



CARTÃO DE EXPLICAÇÃO DO JOGO

Introdução do jogo:

“As melhores recordações que tenho da minha avó são os momentos em que ela colocava o seu avental e vinha ter comigo para fazermos umas bolachas deliciosas. Mas recordo também os momentos em que ela trazia nos bolsos do seu avental, histórias de encantar para me contar...”

Neste avental trago-vos nomes de animais, plantas e outras coisas mais, com as quais construiremos histórias da natureza das nossas ilhas...”

Objetivo:

O Avental de histórias pretende ser um recurso educativo que leve os alunos a conhecer melhor a natureza que nos rodeia, nomeadamente a flora, a fauna, a geodiversidade e os habitats que existem nos Açores, através da criação de histórias.

Instruções:

A atividade inicia-se com a colocação do avental, já com os cartões dos temas nos bolsos. A criação da história pode ser iniciada com uma explicação do esquema de um texto narrativo (introdução – quando, quem, onde - desenvolvimento - o quê, porquê e como - e conclusão). O jogo começa com a leitura dos cartões informativos **i** (que servem de enquadramento às temáticas abordadas) e depois dá-se a escolher aos alunos um cartão de cada tema, que devem



CARTÃO DE EXPLICAÇÃO DO JOGO

Introdução do jogo:

“As melhores recordações que tenho da minha avó são os momentos em que ela colocava o seu avental e vinha ter comigo para fazermos umas bolachas deliciosas. Mas recordo também os momentos em que ela trazia nos bolsos do seu avental, histórias de encantar para me contar...”

Neste avental trago-vos nomes de animais, plantas e outras coisas mais, com as quais construiremos histórias da natureza das nossas ilhas...”

Objetivo:

O Avental de histórias pretende ser um recurso educativo que leve os alunos a conhecer melhor a natureza que nos rodeia, nomeadamente a flora, a fauna, a geodiversidade e os habitats que existem nos Açores, através da criação de histórias.

Instruções:

A atividade inicia-se com a colocação do avental, já com os cartões dos temas nos bolsos. A criação da história pode ser iniciada com uma explicação do esquema de um texto narrativo (introdução – quando, quem, onde - desenvolvimento - o quê, porquê e como - e conclusão). O jogo começa com a leitura dos cartões informativos **i** (que servem de enquadramento às temáticas abordadas) e depois dá-se a escolher aos alunos um cartão de cada tema, que devem



CARTÃO DE EXPLICAÇÃO DO JOGO

Introdução do jogo:

“As melhores recordações que tenho da minha avó são os momentos em que ela colocava o seu avental e vinha ter comigo para fazermos umas bolachas deliciosas. Mas recordo também os momentos em que ela trazia nos bolsos do seu avental, histórias de encantar para me contar...”

Neste avental trago-vos nomes de animais, plantas e outras coisas mais, com as quais construiremos histórias da natureza das nossas ilhas...”

Objetivo:

O Avental de histórias pretende ser um recurso educativo que leve os alunos a conhecer melhor a natureza que nos rodeia, nomeadamente a flora, a fauna, a geodiversidade e os habitats que existem nos Açores, através da criação de histórias.

Instruções:

A atividade inicia-se com a colocação do avental, já com os cartões dos temas nos bolsos. A criação da história pode ser iniciada com uma explicação do esquema de um texto narrativo (introdução – quando, quem, onde - desenvolvimento - o quê, porquê e como - e conclusão). O jogo começa com a leitura dos cartões informativos **i** (que servem de enquadramento às temáticas abordadas) e depois dá-se a escolher aos alunos um cartão de cada tema, que devem

ser retirados ao acaso, lidos e colocados à disposição de todo o grupo. A partir das informações contidas nos cartões sorteados, os alunos devem construir histórias envolvendo a planta, animal, habitat, etc. que tenha sido selecionado.

De acordo com o nível etário dos alunos, podem trabalhar apenas o conteúdo dos cartões ou fazer pesquisas adicionais acerca das temáticas dos cartões, por forma a complementar a informação que servirá de base para a construção da história.

Com base nas cartas sorteadas, os alunos constroem uma história, oralmente ou por escrito. A história pode ser construída por toda a turma, em grupo, ou diferentes histórias por pequenos grupos.

Após a definição das linhas gerais da história, que se adicionam ao esquema inicial, e consoante a idade dos alunos, esta pode ser registada pelo professor ou pelos alunos, em texto escrito, em desenho, oralmente, em gravação de voz, vídeo e/ou sons, ou qualquer outro suporte desejado.

Os professores podem criar, individualmente ou com os alunos, mais cartões e mais temas.

Partilhe connosco imagens ou documentos das histórias, cartões e temas que tenham sido criados, para:

educarparaoambiente@azores.gov.pt

ser retirados ao acaso, lidos e colocados à disposição de todo o grupo. A partir das informações contidas nos cartões sorteados, os alunos devem construir histórias envolvendo a planta, animal, habitat, etc. que tenha sido selecionado.

De acordo com o nível etário dos alunos, podem trabalhar apenas o conteúdo dos cartões ou fazer pesquisas adicionais acerca das temáticas dos cartões, por forma a complementar a informação que servirá de base para a construção da história.

Com base nas cartas sorteadas, os alunos constroem uma história, oralmente ou por escrito. A história pode ser construída por toda a turma, em grupo, ou diferentes histórias por pequenos grupos.

Após a definição das linhas gerais da história, que se adicionam ao esquema inicial, e consoante a idade dos alunos, esta pode ser registada pelo professor ou pelos alunos, em texto escrito, em desenho, oralmente, em gravação de voz, vídeo e/ou sons, ou qualquer outro suporte desejado.

Os professores podem criar, individualmente ou com os alunos, mais cartões e mais temas.

Partilhe connosco imagens ou documentos das histórias, cartões e temas que tenham sido criados, para:

educarparaoambiente@azores.gov.pt

ser retirados ao acaso, lidos e colocados à disposição de todo o grupo. A partir das informações contidas nos cartões sorteados, os alunos devem construir histórias envolvendo a planta, animal, habitat, etc. que tenha sido selecionado.

De acordo com o nível etário dos alunos, podem trabalhar apenas o conteúdo dos cartões ou fazer pesquisas adicionais acerca das temáticas dos cartões, por forma a complementar a informação que servirá de base para a construção da história.

Com base nas cartas sorteadas, os alunos constroem uma história, oralmente ou por escrito. A história pode ser construída por toda a turma, em grupo, ou diferentes histórias por pequenos grupos.

Após a definição das linhas gerais da história, que se adicionam ao esquema inicial, e consoante a idade dos alunos, esta pode ser registada pelo professor ou pelos alunos, em texto escrito, em desenho, oralmente, em gravação de voz, vídeo e/ou sons, ou qualquer outro suporte desejado.

Os professores podem criar, individualmente ou com os alunos, mais cartões e mais temas.

Partilhe connosco imagens ou documentos das histórias, cartões e temas que tenham sido criados, para:

educarparaoambiente@azores.gov.pt