



Cenário de Aprendizagem

Título

A Arquitetura Modernista na minha cidade - Casas da Praia de Faro

Edifício MoMo Faro

Avenida Nascente N13 - Praia de Faro

Escola

EBI/JI de Montenegro

Autores

Ana Cristina N. Costa

Ricardo Raposo

Resumo

O cenário de aprendizagem aqui apresentado tem como objetivos:

- a análise dos documentos disponibilizados pelo grupo de trabalho da MI.MOMO - a arquitetura modernista; ficha técnica; plantas do edifício;
- criação de grupos de trabalho; definição de tarefas;
- a realização de uma visita de estudo por descoberta, ou seja, propõe-se que os alunos através de um método de descoberta intencional e orientado por documentos anteriormente apresentados, analisem e pensem sobre o que estão a observar;
- a construção/recriação do edifício que lhes foi atribuída em ambiente Minecraft Educação. Criação do mundo com foco no edifício;
- tradução de textos dos quadros e dos NPC para a língua inglesa;

Palavras-chave

Faro; cidade; arquitetura; património; arquitetura modernista; visita de estudo; preservação; conhecimento; aprendizagem contextualizada; Minecraft Educação;



Sumário	
Tema	Edifício Avenida Nascente N13 - Praia de Faro
Tópico	Arquitetura Modernista
Idade dos alunos	15-18 anos
Tempo de preparação	45 minutos
Tempo de realização	1620 minutos
Materiais online	Minecraft Educação Google Google Earth Google Classroom PixelArt
Materiais offline	Ficha técnica do edifício; Plantas do edifício; Papel quadriculado;
Recursos Específicos	https://www.youtube.com/watch?v=bT258I4Xfo4 https://www.europeana.eu/en/search?page=2&qf=COUNTRY%3A%22Portugal%22&query=Faro&view=grid https://www.europeana.eu/en/search?page=1&qf=COUNTRY%3A%22Portugal%22&query=cidade%20de%20faro&view=grid http://patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/13976564 https://dre.pt/application/conteudo/139679501 https://www.cm-faro.pt/pt/6848/conjunto-urbano-entre-o-mercado-municipal-e-a-escola-secundaria-joao-de-deus.aspx Make Pixel Art - The Original FREE Online Pixel Art Drawing App! Pixilart - Free online pixel art drawing tool

Licenças

Atribuição CC BY

Promotores



Parceiros Institucionais





Integração no currículo / Aprendizagens Essenciais

Produção escrita - recontar um acontecimento, descrevendo experiências, impressões, reações ou sentimentos; escrever sobre os temas da atualidade estudados;

Trabalhar e colaborar em pares e pequenos grupos - participar em atividades de pares e grupos, trocando ideias, informações e opiniões sobre experiências e acontecimentos, de modo a associar novas aprendizagens às anteriores; planejar, organizar e apresentar uma tarefa de pares ou um trabalho de grupo, minimizando possíveis diferenças e discordâncias, demonstrando uma atitude de sensibilidade emocional ao usar diferentes graus de formalidade;

Utilizar a literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto - comunicar com outros a uma escala local, nacional e internacional; contribuir para projetos e tarefas de grupo interdisciplinares que se apliquem ao contexto e experiências reais e quotidianas do aluno, utilizando aplicações informáticas online;

Pensar criticamente - desenvolver a empatia com o outro de forma a argumentar a favor de e/ou contra uma ideia; seguir um pensamento mais elaborado, esforçando-se por expressar a sua opinião sobre os temas estudados, mantendo a integridade e humildade pessoal;

Relacionar conhecimentos de forma a desenvolver criatividade em contexto - pesquisar novas ideias e reinterpretar ideias existentes de modo a criar produtos adequados à sua realidade cultural e quotidiana que tenham impacto nos seus pares; desenvolver e participar em projetos e atividades interdisciplinares;

Desenvolver o aprender a aprender em contexto e aprender a regular o processo de aprendizagem - procurar, discutir e selecionar estratégias de aprendizagem individuais que melhor se adequem ao seu estilo de aprendizagem, de modo a desenvolver uma atitude ativa e confiante relativamente à aprendizagem do Inglês; monitorizar/avaliar progressos e dificuldades na língua inglesa, tendo consciência do seu nível de empenho e motivação pessoal, registando as suas aquisições e dificuldades linguísticas; selecionar estratégias de aprendizagem eficazes para superar estas dificuldades e consolidar as aprendizagens; demonstrar uma atitude de resiliência face à aprendizagem;

Disciplinas envolvidas

Instalação e Configuração de Computadores à Rede Local e à Internet (ICRLI)

Inglês

Objetivo da aula

- interpretar informação;
- saber ler, interpretar e organizar dados;
- reconhecer propriedades geométricas ;



- compreender grandezas geométricas;
- explorar o exterior do edifício Av. Nascente N13;
- aproximar o aluno da sua cidade;
- enriquecer a experiência do aluno pelo contacto com a arquitetura;
- conhecer *in loco* exemplares da Arquitetura Modernista;
- reconhecer características arquitetónicas da Arquitetura Modernista e a forma como essas características foram adaptadas ao edifício atribuído;
- perceber a importância da preservação de marcos arquitetónicos na sua cidade;
- adotar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões, propondo-se intervir no confronto de diferentes perspetivas;
- produzir textos escritos de géneros diversos, aplicando corretamente regras semânticas, ortográficas e morfosintáticas da língua inglesa;
- participar em ambientes colaborativos na rede como estratégia de aprendizagem individual e como contributo para a aprendizagem dos outros, através da partilha de informação e conhecimento, usando plataformas de apoio ao ensino e aprendizagem;
- criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso a ferramentas e ambientes computacionais ;
- recolher dados de futura utilização;
- promover a interdisciplinaridade.

Resultado da aula (Produto Final)

Recriação do edifício Av Nascente N13 e zona envolvente.

Tendências

- trabalho baseado em tarefas que visam resolver problemas e trabalhar em grupo;
- aprendizagem colaborativa: aprendizagem com ênfase no trabalho do grupo;
- trabalho centrado nos alunos: os alunos e as suas necessidades são o centro do processo de aprendizagem;
- aprendizagem fora da sala de aula : aprender fora da sala de aula permitindo criar aprendizagens baseadas no real;



- aprendizagem com os pares: os alunos aprendem uns com os outros dando *feedback* constante uns aos outros.

Competências do século XXI

O cenário de aprendizagem corresponde às competências de **comunicação, pensamento crítico, colaboração e criatividade**, na medida em que, as atividades propostas, estimula cada uma delas. Prevê-se a **comunicação** e a **colaboração** entre pares assim como o **pensamento crítico** na troca de ideias, e a **criatividade** nas tarefas a realizar.

Atividades

Nome	Descrição/Procedimento	Tempo
análise dos documentos: ficha técnica; plantas do edifício.	o professor apresenta as plantas do edifício e a ficha técnica aos alunos; os alunos analisam-nas a ficha técnica do edifício “Avenida Nascente N13” assim como as plantas do mesmo edifício;	45 minutos
constituição de equipas de trabalho	com a orientação do professor, os alunos organizam-se em equipas de trabalho definindo os papéis de cada um e os contributos individuais para o trabalho da equipa;	45 minutos
definição de escalas / desenho da estrutura base da planta do edifício	os alunos definem as escalas a utilizar na recriação do edifício e iniciam o desenho da estrutura base da planta do edifício;	180 minutos
visita de estudo	os professores acompanham os alunos numa visita ao edifício na Praia de Faro; chegados ao local a visitar - Av Nascente N13 - os professores apresentam o local e recordam as orientações de trabalho; autonomamente os grupos de trabalho fazem o reconhecimento do edifício assim como o registo fotográfico do mesmo;	270 minutos
recriação do edifício	os grupos de trabalho iniciam a recriação do edifício em ambiente Minecraft Educação	540 minutos
redação de textos	os grupos de trabalho redigem/elaboram textos que deverão ficar nos quadros de apresentação do edifício ; redigem/elaboram igualmente orientações que deverão constar nos NPC's;	270 minutos
tradução de textos	os grupos de trabalho fazem a tradução dos textos e das orientações elaborados para os quadros e para os NPCs.	270 minutos

Avaliação

Estratégias e métodos de avaliação (formativa)



A utilização das seguintes rubricas de avaliação de competências, parece adequada ao cenário de aprendizagem proposto:

- **comunicação** : expressou as suas opiniões e apresentou soluções de forma clara aos seus pares;
- **criatividade** : procurou formas de resolver problemas e novas interpretações para aqueles;
- **espírito de cooperação** : trabalhou em conjunto, dividiu tarefas e partilhou responsabilidades. Apresentou contributos válidos para a atividade do grupo;
- **pensamento crítico**: refletiu sobre os resultados da atividade: As suas interpretações são fundamentadas.

A avaliação será formativa, no sentido de melhorar a prática pedagógica e aperfeiçoar a aprendizagens dos alunos.

***** APÓS A IMPLEMENTAÇÃO *****

Feedback dos alunos

Os alunos revelaram desde o início um grande interesse e curiosidade .

Desde que lhes foi apresentado o projeto MI.MOMO Faro, e sabendo que teriam como tarefa final a recriação de um edifício em ambiente Minecraft, o interesse dos alunos foi crescente.

Todas as etapas deste projeto, desde a análise da ficha técnica e das plantas, pela criação de equipas de trabalho, passando pelo reconhecimento *in loco* do edifício, até à recriação do mesmo, foram realizadas com interesse e grande empenho por todos os alunos.

O trabalho em grupo revelou-se muito facilitador de todo o processo, tendo igualmente permitido aos alunos desenvolver competências de organização e planeamento de tarefas.

Comentários dos professores

A participação dos professores neste projeto permitiu-lhes adquirir conhecimentos sobre elementos da arquitetura da sua cidade e sobre edifícios específicos .

Permitiu-lhes adquirir conhecimentos sobre ambiente de trabalho Minecraft Educação, tendo-lhes permitido igualmente desenvolver novas competências tecnológicas.

Verificamos que a utilização desta ferramenta digital, Minecraft Educação, trouxe um maior envolvimento e participação dos alunos , permitiu a promoção de novas aprendizagens e desenvolveu outras.

A recriação de um edifício no ambiente Minecraft Educação trouxe uma nova dinâmica à sala de aula, dando maior espaço à participação dos alunos, à aprendizagem baseada em desafios, resolução de problemas e trabalho em equipa.



Sobre este modelo

This Learning Scenario template is based on [European Schoolnet](#)'s Learning Scenarios (CC BY-SA) used in projects like Scientix, Europeana DSI-4, NBS, and more. The content itself is the responsibility of the authors.