realizado através de propostas de melhoramento no documento Docs, partilhado na Classroom.

Este trabalho foi desenvolvido ao longo de uma semana, os alunos tiveram oportunidade de realizar melhoramentos, escrever o texto no documento Docs. A professora individualmente deu feedback a cada um dos alunos. O processo de escrita, seguido pela avaliação através de uma rubrica, ajuda os alunos a entenderem os critérios de qualidade, fomentando a autoavaliação e a capacidade de revisão crítica do próprio trabalho. Segundo Machado (2021), o feedback é uma das competências centrais e mais poderosas que um professor deve dominar.



Figura 8. Imagens retiradas em sala de aula – alunos a reverem o texto escrito no Docs com as propostas de melhoramento da professora.

Os alunos tiveram a oportunidade de criarem a viagem do sr. Pascoal e posteriormente produzimos um vídeo colaborativo na aplicação Animoto, narrando os vários locais por onde passou.

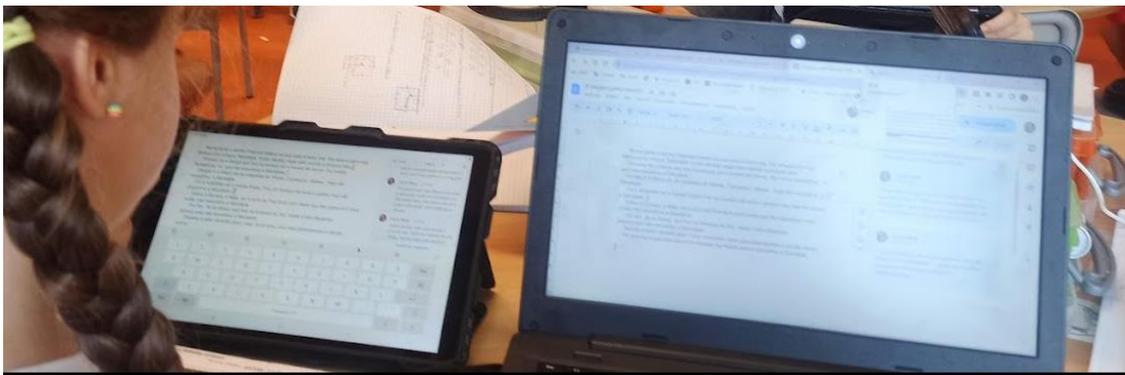


Figura 9. Imagem de sala de aula – professora acede ao trabalho da aluna e, com ajuda da aplicação de inteligência artificial, dá sugestões de melhoramento em tempo real.

Os alunos após finalizarem a escrita criativa avaliaram o seu texto com base numa rubrica, os alunos praticam a autoavaliação, segundo Boud (1995) uma componente chave da aprendizagem autónoma, ele argumenta que a autoavaliação permite que os alunos assumam a responsabilidade pela sua aprendizagem, promovendo a autonomia e a capacidade de julgamento crítico.

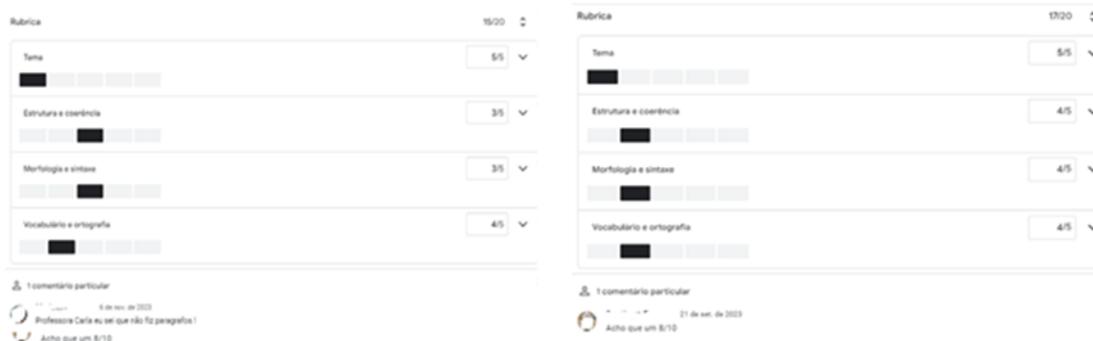


Figura 10. Print da avaliação de dois dos trabalhos através da rubrica

As ilustrações e montagens digitais dos alunos foram realizadas a gosto e de acordo com as pesquisas realizadas.

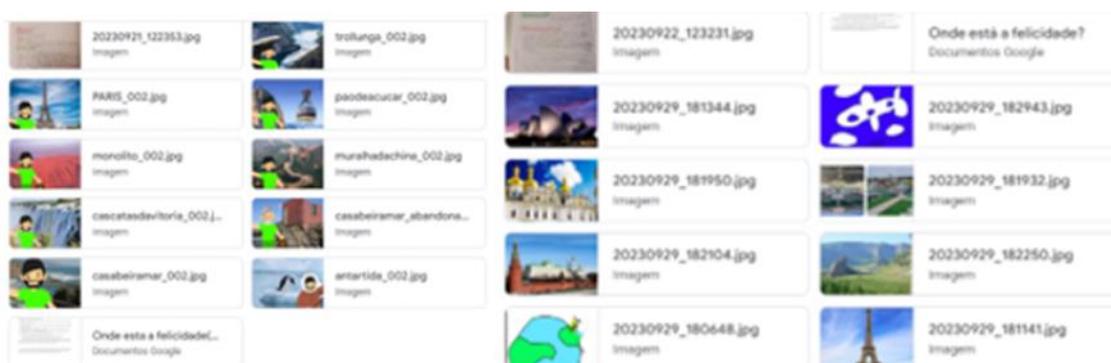


Figura 11. Print das tarefas entregues na plataforma Classroom de dois alunos

Ao longo desta dinâmica os alunos demonstraram empenho, colaboração e autonomia.

A prática regular de colocar as tarefas no Classroom, validar e corrigir, e posteriormente permitir que os alunos façam melhorias, é fundamental para o processo de aprendizagem. A oportunidade de aprendizagem contínua, já que ao receber feedbacks sobre as suas tarefas, os alunos têm a oportunidade de identificar áreas de melhoria e aprender com os erros cometidos. Esta prática promove a aprendizagem contínua, incentivando os alunos a refletirem sobre o seu trabalho e a procurarem aperfeiçoar. Através do feedback, os alunos são incentivados a avaliar o seu próprio desempenho de forma crítica e a identificar formas de aperfeiçoar as suas competências. Isto os capacita a se tornarem mais autónomos no seu processo de aprendizagem, assumindo a responsabilidade pelo seu progresso e desta forma desenvolver a autocrítica. Com base no feedback permite também ajudar os alunos a desenvolver resiliência e persistência diante de desafios e dificuldades. Eles aprenderão a encarar o feedback como uma oportunidade de crescimento e a não desistir perante o erro, fortalecendo a sua capacidade de enfrentar adversidades.



**Referências:**

Boud, D. (1995). *Enhancing learning through self assessment*. Routledgefalmer.

Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A Cognitive Process Theory of Writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365–387. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/356600>

Graham, S., & Perin, D. (2007). Writing Next: Effective Strategies to Improve Writing of Adolescents in Middle and High Schools. *Alliance for Excellent Education*. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/230853210\\_Writing\\_Next\\_Effective\\_Strategies\\_to\\_Improve\\_Writing\\_of\\_Adolescents\\_in\\_Middle\\_and\\_High\\_Schools\\_A\\_Report\\_to\\_Carnegie\\_Corporation\\_of\\_New\\_York](https://www.researchgate.net/publication/230853210_Writing_Next_Effective_Strategies_to_Improve_Writing_of_Adolescents_in_Middle_and_High_Schools_A_Report_to_Carnegie_Corporation_of_New_York)

Machado, E. A. (2021). Feedback. In *Projeto de Monitorização, Acompanhamento e Investigação em Avaliação Pedagógica (MAIA)*. Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação.

Sharples, M. (2019). *Practical Pedagogy: 40 New Ways to Teach and Learn*. Routledge.