

## Amigos de outra terra

Leitura | Ler | Comunicar | 2.º ciclo | Português | História e Geografia de Portugal | Educação Visual | Escrita | Dia Mundial da Língua Portuguesa | Intercâmbio

PROPOSTA DE TRABALHO ARTICULADO: BIBLIOTECA ESCOLAR – SALA DE AULA



### OBJETIVOS

- Dar a conhecer a outros aspetos do património local.
- Escrever diversos tipos de texto.
- Criar um jogo de tabuleiro.



Photo by Cup of Couples on Pexels



### DESENVOLVIMENTO

No âmbito do intercâmbio entre turmas de escolas de diferentes regiões ou países, construção de um jogo de tabuleiro para promover o conhecimento da sua terra.

1. Apresentação da atividade aos alunos.
2. Discussão em grande grupo sobre:
  - a. O tipo de jogo a elaborar e respetivas regras;
  - b. As várias categorias a incluir (por exemplo: arte e monumentos; costumes e tradições; gastronomia; património natural; música e dança; personalidades; ...);
  - c. A cor a atribuir a cada uma das categorias.
3. Formação de pequenos grupos, ficando cada um responsável por uma categoria.
4. Realização, por cada grupo, das seguintes tarefas:
  - a. Pesquisa na biblioteca, entrevistas, saídas de campo, ... , para obter ou aprofundar conhecimentos sobre os aspetos a tratar (ver recurso Organização do processo de pesquisa);
  - b. Ilustrações relativas a cada aspeto a incluir no jogo;
  - c. Textos sucintos sobre cada um dos aspetos;
  - d. Correções e aperfeiçoamentos de acordo com as indicações dos professores;
  - e. Elaboração de um conjunto de cartões (na cor da categoria, em formato A5) com as imagens e outro conjunto com os textos.
5. Elaboração, em grande grupo, das regras do jogo (ver ponto 8.).
6. Elaboração pelos docentes de um folheto em que se organize o conteúdo de todos os textos elaborados pelos alunos.
7. Leitura do folheto pelos alunos.

8. Ensaio do jogo em grande grupo:
- A turma é dividida em duas equipas;
  - Os cartões são distribuídos pelas equipas (uma ficará com metade dos textos e a outra com as imagens correspondentes e vice-versa). Todos os alunos deverão ter, pelo menos, um texto e uma imagem; Um aluno de uma das equipas lê um texto em voz alta e cola-o no quadro. Aquele que, na outra equipa, tiver a imagem correspondente irá colocá-la ao lado do texto. Textos e imagens serão organizados espacialmente por categoria.
  - Quando a imagem escolhida não for a certa, a equipa perde um ponto. Ganha o jogo a equipa que acertar mais.
9. Preparação do envio do jogo à turma destinatária, incluindo uma breve mensagem explicativa.

Nota – No caso de se saber que os destinatários têm acesso a meios digitais e à Internet, o jogo pode ser preparado com recurso a uma ferramenta para a elaboração de *flashcards*.



## APRENDIZAGENS ACBE

### Conhecimentos/ Capacidades:

6. Cria textos originais, respondendo a uma intencionalidade comunicativa, em diferentes géneros e formatos.

8. Procura informação para responder a necessidades pessoais e de aprendizagem.

9. Utiliza com progressiva autonomia as tecnologias e ferramentas digitais para ler, escrever, partilhar, comunicar e responder aos seus interesses e necessidades pessoais ou escolares.

### Atitudes/ Valores

3. Participa na troca e debate de ideias.

6. Reconhece o valor da informação.

7. Revela imaginação na compreensão e produção textual.



## ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

2.º ciclo

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

Português

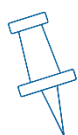
História e Geografia de Portugal

Educação Visual



## RECURSOS

- Fundo local da biblioteca
- Sítios web selecionados pela biblioteca
- Pessoas e instituições da comunidade
- Cartões de cores
- Ferramentas digitais para a elaboração de *flashcards*:  
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Flashcards>
- [Organização do processo de pesquisa](#) [recurso de apoio]



## OBSERVAÇÕES

Esta atividade pode realizar-se com diferentes propósitos, nomeadamente para assinalar o **Dia Mundial da Língua Portuguesa**.