

ARTES E PATRIMÓNIO COM A BIBLIOTECA ESCOLAR

MEMÓRIA, EMPODERAMENTO, TRANSFORMAÇÃO



À DESCOBERTA DOS MISTÉRIOS DE SINTRA - JOGO DE TABULEIRO

NÍVEL DE EDUCAÇÃO E ENSINO

1.º Ciclo do Ensino Básico ou outros níveis.

OBJETIVOS

Envolver a comunidade escolar na recolha e descoberta do património cultural local.

DESCRIÇÃO

Trata-se de um desafio da biblioteca escolar para participação voluntária das crianças e encarregados de educação e que pode ser realizado em contexto de sala de aula e/ ou da biblioteca escolar.

Organizadas em pequenos grupos e com orientação dos docentes titulares e professor bibliotecário, as crianças pesquisam e recolhem informação

ARTES E PATRIMÓNIO COM A BIBLIOTECA ESCOLAR

MEMÓRIA, EMPODERAMENTO, TRANSFORMAÇÃO

sobre o concelho de Sintra: fauna, flora, geologia, praias, arribas, cabos, lagoas, Igrejas, ermidas, palácios, quintas, pelourinhos, arqueologia, conventos, faróis, castelos, capelas, museus, moinhos, aquedutos, fontes, pratos típicos, doces, artesanato, etimologia, história, geografia, clima, cidadãos ilustres, lendas, romarias, demografia, tradições...

As fontes devem ser variadas, podendo as crianças recolher informação também junto de seus familiares, ou através de visita a museus, palácios, castelos, parques e jardins do concelho, ou de brochuras, folhetos ou outro material promocional recolhido pelo professor bibliotecário junto dos principais pontos de interesse locais.

Depois, as crianças transformam a informação recolhida em questões de verdadeiro/ falso, incluindo informação acessória pertinente.

As questões formuladas são agregadas e anexadas a categorias pré-estabelecidas – Património Natural, Edificado, Gastronómico e Artesanal, Curiosidades – e diferenciadas por cores.

O tabuleiro e cartões de jogo criados, poderão, numa fase inicial, ser produzidos pelos alunos em material reciclável, mas é intuito do projeto fazer uma versão em série para ser vendida à comunidade escolar, de modo a angariar verbas para investimento em novos recursos para a biblioteca escolar. Caberá ao professor bibliotecário procurar financiamento para esta produção junto do município, empresas e outros parceiros.

O jogo poderá também ser reproduzido em tamanho “mega”, impresso numa lona, para que seja utilizado no recreio da escola ou evento – nesta versão os custos poderão ser suportados por mecenas ou parceiros.

O projeto pode ter continuidade, caso haja informação relevante que possa ser integrada no recurso pedagógico final.

Esta é uma oportunidade das crianças e comunidade valorizarem e se apropriarem do património cultural e natural de proximidade, de uma forma lúdica, interventiva, agregadora e contínua.

ARTES E PATRIMÓNIO COM A BIBLIOTECA ESCOLAR

MEMÓRIA, EMPODERAMENTO, TRANSFORMAÇÃO

RECURSOS

- Livros, folhetos, brochuras, vídeos, internet, ... jogo de tabuleiro e material acessório (cartões de perguntas, dados, peões).
- Saber mais em: https://drive.google.com/drive/folders/1p0m1kWGx4_V-bjb_ScSolPxYn2mKgLyi?usp=sharing

AUTOR

Maltez, Sílvia, Centro de Formação Pêro de Alenquer. (2021). Artes e cultura com a biblioteca escolar [Ação de formação]. Lisboa.