

Recursos digitais de apoio à docência de EMRC 1º Ciclo Tutorial de apoio

Os recursos que se apresentam foram pensados e concebidos como contributo para a leção dos conteúdos bíblicos do programa. Oferecem-se como instrumentos pedagógicos ao serviço da identificação e transmissão dos valores evangélicos e como reforço na exploração da mensagem cristã das primeiras unidades letivas dos 1º, 2º e 3º anos. Procuram ser um complemento de apoio à docência da disciplina de EMRC, no âmbito do 1º ciclo, pelo que a sua utilização e abordagem ficarão sempre ao critério de cada professor(a).

Para que se possa familiarizar com as propostas, segue uma pequena explicação sobre cada um dos recursos.

1º ano: Vídeo

Foi realizado um vídeo sobre a Unidade Letiva 1 (Ter um Coração Bondoso), no qual se dá maior enfoque à passagem bíblica de Lc 15, 4-7, a Parábola da Ovelha Perdida.

Este recurso, poderá constituir uma mais valia na abordagem desta temática, permitindo uma exploração pedagógica diversificada sobre o valor da bondade na relação com os outros.



2º ano: vídeo e jogo didático

1 – Vídeo...

Elaborado na plataforma *Story Jumper*, este recurso alia a colaboração e tecnologia na escrita de e-books.



É uma história que procura enfatizar a mensagem bíblica patenteada na Unidade letiva 1 (Ser Amigo), nomeadamente a descoberta do grande tesouro, que é ter Jesus como um grande amigo.



Pode ser utilizado como uma estratégia pedagógica, complementar a outras mais, desenvolvidas por cada docente. É um livro digital, convertido em **vídeo**, que narra uma experiência de uma menina, que se enquadra na faixa etária dos alunos do 2º ano; apresenta, igualmente, a locução das diferentes cenas, com o objetivo de apelar e despertar a sua atenção para a mensagem.

2 – Jogo didático

Apresenta-se, ainda, um **jogo didático** (“Qualidades do Ser Amigo”) elaborado na plataforma *Wordwall*, como forma de identificação dos valores presentes na história.

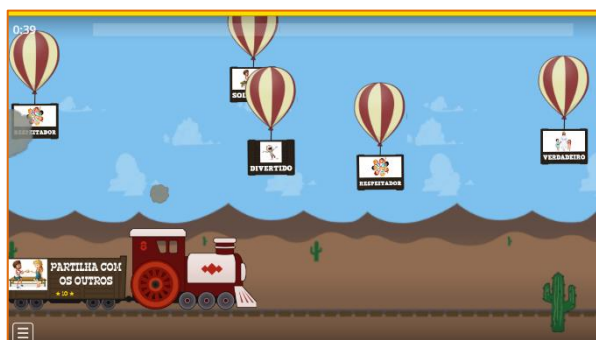


Cada professor poderá jogar com a turma, abrindo o respetivo link de acesso ou então, cada aluno, de forma individual, poderá jogar no seu tablet, no seu computador, fazendo o mesmo procedimento.

jogo - <https://wordwall.net/play/8081/903/778>



Os alunos terão de associar uma qualidade (palavra) a uma imagem, ou seja, à medida que o comboio vai passando, terão de estourar os balões para soltar a qualidade em direção ao vagão com a definição correspondente.



Só passam para a etapa seguinte, quando acertarem as qualidades do ser amigo, que estão definidas no decorrer dos doze níveis ou etapas. Quando surgirem alguns balões com estes símbolos (x2; cifrão), significa que ao serem estourados concedem alguns bónus na pontuação.

O utilizador não necessita de ter uma conta para visualizar e jogar nesta ferramenta.

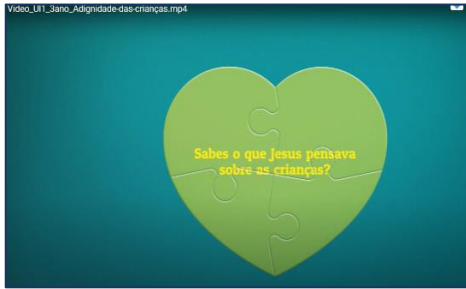


3ºano: vídeo e jogos didáticos

1 – Vídeo...

Este recurso centra a sua mensagem na passagem bíblica de Mc 10, 13-16, ou seja, ajuda a compreender a forma como Jesus via as crianças. Pode ser usado na sua totalidade num só momento para posterior exploração ou, então, em diferentes momentos exploratórios, de acordo com os subtemas – a Dignidade das crianças; os Direitos e Deveres das crianças; passagem bíblica.





2 – Jogos didáticos

Com o objetivo de sistematizar e consolidar conhecimentos que integram esta UL1, disponibiliza-se uma App com quatro jogos, construídos na plataforma *LearningsApps*, nomeadamente: 1 “jogo de pares”; 1 “Jogo da memória”; 1 “corrida de cavalos”; 1” jogo de palavras”.

App: <https://learningapps.org/watch?v=p9eopi6hj20>



Cada professor poderá jogar com a turma, abrindo o respetivo link de acesso ou, então, cada aluno, de forma individual, poderá jogar no seu tablet, no seu computador, fazendo o mesmo procedimento.

A sequência dos jogos poderá ser realizada, de acordo com apresentação que aparece, quando se clica no link de acesso ao jogo.

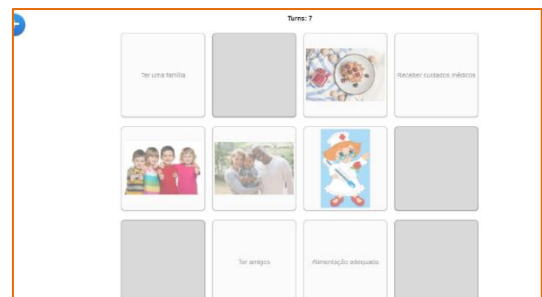
2.1 – Jogo de pares

Neste jogo, os alunos terão de fazer corresponder o texto a uma imagem, e quando descobrirem a associação certa entre os direitos e deveres, as imagens desaparecerão.



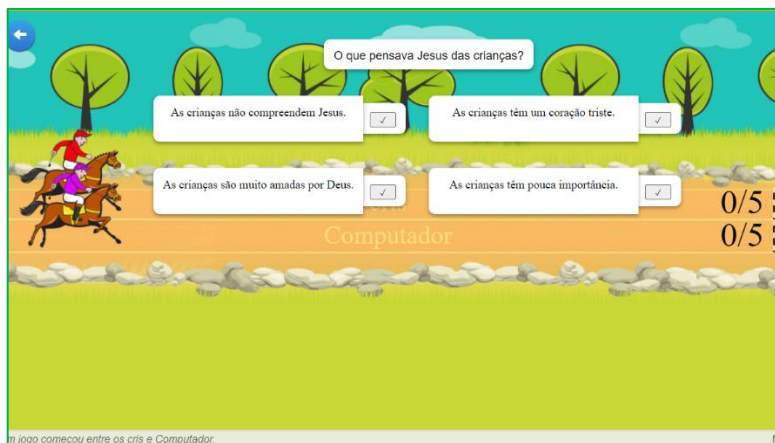
2.2 – Jogo da memória

Neste jogo da “memória”, os alunos têm de associar um direito a uma imagem, formando um par. A atividade termina quando forem encontrados os 12 pares (direito e a sua respetiva imagem).



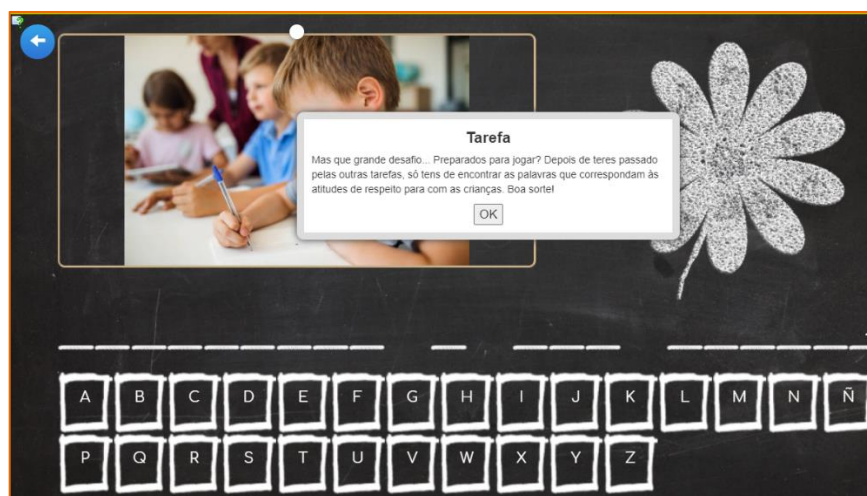
2.3 – Jogo Corrida de Cavalos

Esta atividade pode ser feita individualmente ou entre vários jogadores. Incide na mensagem bíblica presente no vídeo. No conjunto das cinco questões que constituem este jogo, os alunos terão, em cada etapa, de selecionar uma resposta, dentro das quatro possibilidades que se apresentem.



2.4 – Jogo de palavras

Neste jogo, os alunos são desafiados a descobrir as letras que integram as atitudes de respeito para com as crianças. À medida que se acertem as letras, nada acontece; porém, quando uma letra não faz parte integrante da palavra, as pétalas da flor surgem com uma cor escura.



BOM TRABALHO!