

# Cenário de Aprendizagem da Europeana

## Título

**À descoberta com Gulliver**

## Autor

Liliana Melo

## Sumária

### *Tabela Sumária*

<b>Disciplina(s)</b>	Português, Inglês e Ciências da Natureza
<b>Tópico</b>	As viagens de Gulliver com escala em Portugal
<b>Idade dos Alunos</b>	10-12 anos
<b>Tempo de Preparação</b>	2 semanas, em trabalho colaborativo entre as diferentes disciplinas e em articulação com a biblioteca
<b>Duração Atividade</b>	3 blocos de 100 min, dependendo das tarefas e trabalho autónomo
<b>Material Online</b>	Formação da turma no TeamUp <a href="http://teamup.aalto.fi/">http://teamup.aalto.fi/</a> Apresentações <a href="http://www.emaze.com/">www.emaze.com/</a> <a href="http://www.artsteps.com">www.artsteps.com</a> Infografia <a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a> Criação de uma brochura no Adobe Spark <a href="https://spark.adobe.com/pt-BR/">https://spark.adobe.com/pt-BR/</a> Quizz da obra através do kahoot <a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a> Leitura de desafios QRCode Avaliação da atividade <a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>
<b>Material Offline</b>	Obra da educação literária “As viagens de Gulliver com escala em Portugal”, de Luísa Ducla Soares e recomendado pelo Plano Nacional da Leitura; Fundo documental livro, disponibilizado pela biblioteca
<b>Recursos Europeana</b>	Pesquisa na recolha de materiais sobre os tópicos Gulliver, Jonathan Swift; Registo fotográfico lilliputianos e registo de painéis de azulejos desta época Exemplo: <a href="https://www.europeana.eu/portal/pt/explore/people/60050-jonathan-swift.html">https://www.europeana.eu/portal/pt/explore/people/60050-jonathan-swift.html</a>

## Licenças



Attribution CC BY



Co-financed by the Connecting Europe  
Facility of the European Union

## Tema

**Português:** Unidade 6 – Palavras ao palco

**Inglês:** Competências Comunicativa e Intercultural

**Ciências:** Seres Vivos

**Biblioteca Escolar** (parceiro): Literacia da leitura / Literacia dos Media / Literacia da Informação / Atitudes/ Valores

## Tópico

As viagens de Gulliver com escala em Portugal”, de Luísa Ducla Soares e recomendado pelo Plano Nacional da Leitura

Baseada num clássico da literatura universal - As Viagens de Gulliver, de Jonathan Swift -, esta peça é um desafio à imaginação e ao espírito crítico, levando os seus jovens leitores a encararem diversas perspetivas do mundo. Passando pelo reino dos anões, dos gigantes e dos cavalos, Gulliver visita finalmente a Lisboa do século XVIII.

## Integração no currículo

As atividades a desenvolver estão de acordo com as aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades e atitudes) a desenvolver pelos alunos, com as competências (Perfil do aluno para o séc. XXI/ à saída da Escolaridade Obrigatória) e atitudes (Cidadania e Desenvolvimento).

## Objetivo da aula

### Português:

- Educação literária: Interpretar o texto em função do género literário.
- Oralidade: Compreensão: Organizar a informação do texto e registá-la, por meio de técnicas diversas.
- Escrita: Escrever textos organizados em parágrafos, de acordo com o género textual que convém à finalidade comunicativa.

### Inglês:

- Utilizar os seus conhecimentos prévios da língua e a experiência pessoal para fazer previsões de sentido e comunicar de forma simples em Inglês.

### Ciências da Natureza:

- Relacionar as características (forma do corpo, revestimento, órgãos de locomoção) de diferentes animais com o meio onde vivem.
- Relacionar os regimes alimentares de alguns animais com o respetivo habitat, valorizando saberes de outras disciplinas.

### Biblioteca:

- Motivar os alunos para o envolvimento nas suas aprendizagens através de metodologias diferenciadas a ser realizado através de trabalho colaborativo e corresponsabilizando-os de todo o processo de aprender a aprender, fazendo.

## Tendências

Problem-based learning (PBL)

Flipped classroom (FC)

Pretende-se munir os alunos de múltiplas literacias que lhes permitam analisar e questionar criticamente a realidade, avaliar e seleccionar a informação, formular hipóteses; e tomarem decisões fundamentadas no seu dia a dia, intervindo sobre as realidades sociais e naturais;  
 Pretende-se ajudar os alunos a pensar crítica e autonomamente, de forma criativa, com trabalho colaborativo e com capacidade de comunicação.

### Competências para o século XXI

- Curiosidade, reflexão e inovação.
- Informação e comunicação.
- Raciocínio e resolução de problemas.
- Pensamento crítico e pensamento criativo.
- Relacionamento interpessoal.
- Autonomia e desenvolvimento pessoal.

### Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Duração
DREAM Apresentação do Projeto	Os alunos são recebidos na biblioteca pelo GUILLIVER e dois Lilipulianos (diálogo e interação). A turma é dividida em grupos no TeamUp. Gulliver oferece aos alunos uns cartões para leitura QR CODE. Cada grupo recebe um desses cartões e deverá responder a um conjunto de desafios, mediante um guião de pesquisa criado pela equipa.	15 m
Explore/Make	A professor bibliotecária faz a apresentação do site e espaço Europeana <a href="https://www.europeana.eu/portal/pt/">https://www.europeana.eu/portal/pt/</a> para exploração do mesmo pelos alunos. A mesma explica o uso de algumas ferramentas digitais para os alunos apresentarem as suas pesquisas, a saber: Apresentações <a href="http://www.emaze.com">www.emaze.com</a> <a href="http://www.artsteps.com">www.artsteps.com</a> Livro digital desenvolvido no <i>Calameo</i> , Infográfica no <i>CANVA</i> , Criação de uma brochura no Adobe Spark.	75 m
Map/Collaborate/Make	Os alunos metem mãos ao trabalho. Cada grupo concretiza o seu desafio, pesquisando quer através da internet, quer através do fundo documental da biblioteca. Desafios: - G1 – pesquisa sobre a biografia de Luísa Ducla Soares, autora da obra . Esta adaptou um clássico da literatura universal – “ As Viagens de Gulliver”, de Jonathan Swift G2 – pesquisa no espaço da Europeana informação sobre o escritor Jonathan Swift, autor do clássico da literatura universal, “ As Viagens de Gulliver”. Este grupo poderá criar uma galeria de imagens <a href="http://www.emaze.com/">www.emaze.com/</a> e / ou <a href="http://www.artsteps.com">www.artsteps.com</a> . <a href="https://www.europeana.eu/portal/pt/explore/people/60050-jonathan-swift.html">https://www.europeana.eu/portal/pt/explore/people/60050-jonathan-swift.html</a> G3 - Conhecer a Ilha LILLIPUT e os seus habitantes.	100 m

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	<p>G4 - No <b>Reino dos Gigantes</b>, descobrir o <b>GULLIVER</b> - pesquisa no espaço da Europeana. Este grupo poderá criar uma galeria de imagens <a href="http://www.emaze.com/">www.emaze.com/</a> e / ou <a href="http://www.artsteps.com">www.artsteps.com</a>.</p> <p>- Na <b>Ilha dos Cavalos</b>, descobrir o <b>CAVALO</b> e o <b>CAVALO MARINHO</b>, os alunos deverão criar uma infografia com todas as informações sobre os animais. A elaboração da informação deve ser feita em português e Inglês;</p> <p>- Em Lisboa, sê um <b>TURISTA!</b> Os alunos podem pesquisar no Europeana e recolher um conjunto de imagens relacionadas com Lisboa do séc. XVIII.</p> <p>Ao pesquisarem utilizam procedimentos adequados à organização e tratamento da informação.</p> <p>Os mesmos trabalham colaborativamente, debatendo e justificando os seus pontos de vista, confrontando-os com os dos outros e reformulando posições, elaboraram resumos e sínteses de textos expositivos/informativos.</p>	
ASK / Collaborate	Os alunos assistem a uma palestra informativa e workshop da responsabilidade CERVAS (Centro de Ecologia, Recuperação e Vigilância de Animais Selvagens). O objetivo desta sessão foi dar a conhecer a fauna selvagem da região, recorrendo ao material de educação ambiental do CERVAS	50 m
Show	Apresentação dos trabalhos finais criados pelos alunos. Criação de um poster com todas as etapas do projeto. Exposição das infografias e restantes trabalhos para a comunidade educativa	50 m

### Avaliação

Os alunos colocam à prova o que aprenderam através de um quiz, realizado no Kahoot, sobre a obra “As viagens de Gulliver com escala em Portugal”, de Luísa Ducla Soares.

Feedback das aprendizagens – uso da ferramenta **Mentimeter**

Autoavaliação e heteroavaliação em dois momentos da realização das atividades – criação e apresentação dos produtos finais.

Aplicação de grelhas de observação, sugeridas pelo Modelo de Avaliação da Biblioteca Escolar

### Sobre o projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma europeia dedicada ao património cultural digital que permite 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 30 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização não lucrativa, o objetivo da EUN 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 continuidade e expandir a Comunidade Educativa da Europeana.