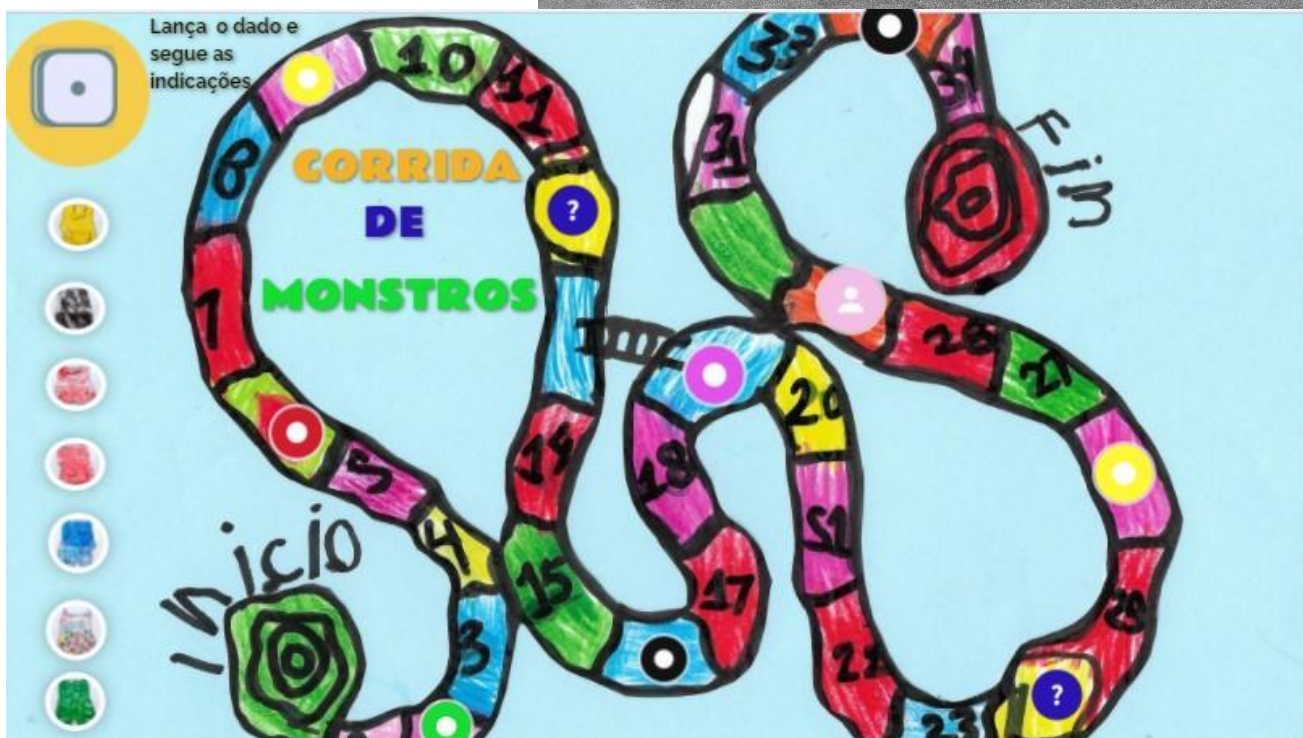
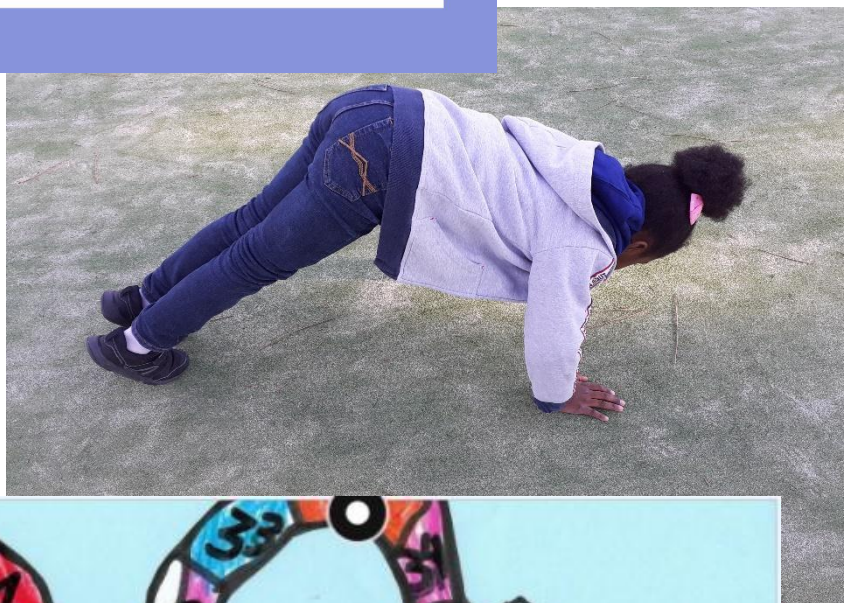


Saltando com os monstros



Uma ideia de:

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

Idade: 3 – 6 anos

Palavras-chave:

#atividadefisica#desporto#movimento#jogosnoexterior#jogosdetabuleiro#Genially

Pergunta-chave: As ferramentas digitais podem influenciar o desenvolvimento motor das crianças?

Objetivos gerais:

- Usar as ferramentas digitais como facilitadoras do desenvolvimento motor das crianças.
 - Aprender a respeitar regras de grupo, a cooperar em equipa (cooperar em situações de jogo, aprender a seguir instruções e respeitar regras sociais).
 - 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 30 minutos cada

Materiais

Na escola	Em casa
<ul style="list-style-type: none">• Livro/Computador/Tablet/Máquina Fotográfica• Material de Educação Física (arcos)• Quadro interativo• Folhas e canetas para pintar• Tesoura e cola	<ul style="list-style-type: none">• Smartphone/Tablet/computador• Material de educação física ou outro material que tenha em casa

Software/ Aplicações:

<p>Youtube</p> <p>Objetivo: Visualização da história e da canção "O Monstro das Cores"</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link:</p> <p>Link da história: Monstro das cores https://www.youtube.com/watch?v=DKcvHIOR7u4</p> <p>Link da canção: Monstro das cores https://www.youtube.com/watch?v=gaPBTmwu07k</p> <p>Alternativas Software: Leitura da história em suporte papel (ou outra plataforma utilizada pela escola)</p>	<p>Genialy</p> <p>Objetivo: Realização do jogo "Corrida de Monstros"</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link:</p> <p>Link do jogo da lagarta: https://view.genial.ly/6199475223782cod5da6e278/in-teractive-content-corrída-d-e-monstros</p> <p>Alternativas Construção de um jogo em suporte físico utilizando material de educação física ou outro que tenha em casa;</p>	<p>ClassDojo</p> <p>Objetivo: Estreitar a relação escola-família</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://www.classdojo.com/pt</p> <p>Alternativas Registo da tarefa em suporte de papel fotográfico ou em desenho.</p>
--	---	--


Breve apresentação

As ferramentas digitais podem influenciar o desenvolvimento motor da criança?

Sim! As ferramentas digitais estimulam as crianças, na medida em que são um instrumento que as atrai, levando-as a desenvolver e a conquistar novas aprendizagens.

No jardim de infância colaboram na construção do Jogo "Corrida de monstros" com a app Genially e posteriormente fazem a exploração do mesmo no espaço exterior do jardim de infância e/ou em casa com as famílias.

Passo a passo

<p>Passo 1 --- <i>Na escola</i></p>	<p>História: "O Monstro das Cores" (audição, leitura e visualização) Construção do Jogo "Corrida de Monstros na app Genially.</p> <hr/> <p>No Ensino à distância Através de uma mensagem (correio eletrónico, WhatsApp, Classdojo) as famílias são convidadas a conhecerem a história: "O Monstro das Cores" e o Jogo "Corrida de Monstros".</p>
<p>Passo 2 --- <i>Em casa</i></p>	<p>As crianças, com a ajuda das famílias, visualizam a história, jogam o Jogo e tiram fotos, que depois partilham na Classdojo.</p> 

Passo 3

Na
escola

As crianças realizam o jogo virtualmente, e posteriormente executam-no no espaço exterior da escola (campo de jogos), utilizando arcos.

**No Ensino à distância**

Através de uma mensagem (correio eletrónico, WhatsApp, Classdojo) as famílias são convidadas a ouvirem a canção: "O Monstro das Cores".

Passo 4

Em
casa

Em família dançar ao som da canção: "O Monstro das Cores".
Gravar a dança e partilhá-la na aplicação ClassDojo.

Passo 5

Na
escola

Visualizar os vídeos realizados pelas famílias.



No Ensino à Distância

Utilizando a aplicação digital Genially, as crianças realizam o jogo criado. Utilizando a aplicação digital ClassDojo, é registado o processo de desenvolvimento do Atelier digital em articulação com as famílias, através do registo digital (fotografias, vídeos, comentários).

Conclusão

Presença	Virtual
<p>A escola organiza o jogo "Corrida de Monstros" no exterior (campo de jogos). As crianças colaboram na realização do Jogo virtual "Corrida de monstros". As crianças visualizam os vídeos realizados com as famílias.</p>	<p>Através da ClassDojo ou qualquer meio de divulgação (blogue, newsletter, facebook, website,) utilizado na escola pode ser partilhado com as famílias, o produto final.</p>

