



Os Alimentos na Arte

Competências: Leitura, Literacia digital

Nível de Escolaridade: Educação Pré-Escolar

Docente responsável: Anabela Paraíso Nunes

Escola/AE: A.E. de Seia - JI Tourais/Paranhos

Descrição

Este projeto nasceu de um problema encontrado na sala do jardim de infância. Verificou-se que as crianças se alimentavam de forma pouco adequada e recusavam-se a comer grande parte dos alimentos saudáveis. Daí surgiu a necessidade de trabalhar a temática da alimentação saudável diretamente com as crianças e indiretamente com as famílias. Procurou-se conciliar este tema com a manifestação que a ONU apresentou para o ano de 2021, como o “Ano Internacional das frutas e dos legumes”.

Pretendeu-se que este projeto fosse mais além e envolvesse outros domínios do conhecimento. Aliar a alimentação com a Literatura infantil com a arte nas suas variadas linguagens, com as TIC e a robótica educativa.

Objetivos

- Educar para a saúde
- Alargar o conhecimento
- Desenvolver um sentido estético perante manifestações artísticas de diferentes tempos e culturas
- Desenvolver a promoção da leitura na sala
- Desenvolver a imaginação e a criatividade.

Etapas

Fases de desenvolvimento

O projeto desenvolveu-se em três fases. Foram trabalhados os alimentos pouco apreciados pelas crianças.

- PRIMEIRA FASE: 1.º período: “A fruta”

-Literatura Infantil: “A Branca de Neve e os sete anões”

-Arte: Arcimboldo, Romero Brito e Abel Manta – visita ao Museu de Arte Moderna

-Robótica educativa- DOC- Reconto da história e jogo “Os alimentos na Arte”

-SEGUNDA FASE: 2.º período: “Os legumes”

Literatura Infantil: “O Coelho Branco e a Formiga Rabiga” e “A horta do Simão”

-StoryJumper . criação do livro digital

-Robótica Educativa- DOC- Jogo “os legumes da horta”

- Wordwall - jogo das rimas com os legumes

-Arte: Bordalo Pinheiro- Visita ao Museu da Olaria- modelagem e estampagem

-TERCEIRA FASE: 3.º período: “O peixe”

-Literatura Infantil: “O Soldadinho de Chumbo” e “Será aqui o meu lugar?”

-Wordwall - jogo o que podemos comer?

-Robótica Educativa- criação de um jogo “Vamos à pesca?”

-Arte: Xico Gaivota- montagem de uma instalação.

Recursos

Padlet

Ferramentas digitais

Computador, tablets, robô educativo, StoryJumper, Wordwall, google forms

N.º de alunos envolvidos

20

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Biblioteca Escolar, museus

Mais informação...

<https://padlet.com/anabelanunes/zs3an86q7t011nfk>

Observações

O projeto vai ser divulgado no XXI Encontro das TIC na Educação, em Leiria, a 14 de julho de 2022, organizado pelo (CEMS), integrado na partilha de práticas.