



PROJETO MOVE@ESCOLAGLOBAL



move
@escolaglobal

O MOVE@escolaglobal foi criado e implementado pelo grupo escolaglobal em setembro de 2018 e trata-se de um projeto integrado no nosso projeto de aprendizagem socioafetiva, ASA@escolaglobal, que se estende desde a Educação Pré-escolar até ao Ensino Secundário. O principal objetivo é fomentar o bem-estar dos nossos alunos e estimular a prática de Exercício Físico em toda a comunidade escolar.

Segundo as provas de aferição de Educação Física, realizadas pela primeira vez, em 2018, em Portugal, foi-nos possível concluir que:

- 33% dos alunos apresenta dificuldades em participar num jogo coletivo;
- 46% não consegue dar seis saltos consecutivos à corda;
- 40% não consegue dar uma cambalhota para a frente.

Estes dados demonstram aquilo que já sabíamos: que as crianças atualmente privilegiam o uso de tecnologia, que já aprenderam a dominar, em vez da convivência com outras crianças e da prática de atividades lúdicas que envolvam qualquer tipo de exercício físico. São dados mais reais do que por vezes se imagina e há uma necessidade urgente de incentivar a prática desportiva nas crianças, para que elas possam contrariar estes dados e para que, num local seguro e de aprendizagem, como a escola, possam desenvolver novas competências físicas e melhorar o seu bem-estar a nível geral.

O MOVE surge assim como tentativa de dar resposta a este problema e tem sido um enorme sucesso. Há seis pontos principais onde assenta o projeto e que gostaria de destacar:

- **Dias desportivos:** durante os semestres, planeamos uma semana exclusivamente dedicada à prática do exercício físico, onde as aulas são interrompidas e os alunos podem experienciar novas modalidades, que não pertencem ao currículo obrigatório de Educação Física.
- **Competição:** organizámos um campeonato interno, que se prolonga ao longo de todo o ano letivo, onde, em equipa, os alunos competem entre si em diferentes desportos. Isto tem levado a uma muito maior motivação e empenho nas próprias aulas de Educação Física, que passam a ter um propósito de preparação para os torneios. No passado ano letivo, combinamos a realização da Liga MOVE com a

concretização de uma Caderneta de Cromos solidária, que foi um enorme sucesso na angariação de verbas para ajudar a associação Semear Futuro.

- **Aulas de grupo:** aulas de exercício físico, na escola e ao ar livre, para os pais e restante comunidade escolar, inclusive em formato de aulas online.
- **Desafios:** Desafios mensais para estimular a prática de exercício físico em família, novamente, utilizando canais digitais para a promoção e partilha dos mesmos.
- **Convidados:** temos procurado trazer à escola figuras inspiradoras, convidados ilustres, que se destacaram em alguma modalidade e que sirvam de exemplo para os alunos e estejam à conversa com os mesmos.
- **Promoção da Inclusão:** o desporto é uma ferramenta muito poderosa para educarmos para a diferença e promovermos a inclusão. Estabelecemos parcerias com várias instituições de desporto adaptado para que os nossos alunos possam contactar e conviver de perto com estes atletas e pessoas extraordinárias, que são autênticos símbolos de superação e persistência.

É através do Microsoft Teams que reunimos todas as informações relativas aos torneios, aos rankings, atualizações das classificações, partilhamos com os alunos fotografias, vídeos das provas, das sessões com os convidados. Sessões essas que podem inclusive ser online, como aconteceu fruto das condicionantes que vivemos com a pandemia de COVID-19, bem como as aulas de grupo que vamos promovendo ao longo do ano. Tivemos já uma iniciativa de pilates em família, conduzida exclusivamente com recurso ao Teams, que agregou várias famílias em torno dos ecrãs, mas para fazerem exercício físico em conjunto.

Os nossos desafios mensais são também sempre produzidos em diferentes formatos digitais e divulgados através do Microsoft Stream, sendo que depois as famílias enviam-nos os seus vídeos, onde surgem a resolver estes mesmos desafios, através do Outlook ou disponibilizando, lá está, diretamente no Teams.

Por fim, temos desafiado os nossos alunos a serem também eles produtores de conteúdos digitais relativos ao projeto MOVE. Criamos a plataforma EGPLAY, uma espécie de canal de comunicação interno, onde vamos simulando pequenas reportagens, que exploram o decorrer da competição, dos torneios, e realizando entrevistas aos convidados

que vamos trazendo à escola. É uma forma de lhes dotar de mais competências digitais, de os colocar em contacto com a tecnologia, mas de uma forma mais humana e personalizada.