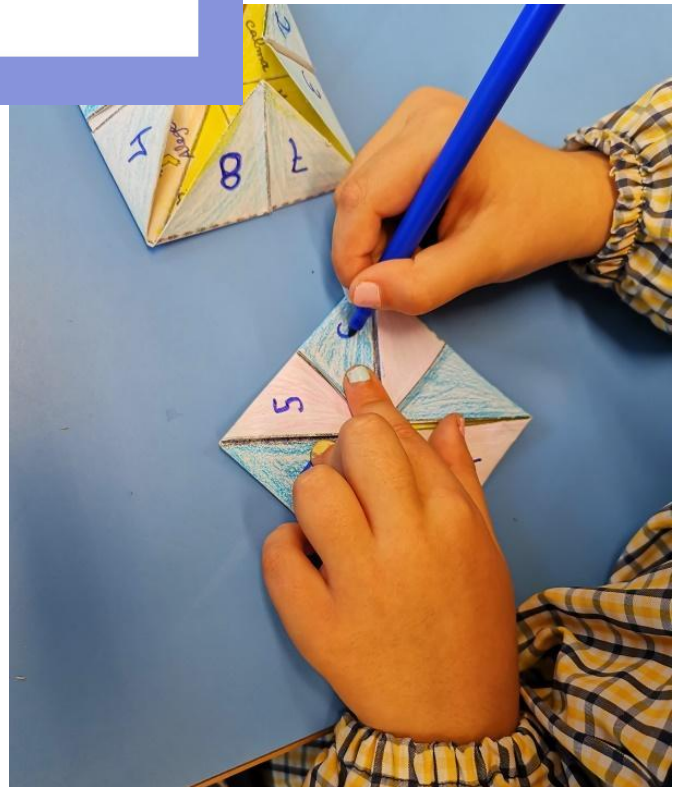


AD #34

Portugal

Contando Monstros



Uma ideia de:

Educadores dos Jardins de Infância do **Agrupamento de Escolas de Santo António**,
Barreiro,**Portugal**

Idade: 4-6 anos

Palavras-chave: #numeracia#cores#quantidade#contar#números#Learningapps#

Pergunta-chave: "As ferramentas digitais podem ajudar as crianças a desenvolver o pensamento matemático?"

Objetivos gerais:

- Ajudar a criança a identificar quantidades através de diferentes formas de representação.
- Resolver problemas do quotidiano, que envolvam pequenas quantidades, com recurso à contagem e às operações matemáticas.
- 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: 5 ações com as crianças de 50 minutos cada, num total de cerca de 5h

Materiais

Na escola	Em casa
<ul style="list-style-type: none"> ● História em suporte papel - livro - ou ficheiro da história gravada pelo educador ou tablet / smartphone / PC / quadro interativo. ● Folhas de papel, material para colorir, tesoura ● Objetos de diferentes cores (referidos nas atividades). ● Máquina fotográfica ● Computador, tablet, smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> ● História em suporte papel ou link com a história para visualizar num recurso digital. ● Folhas de papel, material para colorir, tesoura ● Objetos de diferentes cores (referidos nas atividades). ● Máquina fotográfica ● Computador, tablet, smartphone...

Software/ Aplicações

<p>LEARNINGAPPS Jogos</p> <p>Objetivo:</p> <p>Utilizar diferentes ferramentas digitais como suporte às atividades pedagógicas</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link:</p> <p>Jogo da memória https://learningapps.org/watch?v=pfhcf9ws221</p> <p>Jogo Noções matemáticas https://learningapps.org/watch?v=pfjzm8ion21</p> <p>Jogo Associação de</p>	<p>Youtube Audição da história: Monstro das Cores</p> <p>Objetivo: _ Conhecer a história -Utilizar as ferramentas digitais para estreitar laços entre a escola e a família.</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link:</p> <p>Monstro das cores - canção para crianças - Música100idade - YouTube</p> <p>Alternativas ClassDojo</p>	<p>Youtube Audição da canção: Monstro das Cores</p> <p>Objetivo: -Aprender a canção -Utilizar as ferramentas digitais para estreitar laços entre a escola e a família.</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link:</p> <p>Monstro das cores - canção para crianças - Música100idade - YouTube</p> <p>Alternativas Classdojo</p>
---	---	--

Imagens

<https://learningapps.org/display?v=px8zo22h223>

Alternativas

Classdojo



Breve apresentação

As ferramentas digitais podem ajudar a criança a desenvolver o pensamento matemático?

Sim! Com a audição da história nos recursos tecnológicos (Tablet, PC e Smartphone), as crianças desenvolvem o pensamento matemático, através dos jogos que propomos jogarem, aprendendo a observar, investigar, contar ,ajudando a criança a identificar quantidades através de diferentes formas de representação e a resolver problemas do quotidiano, que envolvam pequenas quantidades, com recurso à contagem e às operações matemáticas, sempre com um carácter lúdico "à mistura".

Passo a passo

Passo 1

*Na
escola*

Ouvir e aprender a história "O Monstro das Cores" (audição, leitura, visualização, ...)

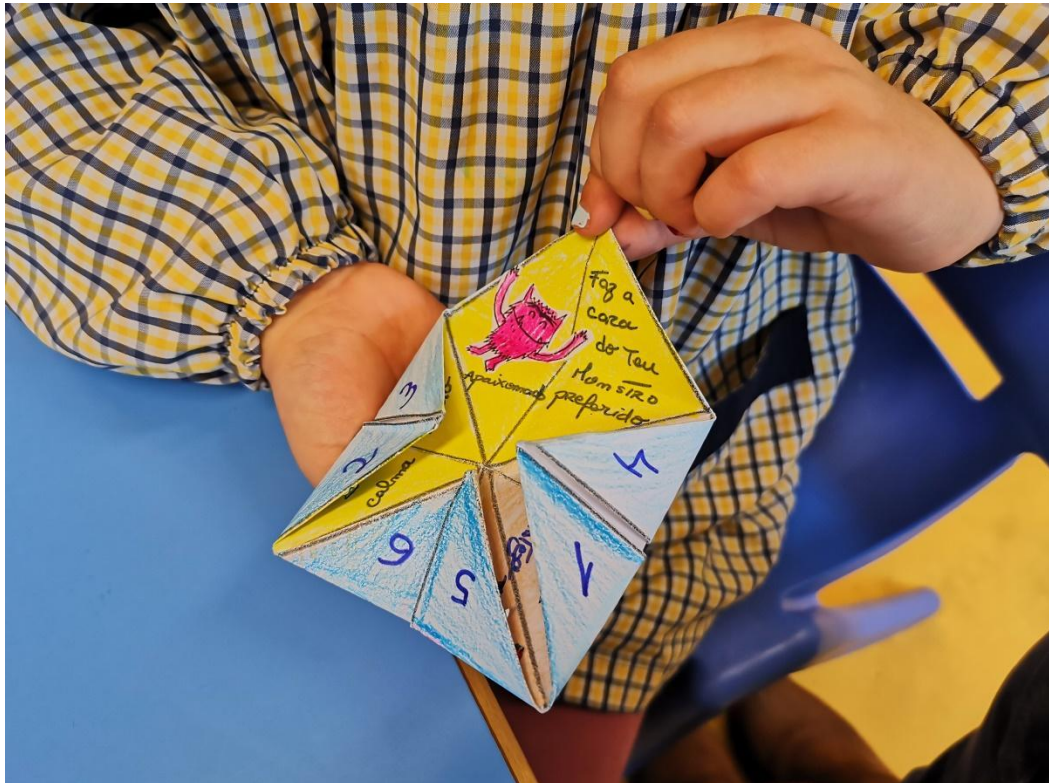


No Ensino à distância

Ouvir e aprender a história em suporte papel. Caso não seja possível, podem visitar o link com a história num recurso digital ou ouvir a gravação de voz realizada pelo educador, também, numa ferramenta digital (tablet, smartphone, etc.)

Passo 2 Na escola

Construir e jogar o "Quantos queres?"



No Ensino à distância

Convidar a família a construir e jogar o jogo com a criança. Tirar uma fotografia 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.

Passo 3

Na
escola

Jogar "À descoberta de ...": ajudar os monstros a descobrir alguns objetos que perderam pelo caminho



No Ensino à distância

Pede à tua família e vai para a rua ajudar os monstros a encontrar os objetos que perderam com as seguintes cores: 2 verdes, 4 amarelos, 6 azuis, 3 vermelhos, 1 preto e 5 objetos cor de rosa.

No final podem contar os objetos e descobrir quantos objetos perderam os monstros.

Se não puderem sair, procure os objetos dentro de casa.

Podem filmar a aventura e partilhar na Classdojo.

Passo 4

Na
escola

Registrar (fotografias / vídeos / desenhos / ...) os jogos ("Quantos queres" e "À descoberta de ...") que realizaste na escola.



No Ensino à distância

Registar (fotografias / vídeos / desenhos / ...) os jogos ("Quantos queres" e "À descoberta de ...") que realizaste com a tua família.
Partilhar os registos na ClassDojo.

Passo 5

*Na
escola*

Audição da canção "O Monstro das Cores" e aprendê-la. Partilhar com a família.



No 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, ...)

Passo

6

*Na
escola*

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.



No Ensino à distância

Realização de jogos, a partir das aplicações digitais. Caso não seja possível a realização dos jogos através das aplicações digitais, o educador fornece os jogos em suporte de papel.

Conclusão

Presença	Virtual
As crianças podem partilhar o jogo do "Quantos queres" ou do "à descoberta de..." e jogá-los juntos.	As crianças podem construir os jogos em formato papel (ou com material de desperdício) e jogá-los em casa. Podem registar (foto, vídeo) e partilhá-lo na plataforma Classdojo ou através da plataforma whatsapp.

