



innovar com o digital

Nº1 - 2023

Plataforma Educativa ClassDojo

Pré-Escolar

Áreas Disciplinares: Todas as áreas das OCEPE

Autor: Ilda Carvalho

AE de Mangualde- J.I. Chãs de Tavares



Chãs de Tavares 22/23

[Sala de aula](#)

[Diário de Turma](#)

[Mensagens](#)

[Portefólios](#)



Capacitação Digital
das Escolas

1. Áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
(assinalar com **X**)

x	Linguagens e textos
x	Informação e comunicação
x	Raciocínio e resolução de problemas
	Pensamento crítico e pensamento criativo
x	Relacionamento interpessoal

x	Desenvolvimento pessoal e autonomia
	Bem-estar, saúde e ambiente
x	Sensibilidade estética e artística
x	Saber científico, técnico e tecnológico
	Consciência e domínio do corpo

2. Área(s) Temática(s) (Aprendizagens essenciais).

Formação Pessoal e Social; Expressão e comunicação; conhecimento do mundo.

3. Objetivos.

Comunicar com as famílias de forma interativa.
Promover a autonomia da criança, ao nível das competências digitais.
Promover alterações de comportamento através de reforço positivo.
Gamificar as atividades tornando-as mais apelativas.
Incentivar a criança para o trabalho colaborativo e de entreajuda.
Avaliar de forma continua a evolução das crianças.

4. Recursos/Espaços.

Sala de aula; tablet, quadro interativo, telemóvel, todas as atividades feitas pelas crianças

5. Duração prevista.

Todo o ano

6. Implementação da atividade. (passo a passo)

- Criação da turma na plataforma educativa ClassDojo (autorização por parte dos pais)
- Atribuição de um código para comunicação com as famílias, através de mensagens individuais ou de grupo e do “Diário da turma” onde são postadas pela Educadora as atividades que vão sendo realizadas com as crianças ao longo da semana, mantendo sempre os pais atualizados em tempo real.
- Portfólio digital individual para cada aluno (cada criança coloca as produções de forma autónoma através do tablet. Este portfólio só é visualizado pelo educador, pelo aluno e pelo pai/mãe conectados.
- Autoavaliação das crianças feita diariamente, utilizando o quadro interativo, através de um sistema de pontos.
- Gamificação de atividades de qualquer área de desenvolvimento, com realização de grupos e pontuação das atividades realizadas.
- Avaliação feita pela educadora, a partir de competências criadas na plataforma, para o efeito.
- Envio, a partir de casa, de experiências, trabalhos e vivências das crianças para partilhar na sala com os colegas.

7. Avaliação

Esta plataforma é um instrumento de trabalho espetacular, tanto no trabalho diário com as crianças como na interação e comunicação com os pais. Os pais estão sempre a par das atividades realizadas com os seus filhos, permitindo uma extensão das vivências do Jardim, no diálogo em casa. Através do portfólio digital os pais acompanham a evolução dos seus filhos ao longo do ano. As crianças criam competências digitais e autonomia na sua utilização. As crianças trazem as vivências de casa para o Jardim de um modo visualmente apelativo, permitindo que a criança as explique e comunique perante o grupo.

8. Impacto da atividade na aprendizagem dos alunos

A criança apreende os conceitos de forma mais apelativa; altera comportamentos através da autoavaliação; incentiva ao trabalho colaborativo e de entreajuda; utiliza e compreende o benefício das tecnologias no seu processo de aprendizagem; promove o sentido estético na colocação das produções no portfólio; incentiva à comunicação perante o grupo...



innovar com o digital

Ministério da Educação Direção-Geral de Educação

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Centros de Competências TIC de Viseu

CFAE EduFor

Embaixador Digital: José Couto

abril/2023



Para qualquer assunto relacionado com esta publicação contactar:
ptd@dge.mec.pt