

2025

# Kits eTwinning

## Fun Insect House

### Descrição do kit de projeto:

Um projeto eTwinning permite criar experiências educativas ricas, multidisciplinares e colaborativas desde os primeiros anos de escolaridade. O presente kit de projeto centra-se na descoberta do mundo dos insetos, promovendo a consciência ambiental e o respeito pelos ecossistemas. A estrutura do projeto combina recursos digitais interativos – como jogos, desafios online e criação de pequenos filmes – com atividades criativas e performativas, como trabalhos manuais, dramatizações e exposições artísticas. Esta combinação permite uma aprendizagem prática, lúdica e motivadora. As crianças não só aprofundaram os seus conhecimentos científicos, como também reforçaram competências digitais, sociais e culturais, ao mesmo tempo que vivenciavam a riqueza da colaboração internacional. Este kit é o ponto de partida para que possa adaptar e criar o seu próprio projeto, numa jornada de aprendizagem que une natureza, criatividade e tecnologia.

#### Grau de dificuldade

Fácil

#### Competências-chave

Digital/Interpessoal/Cidadania  
Ativa

#### Disciplinas

Informática/TIC/Estudo do  
Meio/Português

#### Nível

3 - 6 anos

### Inspiração



### Projeto



### Comunicação & Colaboração



### Avaliação



### Continuação



## Inspiração



# Projeto

## Objetivos

- Sensibilizar as crianças para a importância dos insetos nos ecossistemas e para a necessidade da sua preservação.
- Promover o uso de ferramentas digitais educativas, como jogos, vídeos e desafios, para explorar conteúdos científicos de forma lúdica.
- Fomentar a criatividade e expressão artística através de atividades plásticas e performativas relacionadas com o mundo dos insetos.
- Estimular a curiosidade científica e o espírito de descoberta nos alunos desde a infância.
- Fomentar a consciência intercultural, através do trabalho em equipa com crianças de diferentes países.
- Promover a partilha de boas práticas pedagógicas e o desenvolvimento de metodologias inovadoras no ensino das ciências e da educação ambiental, através do trabalho colaborativo internacional.

## Apresentação dos parceiros

**Apresentação da Escola - Cidade - País:** criar vídeos, com recurso ao [Canva](#), partilhando fotografias de locais emblemáticos da escola, cidade e/ou país, recolhidas pelo/a professor/a, acompanhadas de uma breve descrição. A atividade constitui uma oportunidade para envolver os pais/encarregados de educação na recolha das fotografias. Deve ter-se em atenção o respeito pelos direitos de imagem e de autor.

**Crianças:** editar fotografias com recurso a ferramentas digitais como o [ToonMe](#), de forma a preservar a identidade das crianças, e gravar a voz com o [ChatterPix](#). Os vídeos podem ser compilados com recurso ao [Canva](#), adicionando texto relevante (exemplo: tradução dos áudios gravados pelas crianças).

# Orientação/Sugestão de atividades

**Jornais Mensais:** Uma equipa composta por, pelo menos, dois docentes é responsável, mensalmente, pela seleção, organização e inserção das atividades desenvolvidas pelos diferentes grupos num jornal digital colaborativo, criado através do [Canva](#). Este registo funciona como uma memória descritiva e reflexiva, promovendo a partilha e a visibilidade do trabalho coletivo.

**Inseto da Sala:** Cada grupo realiza uma pesquisa sobre o inseto que lhe foi previamente atribuído, reunindo informações relevantes sobre as suas características, habitat e curiosidades. Com base nessa pesquisa, é criado um pequeno vídeo no [Canva](#), integrando as vozes das crianças a descreverem o inseto na sua língua materna. O vídeo é legendado em inglês, promovendo a consciência plurilingue e a comunicação intercultural. A partilha entre grupos é facilitada através de um QR Code inserido na aplicação [ActionBound](#), incentivando o envolvimento ativo e a autonomia na exploração dos conteúdos.

**Jogos Digitais - Escape Room de Insetos:** as crianças desenham diferentes insetos, evidenciando características distintivas como o número de patas, asas, cores, entre outras. Estes desenhos são digitalizados e incorporados num escape room interativo, criado na aplicação [Genially](#). Esta atividade visa reforçar, de forma motivadora, os conhecimentos adquiridos sobre os insetos, ao mesmo tempo que desenvolve competências ao nível da literacia digital, do pensamento crítico e da resolução de problemas. A partilha do jogo entre os grupos promove a cooperação, a aprendizagem entre pares e a transversalidade dos saberes.

## Comunicação & Colaboração

A comunicação entre os parceiros pode ser realizada de formas diversificadas, nomeadamente, através de reuniões online através do TwinSpace ou outras plataformas, como o ZOOM, “Teacher Bulletin” e documentos partilhados em plataformas colaborativas (exemplo: Teams e Google Drive).

**Mascote colaborativa:** com o envolvimento das crianças e, sempre que possível, em articulação com as famílias, cada escola constrói insetos utilizando materiais reutilizáveis, promovendo a criatividade e a consciência ambiental. Após uma votação interna, é escolhida uma mascote por grupo. Todas as mascotes são então submetidas a um concurso entre os diferentes parceiros, através de um formulário online ([Google Forms](#)), sendo a votação realizada pelas próprias crianças. A mascote vencedora é posteriormente batizada, também por votação. Numa segunda fase, cada grupo fica responsável por desenhar digitalmente uma parte do corpo do inseto. As diferentes partes são reunidas num ficheiro comum, dando origem à mascote digital final – símbolo da colaboração, da criatividade e da união entre os grupos participantes.

**Livro Digital “Insetos Divertidos”:** a criação do livro tem início com um grupo, que é responsável por escrever e ilustrar a primeira parte da história. Os restantes grupos dão continuidade à narrativa, respeitando a coerência textual, a sequência lógica dos acontecimentos e o estilo criativo previamente estabelecido. Cada grupo realiza uma ilustração manual, que é posteriormente transformada numa versão digital utilizando a ferramenta [CoPilot da Microsoft](#). A história completa -

composta por texto e ilustrações - é compilada na plataforma [Storyjumper](#), dando origem a um livro digital partilhado entre todos os participantes. Este produto final reflete o trabalho colaborativo, a criatividade das crianças e o desenvolvimento de competências de literacia digital e narrativa.

# Avaliação

Recolha de testemunhos sobre a participação no projeto:

- alunos - gravação de um testemunho, com recurso ao [ChatterPix](#).
- professores - gravação um testemunho com recurso a ferramentas de Inteligência Artificial, como o [D-ID](#).
- pais - registo de um testemunho num mural digital, como o [Lino](#).

Aplicação de questionários online dirigidos aos alunos, pais e encarregados de educação e professores, no início e no final do projeto.

## Alunos

- *Did you use digital tools in the project?*
- *Do you think insects are beneficial to nature?*

- *Has there been a positive improvement in your students perspective on nature with this project?*
- *Has your students' interest in insects increased with this project?*

## Professores

- *Have you ever participated in an eTwinning project with your children?*
- *Would you like your child to join an eTwinning project again?*

## Pais

# Continuação

Disseminação - o trabalho realizado no projeto pode ser partilhado sob a forma de:

- notícias divulgadas na página eletrónica da escola;
- publicação de fotos, vídeos e outros conteúdos relevantes, como os recursos visuais do projeto, num mural digital;
- publicações no blogue do projeto.

Para esclarecimentos, contacte-nos através do e-mail [helpdesk@etwinning.dge.mec.pt](mailto:helpdesk@etwinning.dge.mec.pt)

## eTwinning PT

**Website:** <https://www.etwinning.pt>

---

*As informações apresentadas nesta publicação são da responsabilidade dos seus autores e não da Organização Nacional de Apoio eTwinning.*

Kits de Projetos eTwinning by Equipa eTwinning is licensed under Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

