

A Brincar com Emoções



A Brincar com Emoções

Uma ideia de: Educadores dos jardins de infância do **Agrupamento de Escolas de Santo António**, Barreiro, **Portugal**

Idade: 3 – 6 anos

Palavras-Chave: #emoções #cores #fotografia

Questão-chave: *Podem as ferramentas digitais ajudar a criança a expressar as suas emoções?*

Objetivos gerais:

- Criar oportunidades para que a criança possa expressar as suas emoções, através das ferramentas digitais.
 - Ajudar a criança a reconhecer e a respeitar as suas emoções e as emoções das outras pessoas, através do uso das ferramentas digitais.
 - Utilizar as ferramentas digitais para estreitar laços entre a escola e a família.
 - Utilizar diferentes ferramentas digitais como suporte às atividades pedagógicas realizadas diariamente e aprender a respeitar regras de segurança no uso das mesmas.
-

Tempo: 7 ações com as crianças de 20-30 minutos cada

Materiais

Na escola	Em casa
<ul style="list-style-type: none">• Livro "Monstro das cores" ou ficheiro da história• Projetor• Tesoura, cola, material de desperdício (para reciclar), material para escrever / colorir / pintar e folhas de papel• Aplicações digitais (para desenhar, ClassDojo, Kahoot, LearningApps e Padlet)• Telemóvel/tablet/câmara fotográfica digital /computador	<ul style="list-style-type: none">• Livro "Monstro das cores" ou ficheiro da história• Tesoura, cola, material de desperdício (para reciclar), material para escrever / colorir / pintar e folhas de papel• Aplicações digitais (para desenhar, ClassDojo, Kahoot, LearningApps e Padlet)• Telemóvel/tablet/ câmara fotográfica digital /computador

Software/ Aplicações:

<p>Youtube</p> <p>Objetivos: Conhecer a história "O Monstro das Cores" Aprender a canção "O Monstro das Cores"</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link: História "O Monstro das Cores": https://www.youtube.com/watch?v=DKcvHIOR7u4</p> <p>Canção "O Monstro das Cores": Monstro das cores - canção para crianças -</p>	<p>Paint</p> <p>Objetivos: Desenhar uma ação, de acordo com uma emoção (triste, zangado, alegre, ...) Criar um Monstro das Cores</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ternopil.fingerpaintfree&hl=pt_PT&gl=US</p> <p>Alternativas O educador fornece material de desenho / pintura para a criança criar</p>	<p>ClassDojo</p> <p>Objetivos: Escolher o seu Monstro das Cores favorito. Tirar uma fotografia a imitá-lo e partilhar as fotos na plataforma ClassDojo</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet; câmara fotográfica digital</p> <p>Link: https://www.classdojo.com/pt-pt/download/?redirect=true</p> <p>Alternativas Caso não seja possível à família registar a tarefa em fotografia, poderá realizar</p>
---	--	---

<p><u>Música100idade</u> - <u>YouTube</u></p> <p>Alternativas O educador pode gravar a história e a canção e enviá-las às crianças que não têm computador ou outras ferramentas digitais. Pode enviar a gravação através do telemóvel ou pode enviar a história/canção em suporte de papel.</p>	<p>o seu Monstro das Cores e a respectiva ação associada.</p>	<p>um desenho.</p>
--	---	--------------------

<p>LearningApps</p> <p>Objetivos: Realizar os jogos relacionados com a história "O Monstro das Cores"</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://learningapps.org/display?v=ppjcodhy521</p> <p>Alternativas Construção do jogo em suporte de papel .</p>	<p>Padlet</p> <p>Objetivos: Construir um Padlet com as fotografias / registos gráficos dos monstros, partilhadas pelas famílias e elaborados na escola</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://padlet.com/</p> <p>Alternativas Construção de um livro com os diversos registos elaborados, quer pela escola, quer pelas famílias</p>	
---	---	--



Breve apresentação

Através de uma história podemos identificar as emoções?

SIM! Com o apoio de algumas aplicações digitais (Paint), uma câmara fotográfica digital, um smartphone, materiais reciclados e muita criatividade, podemos identificar e mostrar as nossas emoções.

No jardim de infância com os educadores e restantes crianças, e em casa com as famílias, as crianças visualizam e ouvem a história "O Monstro das cores" e a respetiva canção. Cada criança cria o seu Monstro das cores favorito. Com recurso aos equipamentos digitais, desenham uma situação que revele uma das emoções faladas na história, no seu monstro preferido. Tiram uma fotografia aos membros da família a imitar a expressão facial do seu Monstro favorito. Jogam os jogos do "Monstro das cores" nas apps. Partilham no Padlet as fotografias das atividades realizadas.

Passo a passo

1º Passo --- <i>Na escola</i>	História "O Monstro das Cores" (audição, leitura, visualização, ...): o educador define o suporte a utilizar para contar a história ao seu grupo de crianças (livro, vídeos youtube, quadro interativo, fantoches, ...).
	Em caso de ensino à distância História "O Monstro das Cores" (audição, leitura, visualização, ...): a família ouve a história, utilizando o recurso ao seu alcance (computador / smartphone / tablet / livro).
1º Passo --- <i>Em casa</i>	História "O Monstro das Cores" (audição, leitura, visualização, ...): a família ouve a história, utilizando o recurso ao seu alcance (computador / smartphone / tablet / livro).

2º Passo

Na
escola

"O meu Monstro das Cores favorito é ": com a utilização de material de desperdício (cartão, copos de iogurte, lãs, botões, ...) a criança autonomamente cria o seu Monstro das Cores, escolhendo os materiais, o tamanho e qual o Monstro das Cores.



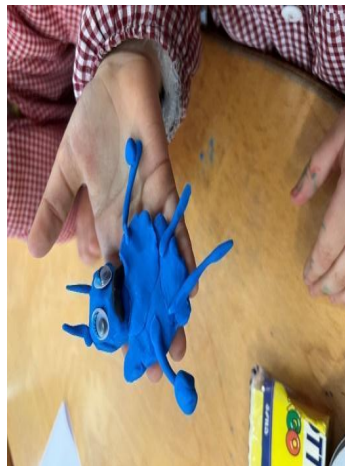
Em caso de ensino à distância

"O meu Monstro das Cores favorito é ": com a utilização de material de desperdício (cartão, copos de iogurte, lãs, botões, ...) a criança autonomamente cria o seu Monstro das Cores, escolhendo os materiais, o tamanho e qual o Monstro das Cores.

2º Passo

Em casa

"O meu Monstro das Cores favorito é ": com a utilização de material de desperdício (cartão, copos de iogurte, lãs, botões, ...) a criança autonomamente cria o seu Monstro das Cores, escolhendo os materiais, o tamanho e qual o Monstro das Cores.

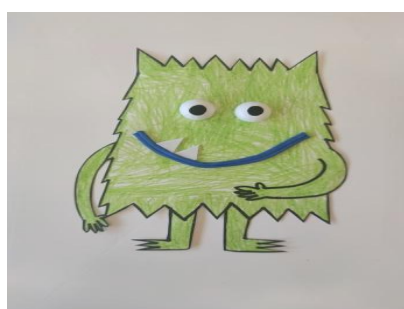


3º Passo

Na
escola

Utilização do computador / tablet / smartphone com uma aplicação digital de desenho / criar algo que faça a criança sentir-se feliz ou triste ou zangada ou assustada ou calma e cheia de amor.

Caso não seja possível a utilização da aplicação digital de Desenho, a criança realiza a tarefa utilizando material de desenho (marcadores, lápis, papel, tintas, ...).



Em caso de ensino à distância

Utilização do computador / tablet / smartphone com uma aplicação digital de desenho (Paint)/ criar algo que faça a criança sentir-se feliz ou triste ou zangada ou assustada ou calma e cheia de amor.

Caso não seja possível a utilização da aplicação digital Paint, a criança realiza a tarefa utilizando material de desenho (marcadores, lápis, papel, tintas, ...).

4º Passo

Em casa

Convidar a família a escolher o seu Monstro das Cores favorito. Tirar uma fotografia a imitá-lo e partilhar as fotos na plataforma [ClassDojo](#).

Caso não seja possível à família fotografar e partilhar os registos fotográficos na ClassDojo, a família executa, apenas, os jogos de imitação.

Em caso de ensino à distância

Convidar a família a escolher o seu Monstro das Cores favorito. Tirar uma fotografia a imitá-lo e partilhar as fotos na plataforma [ClassDojo](#).

	<p>Caso não seja possível à família fotografar e partilhar os registos fotográficos na ClassDojo, a família executa, apenas, os jogos de imitação.</p>
<p>5º Passo --- <i>Na escola</i></p>	<p>Audição da canção "O Monstro das Cores": o educador define o suporte a utilizar para ensinar a canção ao seu grupo de crianças (gravador, vídeo Youtube, ...).</p>
	<p>Em caso de ensino à distância Audição da canção "O Monstro das Cores": a família define o suporte a utilizar para escutar a canção para a criança aprender (gravador, vídeo Youtube, ...).</p>
<p>6º Passo --- <i>Na escola</i></p>	<p>Realização de jogos, a partir das aplicações digitais. Caso não seja possível a realização dos jogos através das aplicações digitais, o educador constrói os jogos em suporte de papel com a ajuda das crianças.</p>
	<p>Em caso de ensino à distância Realização de jogos, a partir das aplicações digitais.</p>
<p>6º Passo --- <i>Em casa</i></p>	<p>Realização de jogos, a partir das aplicações digitais.</p>
<p>7º Passo --- <i>Na escola</i></p>	<p>Construção, através da aplicação digital Padlet de um mural com as fotografias / registos gráficos dos monstros partilhados pelas famílias e elaborados na escola.</p> <p>Caso não seja possível a utilização da aplicação digital Padlet, o educador constrói uma exposição "Mural das Emoções" no espaço físico da escola (placard da sala de atividades, parede da escola, ...).</p>

Em caso de ensino à distância

Construção, através da aplicação digital Padlet de um mural com as fotografias / registos gráficos dos monstros partilhados pelas famílias e elaborados na escola.

Caso não seja possível a utilização da aplicação digital Padlet, o educador constrói uma exposição "Mural das Emoções" no espaço físico da escola (placard da sala de atividades, parede da escola, ...).



Conclusão

Presencial	Virtual
<p>Padlet "Mural das Emoções". Exposição "Mural das Emoções" no Jardim de infância para ser visitado por crianças, família e restante comunidade educativa.</p>	<p>Padlet "Mural das Emoções". Enviar link às famílias.</p>

