

À DESCOBERTA
de IDANHA-A-NOVA
Oficina de exploração do território

PROJETOS E
ATIVIDADES



Promotores:



Parceiro:

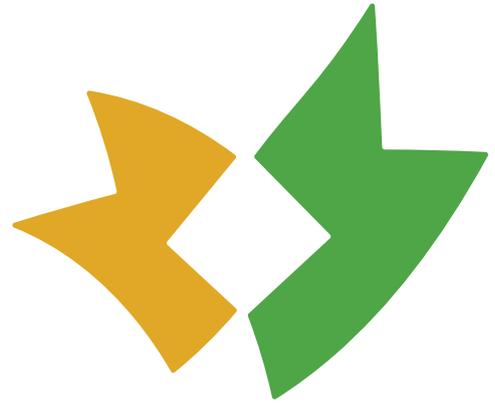


Investidor Social:



Cofinanciado por:





À DESCOBERTA
de IDANHA-A-NOVA
Oficina de exploração do território

PROJETOS E ATIVIDADES

**MANUAL DE PLANEAMENTO DE SESSÕES,
PROJETOS E ATIVIDADES**

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:

Projetos e Atividades: Manual de Planeamento de Sessões, Projetos e Atividades

DATA:

maio de 2023

AUTORIA:

GO'WE- Education, Territory & Consultancy

Estrada nacional 17, n.º67

3400-002 Oliveira do Hospital

+351 911 084 392

info@gowe.pt | www.gowe.pt

facebook.com/goweconsultancy

COLABORADORES:

Cláudia Martins | Helena Joia | Inês Afonso | Inês Silva | João Abrantes | João Sena | Mariana Mendes | Milena Silva | Paula Varandas | Regina Salgueiro | Sara Caramelo | Sofia Mascarenhas | Sofia Moreira | Sofia Rolo | Susana Louro | Susana Silva | Valter Martins (coord.) | Vasco Guerra

TÍTULO DO OPERAÇÃO/PROJETO:

Projeto "Ensinar é VOAR II"

CÓDIGO DA OPERAÇÃO:

POISE-03-4639-FSE-000741

INVESTIDOR SOCIAL:

Município de Idanha-a-Nova

Praça do Município Idanha-a-Nova

6060-163 Idanha-a-Nova

+351 277 200 570

geral@cm-idanhanova.pt | www.cm-idanhanova.pt

COFINANCIADO POR:

Portugal Inovação Social

POISE – Programa Operacional Inclusão Social e Emprego

Portugal 2020

União Europeia - Fundo Social Europeu

PROJETOS E ATIVIDADES

MANUAL DE PLANEAMENTO DE SESSÕES, PROJETOS E ATIVIDADES

NOTA INTRODUTÓRIA.....	5
ATIVIDADES PROPOSTAS	7
ATIVIDADES COMPLEMENTARES.....	329
ATIVIDADES EM FAMÍLIA.....	347
INSPIRAÇÃO FOREST SCHOOL.....	357
ANEXOS.....	411
ÍNDICE DETALHADO.....	561
QUADRO RESUMO DE ATIVIDADES PROPOSTAS.....	564

NOTA INTRODUTÓRIA

À descoberta de Idanha-a-Nova é um projeto pedagógico assente em oficinas de exploração do território, desenhadas para o território de Idanha-a-Nova no âmbito do Ensinar é VOAR II, um projeto de inovação social financiado pelo Portugal Inovação Social, tendo como investidor social o Município de Idanha-a-Nova.

Os processos educativos em Portugal têm sido alvo de várias transformações e mudanças. Se por um lado parece que a escola tenta dar resposta com a aplicação de políticas públicas inovadoras, como é o caso da flexibilidade curricular, por outro parece que estas práticas tendem a ser difíceis de chegar ao dia-a-dia das crianças, levando a que existam cada vez mais movimentos formais e informais de famílias que lideram projetos educativos alternativos.

Por sua vez, a densidade populacional em Portugal mantém uma tendência assimétrica, reconhecendo-se que os territórios de baixa densidade necessitam de apoios e de repensar estratégias e ideias que permitam a fixação das suas populações adultas a longo prazo. Sendo este um fenómeno de explicação complexa e diversa, acredita-se que as políticas educativas locais diferenciadoras, possam ser um fator determinante na atratividade para o território em que o foco sejam as/os cidadãs/ãos e a procura de uma educação pública de maior qualidade.

Em Idanha-a-Nova já existe esta prática pelo que o desafio colocado, e que se materializou em três anos de projeto (que culminaram em vários resultados, entre os quais este manual), foi o repensar de um modelo extra curricular que estivesse alinhado com os princípios inovadores de educação e que permitisse às crianças e às/aos profissionais de educação reconhecer o potencial e conteúdo do território onde estão inseridos, deixando uma proposta de contributo para a política pública, devendo a sua aplicação ser sustentável.

Reunida com a comunidade local, foi solicitada à equipa que este projeto pudesse decorrer nos tempos educativos destinados às áreas de enriquecimento curricular e que permitisse uma maior capacitação, acompanhamento e empoderamento das equipas de profissionais locais (aspeto alinhado com o pressuposto da candidatura). Este aspeto complexificava a proposta de intervenção a integrar, uma vez que deveria aglutinar as três ofertas do Agrupamento de Escolas, em conjunto com o Município, acordando que estas seriam Atividade Físico-desportiva, Ambiente e Sustentabilidade e Atividade Lúdico-Expressiva.

Inicialmente foram desenhados projetos pedagógicos de aplicação direta, existindo um grande volume de horas de capacitação e acompanhamento. Com o passar do tempo e a pedido das/os dinamizadoras/es (profissionais que dinamizaram estas oficinas) foi-se dando autonomia às/aos mesmas/os, por serem quem melhor conhecia o território e as crianças, indo a equipa mantendo distribuição de feedback e apoio contínuo.

Os projetos aqui presentes foram constituídos com o pressuposto de que qualquer equipa os possa implementar, pelo que o seu desenho e construção global foram à medida e tão exaustivos quanto possível. Todos os projetos têm objetivos temáticos, bem como objetivos por áreas disciplinares, seguindo-se uma breve descrição da proposta desenvolvida e estando sempre as propostas de atividades articuladas entre áreas. Têm uma variação semanal que pode ir entre 2 a 12 semanas, têm propostas de progressividade da atividade, isto é propostas de adaptações que a tornem mais complexa, algumas atividades adicionais caso seja

necessário e ainda, sempre que possível, uma proposta de cruzamento com dias comemorativos. Para melhor se consultarem os projetos, estes encontram-se organizados por ordem alfabética, sendo que no final do manual existe um índice detalhado com todos, bem como uma organização dos mesmos por área temática territorial.

Assim, o manual que aqui se apresenta foi sendo co-construído ao longo dos três anos, integrando todos os projetos e atividades construídas tanto pela equipa de apoio como pelas equipas de dinamizadoras/es. Além destas, existem ainda atividades complementares mais curtas que podem ser implementadas, tanto em contexto educativo, como em contexto familiar, existindo mesmo algumas pensadas unicamente para este fim. Por último, e por se acreditar que pode vir a fazer parte do futuro da oferta extracurricular em Idanha-a-Nova, este manual apresenta ainda um conjunto de propostas de sessões e atividades inspiradas em Forest School, permitindo, a quem quiser, que se possa continuar a inovar neste trabalho.

Como apoio de conteúdo a este trabalho, uma vez que existia carência de informação técnica compilada para este fim mais pedagógico, foram desenvolvidos mais dois manuais de apoio, um sobre a Biodiversidade local e outro sobre elementos diversos do território, como elementos de paisagem e cultura.

Desejamos que estes manuais possam ser úteis no futuro, e os seus conteúdos replicados com as devidas adaptações, tantas vezes quanto possível!

Boas explorações!

ATIVIDADES PROPOSTAS



FAUNA E FLORA

A biodiversidade da minha janela.....	27
A escada da terra.....	43
A natureza é um mundo de cor.....	49
A natureza no nosso concelho.....	61
A primavera.....	73
À roda da vida das plantas.....	79
Bob, o construtor.....	111
Da Flor ao Mel.....	129
Da Oliveira ao Azeite.....	137
Horta Pedagógica.....	177
Na diferença somos todos iguais.....	229
Os bichos meus vizinhos.....	255
Os insetos.....	263
Pesca Sustentável.....	275
Quem sou eu?.....	293
Reciclagem: Proteger o nosso Planeta.....	299
Viajantes de longa distância.....	323



LENDAS, TRADIÇÕES E DATAS COMEMORATIVAS

25 de abril Rota dos contrabandistas.....	11
A Páscoa.....	67
De Profissão em Profissão, assim se faz o pão.....	143
Lenda da nossa Senhora do Almurtão.....	201
Lenda de Santa Catarina.....	207
Lendas Monsantinas.....	213
Os Santos Populares.....	269
Quaresma com tradição.....	289



PATRIMÓNIO LOCAL

7 Fontes.....	19
À descoberta do Carnaval.....	35
Água é Vida.....	87
As fontes.....	103
Casas de Monsanto, que penedos são estes?.....	123
Des(construção) do Adufe.....	153
Eu chamo-me trilobite, e tu?.....	165
Folclore e jogos tradicionais.....	171
No tempo dos oleiros.....	239
O castelo que há em mim.....	245
Projeto Adufe.....	283
Semana europeia dos Geoparques - Festival da paisagem.....	305
Sons de uma Vida.....	317



BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE

Antes brincava-se assim.....	95
Brincar à minha maneira.....	117
Era uma vez antigamente.....	159
Máquina do tempo.....	221
Recordar é viver... Na escola vou aprender.....	311



ESCOLA

Ladoeiro, a minha escola de sonho.....	185
--	-----



25 DE ABRIL ROTA DOS CONTRABANDISTAS

Exploração das temáticas da democracia e da liberdade de expressão a partir da investigação sobre a Revolução do 25 de abril e da histórica Rota do Contrabando vivenciada por muitos habitantes do concelho de Idanha-a-Nova.



— OBJETIVOS —

Conhecer a história da revolução do 25 de abril;

Compreender a importância da Revolução do 25 de abril para a sociedade;

Fomentar a valorização do património oral sobre o contrabandismo na época da ditadura;

Proporcionar a socialização entre pessoas de gerações diferentes;

Sensibilizar para a importância do conhecimento da história de Portugal e de Idanha-a-Nova.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o espírito de equipa e entreajuda;

Desenvolver a capacidade de registar, organizar e transmitir informação;

Desenvolver concentração e memorização;

Desenvolver o sentimento de identidade e de pertença.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diferentes materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver a motricidade fina;

Desenvolver a manipulação de objetos;

Desenvolver a coordenação motora e os vários tipos de locomoção.

Ambiente e sustentabilidade

Compreender as principais diferenças entre o regime ditatorial e o regime democrático;

Perceber o simbolismo do 25 de Abril e da Revolução dos Cravos;

Conhecer a Rota do Contrabando;

Conhecer as histórias e produtos envolvidos na Rota do Contrabando;

Refletir sobre o conceito de liberdade e os seus múltiplos significados.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

O 25 de abril é um dia incontornável na História de Portugal, sendo por isso imprescindível celebrar e, acima de tudo, refletir sobre a importância das conquistas que marcam esta data.

No concelho de Idanha-a-Nova e em particular na região de Penha Garcia, existem relatos históricos muito vastos no que diz respeito ao contrabandismo que se fazia durante o período da ditadura, com registos de uma Rota de Contrabando que se estendia por 8 km entre a povoação espanhola de Zarza la Mayor e a povoação de Salvaterra do Extremo. Explorar esta temática, através da memória das pessoas que fizeram parte desta época, torna-se um desafio imperativo para uma maior conscientização das/os alunas/os envolvidas/os e respetiva memória coletiva.

Ambiente e sustentabilidade

25 de abril de 1974

Criar uma história sobre um super-herói que vive no tempo da ditadura e quer salvar todas as crianças e trazê-las numa viagem no tempo até aos dias de hoje, onde há maior liberdade de expressão;

Apresentar a história criada através de uma peça de teatro.

O contrabando e o amor

Criar um bilhete de identidade da planta recolhida (Dente-de-leão), descrevendo as suas principais características;

Elaborar um mapa do tesouro onde são escondidos, em locais estratégicos, alguns produtos comercializados no período da Rota do Contrabando.

Os símbolos da Revolução

Construir um bilhete de identidade do Cravo, descrevendo as suas principais características e o seu simbolismo;

Criar um jogo de memória com imagens referentes aos símbolos da Revolução.

Ouvir os habitantes

Elaborar um painel através de toda a informação recolhida nas entrevistas para afixar num local comum da escola.

Rota do Contrabando

Elaborar um *flyer* informativo sobre a Rota do Contrabando.

Produtos do contrabando

Elaborar uma receita com alguns produtos comercializados na Rota do Contrabando;

Ilustrar a capa do livro de receitas onde ficará descrita a receita.

A liberdade

Criar a letra de uma música sobre a liberdade e o seu significado para cada criança;

Elaborar uma lista com as principais diferenças entre a liberdade de expressão durante o período da ditadura e o atual quotidiano.

Atividade Físico-desportiva

Jogo "A Revolução";

Jogo "1974";

Caminhada na zona envolvente simulando a "Rota do contrabando";

Jogo "A nossa liberdade";

Caminhada pela zona envolvente à escola para realização do questionário*;

Jogo "Portugal, Espanha";

Jogo "Lá e cá, vamos trocar";

Jogo de estafetas.

Atividade Lúdico-expressiva

- Elaborar um modelo individual de um “Capitão de abril”;
- Criar um texto sobre os feitos históricos do herói criado;
- Pesquisar músicas simbólicas da Revolução de Abril;
- Escutar a música “Grândola Vila Morena - Zeca Afonso”;
- Elaborar uma capa de CD para a música escutada;
- Conversa exploratória e reflexão sobre o tema da liberdade .

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Questionar as/os alunas/os se conhecem a Rota do Contrabando e o que significava fazer o comércio ilegal de alguns produtos entre Portugal e Espanha;
- Questionar as/os alunas/os sobre o que foi a ditadura no nosso país e em que momento terminou;
- Desafiar a turma a pesquisar informações sobre o 25 de Abril e a Revolução dos Cravos;
- Visualizar o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=-SV1EBNYup8>;
- Desafiar as crianças a entrevistarem os seus familiares mais velhas/os questionando-as/os sobre como era a sociedade no tempo da ditadura e no momento da Revolução.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 6 A 7 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
25 de abril de 1974	1ª semana	Elaborar um modelo individual de um "Capitão de abril" Criar um texto sobre os feitos históricos do herói criado	Dinamizar o jogo "A Revolução" (descrição em anexo) Dinamizar o jogo "1974" (descrição em anexo)	Conversa exploratória sobre o 25 de abril de 1974 Visualizar vídeos de contextualização do tema
O contrabando e o amor	2ª semana		Caminhada na zona envolvente simulando a "Rota do contrabando"	Criar um conjunto de adivinhas sobre as histórias de amor decorrentes da Rota do Contrabando Caminhada na zona envolvente à escola para recolha da planta Dente-de-Leão Conversa exploratória sobre o simbolismo da planta
Os símbolos da Revolução	3ª semana	Pesquisar músicas simbólicas da Revolução de Abril Escutar a música "Grândola Vila Morena - Zeca Afonso" Elaborar uma capa de CD para a música escutada	Dinamizar o jogo "A nossa liberdade" (descrição em anexo)	Elaborar um cartaz sobre o 25 de abril (cravos ilustrados com a palma da mão impregnada em tinta e frases sobre o significado de "Liberdade") Caminhada e merenda temática com a moeda (peseta) e os produtos do contrabando*
Ouvir os habitantes	4ª semana		Caminhada pela zona envolvente à escola para realização do questionário	Elaborar um questionário para a realização de uma entrevista sobre as experiências da população como contrabandistas no tempo da ditadura
Rota do contrabando	5ª semana	Elaborar um modelo em 3D da Rota do Contrabando	Dinamizar o jogo "Portugal, Espanha" (descrição em anexo)	Caminhada para recolha de testemunhos orais de habitantes de Penha Garcia, no âmbito do tema do contrabandismo.
Produtos do contrabando	6ª semana	Dinamizar um jogo sensorial com os produtos comercializados pelos contrabandistas*	Dinamizar um jogo de estafetas simulando a troca de produtos durante o período do contrabando	
A liberdade	7ª semana	Conversa exploratória e reflexão sobre o tema da liberdade e o seu significado e limites no quotidiano	Dinamizar o jogo "Lá e cá, vamos trocar" (descrição em anexo)	Reflexão e registo escrito das informações recolhidas nas entrevistas realizadas

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Conversar com a turma sobre elementos importantes e simbólicos da Revolução de Abril;
Elaborar adivinhas e charadas mais complexas para as crianças adivinharem;
Elaborar o cartaz sobre o 25 de Abril com mais informação sobre esta data comemorativa e o seu significado.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Gravador de voz ou dispositivo móvel com as mesmas funções, computador com acesso à internet e saída de som, tintas, aguarelas, pincéis, bolas e discos de esponja, arcos, colchão de ginástica, cones de plástico, corda, materiais inusitados (papel, plástico, entre outros), produtos comercializados pelos contrabandistas (gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café), barro, pasta branca, plasticina, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração/construção pretendida pelo docente/dinamizador

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Uma avião pela liberdade!: Convidar as crianças a fazer um avião de papel e decorar com símbolos/desenhos/frases que se relacionem com o 25 de Abril.

Cartaz do 25 de Abril: Para comemorar a data, criar um cartaz alusivo ao 25 de Abril para afixar no átrio da escola.

Atividade Físico-desportiva

Ao som das músicas da revolução: Com as músicas que marcaram a revolução, criar uma coreografia de dança. Músicas como: “Grândola, Vila Morena”, de Zeca Afonso, “Tourada”, de Fernando Tordo e “Liberdade”, de Sérgio Godinho.

Ambiente e sustentabilidade

O cravo: Desafiar as crianças a perceber o motivo pelo qual o cravo é o símbolo da revolução, bem como, descobrir outras curiosidades sobre a flor.

Árvore da liberdade: Dividir as crianças em grupos, cada um deve desenhar uma árvore numa cartolina, onde inclui palavras marcantes do 25 de Abril. Com os desenhos completos, pedir a cada grupo para apresentar a sua árvore e explicar as suas razões para as palavras que incluiu.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Anexo 1 - Descrição dos jogos

Jogo “A Revolução”

A turma é dividida em dois grupos e o campo/área de jogo ao meio. Cada equipa só poderá ocupar o seu lado do campo, e em cada campo são colocados diversos objetos (é importante que sejam objetos leves, como bolas e discos de esponja). Ao sinal “Revolução” dito pelo docente/dinamizador, as/os alunas/os começam a atirar os objetos para o campo adversário, enquanto a equipa contrária fará o mesmo. Ao fim de 5 minutos, o docente/dinamizador grita a palavra “paz” e o jogo para. Contam-se os objetos em cada campo e ganhará a equipa que tiver menos objetos.

Jogo “1974”

Realização de um circuito alusivo à revolução do 25 de abril. Na primeira ronda são colocados 5 arcos no chão e as crianças têm de saltar a pés juntos de arco em arco, simulando o deslocamento das tropas. Na ronda seguinte, terão de passar por baixo de uma mesa, simulando os esconderijos das tropas. Na terceira e última ronda, o desafio será de rebolar à frente num colchão, simulando a chegada dos militares.

Jogo “A nossa liberdade”

O campo é dividido ao meio e a turma em 3 grupos, sendo 2 deles o povo e o terceiro a PIDE. No final do campo da PIDE, estará uma marca (uma baliza, dois cones, duas cadeiras). Ao sinal da/o docente/dinamizador/a, o “povo” tem de tentar passar pela PIDE e entrar na sua baliza, sendo impedidos pelo caminho pelos jogadores que representam a PIDE e ficando imóveis se forem apanhados. No entanto, estes jogadores podem voltar a ter a liberdade e continuar o jogo. Como? Sendo tocados na mão por um colega do povo. O jogo termina quando o primeiro elemento do “povo” conseguir entrar na baliza.

Jogo “Portugal, Espanha”

Para iniciar este jogo é desenhada uma linha no chão (pode ser feita com cordas ou utilizar as marcações de um campo) e todas as crianças colocam-se de um lado da corda (será Portugal), enquanto do outro lado (será Espanha). No início do jogo, a/o docente/dinamizador/a grite “Espanha” e as/os alunas/os terão de saltar para o lado da corda que representa este país. De seguida, grita “Portugal” e a turma terá de saltar de volta para o lado português, sendo a corda o símbolo da fronteira. Ao longo do jogo, o docente/dinamizador vai referindo os dois territórios mais rapidamente e poderá baralhar os jogadores dizendo, por exemplo, duas vezes “Portugal”. Sempre que uma criança se enganar e saltar para o país contrário, perde, terminando o jogo quando só restar um/a jogador/a.

Jogo “Lá e cá, vamos trocar”

Exercício de estafetas, simulando as trocas efetuadas no tempo do contrabando. A turma é dividida em grupos (número de equipas consoante a dimensão da turma), cada grupo com 3 elementos, divididos em dois lados de um campo. No início do jogo, um/a jogador/a por equipa terá na sua mão um objeto desportivo (simulando serem os produtos comercializados na rota do contrabando, como o café, o azeite ou o açúcar). Ao sinal da/o docente/dinamizador/a, o primeiro elemento de uma equipa leva o objeto para o lado de lá, até à/ao seu/sua colega de equipa, que o agarra e traz para o “lado de cá”. O jogo termina quando tiverem sido levados todos os produtos comercializados.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

25 - Dia da liberdade



7 FONTES - ÁGUA É VIDA

Trabalhar a importância da água para a vida do planeta e da sociedade, partindo da exploração da Lenda das 7 fontes.



— OBJETIVOS —

Conhecer a lenda das 7 fontes;
Identificar as várias fontes e as funções de cada uma;
Identificar a água nos seus diferentes estados;
Conhecer o ciclo da água e as suas etapas;
Fomentar a valorização do património cultural e imaterial;
Identificar as diversas formas de preservar a água;

Estimular o raciocínio e a perceção visual;
Desenvolver a memória;
Desenvolver o pensamento crítico, a imaginação e a criatividade;
Fomentar o gosto pelo património cultural;
Sensibilizar para a preservação do património cultural;
Fomentar o espírito de equipa e entreajuda.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;
Desenvolver a expressão pictórica;
Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver a coordenação motora e os vários tipos de locomoção;
Desenvolver o equilíbrio.

Ambiente e sustentabilidade

Desenvolver o interesse pelas lendas e tradições orais;
Desenvolver consciência sobre a importância da água para a sociedade;
Desenvolver o sentido de responsabilidade no uso da água.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Com a água a ser dos recursos mais importantes na vida e sobrevivência dos seres vivos, a partir da Lenda das 7 fontes, as crianças são convidadas a explorar a temática da água e a sua importância, bem como, são sensibilizadas para a importância do uso consciente e poupança da mesma.

Ambiente e sustentabilidade

Lenda das 7 Fontes

Criar uma Banda Desenhada sobre a lenda.

As fontes da nossa aldeia

Elaborar um texto informativo sobre as diferentes fontes visitadas e suas características;

Criar desafios para fazer junto das diferentes fontes;

O ciclo da água

Elaborar um mural sobre o ciclo da água para afixar num local comum da escola

Elaborar um bilhete descritivo de cada experiência realizada sobre o ciclo de vida da água.

A água no Planeta Terra

Recolher um conjunto de imagens que sensibilizem para a racional utilização da água, afixar em espaços comuns da escola (p.e. casas de banho, recreio, cantina...);

Criar um cartaz com atitudes que podem ajudar na poupança de água.

Atividade Físico-desportiva

Correr na exploração das fontes;

Jogo "A corrida dos cântaros";

Jogo "A Ponte";

Jogo "O charco de água";

Percurso simulando o ciclo da água

Jogo "O ciclo da água

Jogo "A corrente de água"

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar uma fonte;

Desenhar/ilustrar o ciclo da água;

Desenhar/ilustrar a Lenda das 7 fontes.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Visualizar um documentário sobre o tema da importância da água. Exemplo de documentário: Planeta A- Episódio 9: Água (<https://gulbenkian.pt/planeta-a/>).

Sugerir às/aos alunas/os que, com as suas famílias, visitem todas as fontes e registem esse momento em fotografias ou vídeos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Lenda das 7 Fontes	1ª semana	Partilhar a Lenda das 7 Fontes com um/a morador/a da localidade (contacto já estabelecido) Ilustrar a Lenda	Jogo "A corrida dos cântaros" (descrição em anexo)	Visualizar de imagens alusivas as fontes Realizar uma maquete de uma fonte
As fontes da nossa aldeia	2ª semana	Visitar a totalidade das fontes em diferentes dias Realizar um folheto informativo sobre as fontes	Caminhada Jogo "O charco de água" (descrição em anexo) Jogo "A Ponte" (descrição em anexo)	Reproduzir uma fonte escolhida pelas crianças em plasticina / barro
O ciclo da água	3ª semana	Recriar o ciclo da água recorrendo a diversos materiais	Percurso simulando o ciclo da água Jogo "O ciclo da água" (descrição em anexo) Jogo "A corrente de água" (descrição em anexo)	Realizar experiências com utilização de água
A água no Planeta terra	4ª semana	Reproduzir o mapa Mundo dando destaque à presença da água	Jogo com dados (descrição em anexo) Círculo	Criar um marcador para livros com os cuidados a ter na utilização da água
Exposição	5ª semana	Elaboração de uma exposição dos trabalhos e visitas realizados pelas crianças		

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Criar um mapa com a localização das fontes visitadas durante a caminhada;
Descrever o local onde se encontra a fonte visitada;
Ilustrar local onde está inserida a fonte visitada

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Plasticina, *slackline*, arcos, garrafas de plástico, frascos de vidro, taça de vidro, sal, açúcar, areia, rolhas de plástico, pedras, caroço de abacate, palitos, papel absorvente, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

Materiais maquete fonte: cartão, folhas de jornal, papel celofane, tintas, pedras, algodão.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

22 - Dia Mundial da Água

outubro

1 - Dia Nacional da Água

— ANEXOS —

Anexo 1- Descrição das experiências

Experiência 1

Observação da solubilidade e densidade dos materiais, com recurso a frascos com água e sal e frascos apenas com água, onde são adicionados alguns ingredientes e objetos, como por exemplo: açúcar, areia, rolhas de plástico ou pedras;

Experiência 2

Germinação de um caroço de abacate a partir da sua colocação num frasco em contacto com a água, suportado por 4 palitos;

Experiência 3

Realização de uma atividade de degustação e de um "live cooking" utilizando a receita de guacamole para aproveitamento do fruto;

Experiência 4

Simulação de um arco-íris usando uma taça de água, papel absorvente e canetas de feltro.

Anexo 2 – Descrição das atividades

Jogo “O charco de água”

No espaço da sala de aula são colocados arcos no chão (o mesmo número de crianças em jogo), representando os charcos de água. O elemento dinamizador indica um tipo de deslocamento e, à contagem, as crianças deslocam-se dessa forma fora dos arcos. Quando o/a dinamizador/abate palmas todas as crianças têm de procurar o seu charco. Quem ficar sem charco é eliminado do jogo.

Jogo “A ponte”

Jogo de apanhada no qual, quando o apanhador toca numa criança, esta transforma-se em ponte. A criança transformada tem de afastar as pernas para que possa ser salva. Para ser salva uma das outras terá de passar por baixo das pernas simulando a água a correr.

Jogo “A corrente de água”

Jogo de apanhada no qual, o apanhador é uma gota de água e, sempre que apanha outras crianças, estas juntam-se dando-lhe a mão e transformando-se numa corrente de água. O jogo termina quando todas as crianças estiverem na corrente.

Jogo “O ciclo de água”

Realizar um percurso do ciclo da água a partir de vários materiais que simulam o processo que move a água pelo planeta através dos mares, do céu e da terra. O desafio será realizar o percurso, passando por várias estações que representam a evaporação, transpiração, condensação, precipitação e infiltração. Adicionalmente, existem

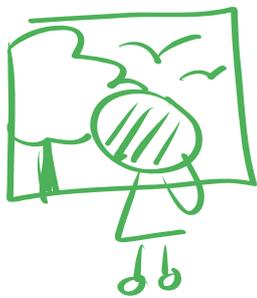
obstáculos como (barreiras, mesas, bancos suecos).

Jogo de dados sobre os cuidados a ter com a água

Jogo com várias perguntas sobre os cuidados a ter com a água (semelhante jogo da glória). Consoante a resposta, as crianças avançam ou recuam para outras casas do tabuleiro de jogo. Ao longo do jogo, também existem tarefas a realizar, como por exemplo saltar à corda 5 vezes, dar uma volta ao espaço a correr ou ao pé-coxinho.

Jogo “A corrida dos cântaros

Antigamente as pessoas iam à fonte com um cântaro à cabeça, em forma de representar esta tradição, o jogo “A corrida dos cântaros” consiste numa corrida com objetos à cabeça simulando os cântaros. É um jogo tradicional que se costuma fazer nas festas das aldeias.



A BIODIVERSIDADE DA MINHA JANELA

Exploração da paisagem e da natureza na zona envolvente à escola e às suas habitações, partindo da observação e da caminhada pelo espaço.



— OBJETIVOS —

Conhecer a fauna e a flora do concelho de Idanha-a-Nova;

Reconhecer as principais espécies encontradas na zona envolvente;

Conhecer as principais práticas agrícolas de antigamente e da atualidade;

Fomentar o contacto com a natureza;

Sensibilizar para a importância da preservação da fauna e flora local.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver a expressão de ideias nas formas verbal e pictórica;

Desenvolver a memória e concentração;

Desenvolver a escuta ativa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;
Desenvolver o equilíbrio;
Desenvolver diversas formas de deslocamento;
Desenvolver a capacidade respiratória e resistência física.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer as características gerais dos animais;
Reconhecer as características gerais das plantas;
Reconhecer as espécies de animais e plantas da zona envolvente;
Identificar as ferramentas agrícolas antigas;
Identificar os modos de produção antigos;
Compreender o percurso da produção de alimentos desde a sua origem até ao consumidor.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Da janela das nossas casas ou da sala da nossa escola podemos observar um quadro natural maravilhoso e repleto de biodiversidade! Encontramos montanhas, rios e pedras que podem dar abrigo e sustento aos animais

e plantas que crescem na região. Uma árvore, por exemplo, pode ser o abrigo de dezenas de animais e uma pedra no chão pode esconder também grandes surpresas: formigas, lagartixas e até cobras!

A partir da observação da paisagem que se avista da janela, é explorada a fauna e flora da região, os principais produtos vegetais produzidos e as práticas de produção agrícola que lhes dão origem desde antigamente até aos dias de hoje.

Ambiente e sustentabilidade

A paisagem

Elaborar uma lista de todos os elementos reconhecidos pelas/os alunas/os na paisagem;

Construir um bilhete de identidade para cada espécie encontrada durante a caminhada;

Realizar uma entrevista a um familiar ou funcionário da escola sobre a produção agrícola de antigamente.

Os animais e as plantas

Construir uma história sobre os animais encontrados na zona envolvente, descrevendo como é a sua vida e como interagem entre si;

Elaborar uma lista de elementos da natureza encontrados perto das casas de cada aluna/o da turma;

Elaborar um painel com todos os elementos da natureza encontrados pela turma;

Elaborar um *flyer* informativo sobre as práticas agrícolas de antigamente e da atualidade;

Cumprir um percurso imitando um animal.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Caminhar para identificar as espécies;

Recolher os elementos da natureza;

Cumprir um percurso imitando um animal.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar os animais;

Desenhar/ilustrar as plantas;

Desenhar/ilustrar a máquina fotográfica;

Desenhar/ilustrar os alimentos;

Desenhar/ilustrar o percurso percorrido.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre o que imaginam que pode ser observado da janela da sala ou das diferentes janelas das suas casas;

Sugerir às/aos alunas/os que indiquem quais os seus animais e plantas preferidos, e quais desses são possíveis de encontrar na zona envolvente à escola e às suas casas;

Desafiar a turma a construir uma breve história sobre uma aventura passada na zona envolvente à escola ou às suas casas, enumerando os vários elementos que podem ser observados nessas zonas.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 2 A 3 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

A paisagem	1ª semana	Ilustrar os sons da natureza que são ouvidos pela janela (vento, água de uma ribeira, aves a cantar)	Ilustrar os alimentos vegetais que são produzidos por algum familiar ou que podem ser plantados numa horta da escola Ilustrar o animal preferido	Construir um painel a partir da reciclagem de materiais (papel, cartão, plástico), ilustrando com a paisagem avistada pela janela (montanhas, árvores, animais)
Os animais e as plantas	2ª semana	Caminhada na natureza para identificação e registo fotográfico das espécies de plantas e animais encontradas	Cumprir um percurso previamente desenhado com materiais da natureza (paus, pedras, folhas) imitando o animal preferido (som e forma de deslocação)	A pares, dinamizar o jogo do "Quantos queres" (em anexo), colorindo-o a gosto, e selecionando 8 espécies animais para desenhar no interior das abas do jogo. O desafio será o de imitar o som e a forma de deslocação do animal que estiver indicado na cor escolhida em cada turno
Os animais e as plantas	3ª semana	Realizar uma entrevista a um familiar ou funcionário da escola sobre a produção agrícola de antigamente e da atualidade, as ferramentas utilizadas, os métodos de cultivo, entre outras questões Apresentar a informação recolhida em desenho, texto ou gravação de vídeo	Realizar um jogo de associação entre os animais e plantas que são conhecidas, indicando quais das espécies podem ser avistadas na área envolvente (exemplo em anexo)	Construir uma história sobre o atarefado percurso que os ingredientes vegetais que constituem a sua receita preferida tiveram que percorrer até chegar a casa

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Analisar os diferentes sons dos animais que se podem ouvir da janela (vocalizações de diferentes espécies de aves ou diferentes vocalizações da mesma ave, por exemplo);

Criar um percurso com maior complexidade, com maior número de obstáculos e definindo modos de ultrapassar cada obstáculo;

Elaborar o painel com maior detalhe de cada uma das espécies representadas.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Máquina fotográfica ou outro dispositivo com a mesma função, elementos da natureza (paus, pedras, folhas),

materiais para reciclagem (papel, cartão, plástico), cola, fita-cola, tesoura, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico- expressiva

Insetos na escola: Em grupos de dois, fazer o levantamento de insetos do recinto escolar por via de um desenho e caso consigam identificar, o nome da espécie. No final, em grande grupo, criar um livro de espécies que se podem encontrar na escola.

Atividade Físico-desportiva

Descoberta rápida: Atribuir uma espécie da fauna ou flora a um grupo de quatro elementos, em cinco minutos o grupo é desafiado a procurá-lo na natureza. No processo de buscar ir atribuindo desafios, por exemplo: Procurar um formigueiro ao pé-coxinho; Procurar um malmequer a saltar. Etc...

Ambiente e sustentabilidade

Melhorar a biodiversidade do espaço escolar: Desafiar as crianças a criar um plano para melhorar a biodiversidade dos espaços verdes escolares. Por exemplo: Plantação de espécies da flora endémica; Construir abrigos para insetos no exterior de um edifício ou árvore; Construir ninhos ou comedouro para aves; Remover ervas infestantes/ervas daninhas; Implementar a compostagem e práticas biológicas para tratar os espaços verdes..

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Mundial
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

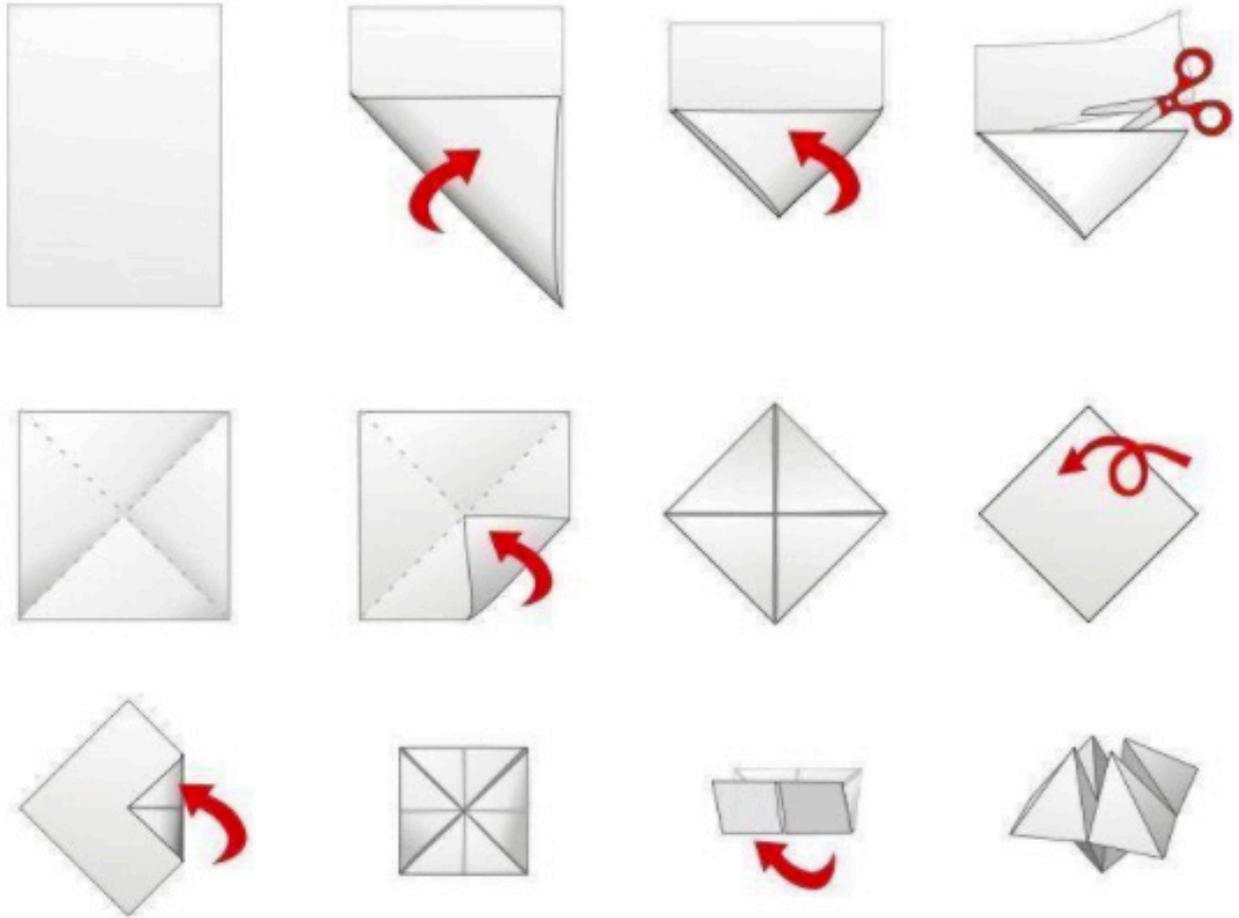
23 - Dia da Floresta Autóctone

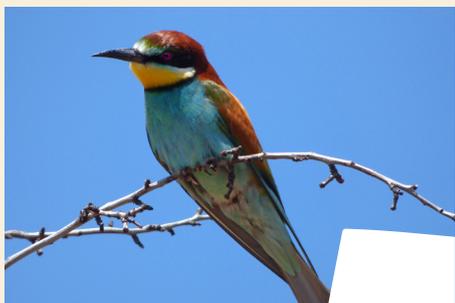
dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

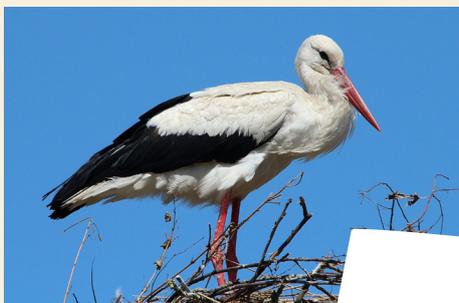
— ANEXOS —

Anexo 1

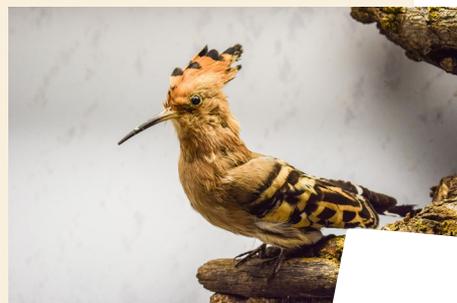




Abelharuco
Merops apiaster



Cegonha-branca
Ciconia ciconia



Poupa
Upupa epops



Coelho-bravo
Oryctolagus cuniculus



Javali
Sus scrofa



Raposa
Vulpes vulpes



Osga-comum
Tarentola mauritanica



Sapo-comum
Bufo spinosus



Carvalho-comum
Quercus robur



Figueira
Ficus carica



Macieira
Malus domestica



Oliveira
Olea europaea



Pinheiro-manso
Pinus pinea



Sobreiro
Quercus suber



Carqueja
Pterospartum tridentatum



Papoila
Papaver rhoeas



À DESCOBERTA DO CARNAVAL

Exploração das principais tradições e costumes do Carnaval, partindo da investigação sobre as festividades, as danças e os trajes típicos de antigamente no concelho de Idanha-a-Nova.



— OBJETIVOS —

Conhecer as tradições do Carnaval de antigamente;
Conhecer as danças típicas do Carnaval;
Conhecer os trajes típicos do Carnaval;
Fomentar o gosto e a importância da preservação do património cultural.

Desenvolver o espírito crítico e criativo;
Desenvolver as diversas formas de expressão (verbal, escrita e pictórica);
Desenvolver a capacidade de pesquisa;
Desenvolver o relacionamento interpessoal.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver a expressão pictórica.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;
Desenvolver o sentido rítmico.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer a importância de compreender o património cultural e a identidade cultural;
Compreender o simbolismo do Carnaval;
Identificar as principais tradições das festividades do Carnaval.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As tradições de comemoração do Carnaval são diferentes de região para região e carregam consigo muitas histórias, lendas e tradições, tornando cada celebração única e típica de determinada localidade. A exploração do Carnaval transporta as histórias vividas pelos antepassados, há muitas décadas atrás, fazendo recordar como era festejar a data antigamente e refletir sobre as mudanças que ocorreram até aos dias de hoje.

A partir da investigação sobre as tradições e costumes do Carnaval de Idanha-a-Nova, as crianças são desafiadas a realizar uma entrevista e a recriarem as danças e trajes típicos das festas comemorativas.

Ambiente e sustentabilidade

As tradições

- Construir uma nova música para as danças típicas do concelho;
- Construir uma nova coreografia para uma música típica do concelho.

Testemunhos vivos

- Construir uma história sobre as festividades do Carnaval, cujas personagens principais são elementos que viveram o Carnaval de antigamente e o atual;
- Construir um pequeno teatro/dramatização com a história criada.

O Carnaval no concelho

- Distribuir os materiais dos jogos alusivos ao Carnaval pelo recreio da escola e dinamizar uma caça ao tesouro;
- Elaborar um painel com as regras dos jogos alusivos ao Carnaval.

Trajes e materiais carnavalescos

- Realizar um jogo de memória com fotografias dos adereços dos trajes típicos do Carnaval;
- Elaborar uma lista de materiais alusivos ao Carnaval de antigamente e ao atual.

Atividade Físico-desportiva

- Correr na rua para explorar a área;
- Dança tradicional do concelho - Sariquité;
- Dança tradicional do concelho - Regadinho;
- Jogo alusivo ao Carnaval - Saco surpresa;
- Jogo alusivo ao Carnaval - Fada congelante ;
- Jogo alusivo ao Carnaval - Balão com partidas.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar o traje típico masculino;
- Desenhar/ilustrar o traje típico feminino;
- Desenhar/ilustrar o fato de Carnaval preferido;
- Desenhar/ilustrar o fato de Carnaval utilizado no ano anterior;
- Desenhar/ilustrar as varinhas mágicas;
- Desenhar/ilustrar confetes;
- Desenhar/ilustrar serpentinas.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Questionar as/os alunas/os sobre o que conhecem da tradição do Carnaval e como costumam celebrar esta festividade;
- Questionar as/os alunas/os sobre o que conhecem da celebração do Carnaval na época dos seus avós;
- Dinamizar um breve momento de escuta das músicas associadas às danças tradicionais, desafiando a turma a dançar livremente;
- Organizar uma pequena excursão na zona envolvente à escola para questionar a população sobre os seus hábitos de festejo do Carnaval.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

As tradições	1ª semana	<p>Pesquisar informação sobre o Carnaval e as suas principais tradições</p> <p>Pesquisar informação sobre as danças tradicionais do concelho</p>	<p>Danças tradicionais do concelho:</p> <p>Sariquité (https://www.youtube.com/watch?v=yuSY1EB-VuY)</p>	<p>Pesquisar informações sobre músicas tradicionais do concelho</p> <p>Completar a letra das músicas "Sariquité" e "Regadinho" com novas palavras que rimam com a letra original (em anexo)</p>
Testemunhos vivos	2ª semana	<p>Elaborar uma lista de perguntas sobre o Carnaval (tradições, danças e trajes típicos) para entrevistar um familiar e um funcionário da escola</p>	<p>Danças tradicionais do concelho:</p> <p>- Regadinho (https://www.youtube.com/watch?v=ifVHEdsJ_ds)</p>	<p>Realizar a entrevista a um funcionário da escola</p>
O Carnaval no concelho	3ª semana	<p>Organizar a informação recolhida nas entrevistas</p> <p>Elaborar um painel informativo sobre o Carnaval no concelho</p>	<p>Jogos alusivos ao Carnaval</p> <p>Balão com partidas (descrição em anexo)</p> <p>Saco surpresa (descrição em anexo)</p>	<p>Construir um pequeno flyer sobre as músicas, danças e trajes típicos do Carnaval</p> <p>Ilustrar o flyer</p>
Trajes e materiais carnavalescos	4ª semana	<p>Construir bonecos/ modelos com o traje feminino e masculino em cartão/cartolina e tecidos velhos</p>	<p>Jogos alusivos ao Carnaval</p> <p>Fada congelante (descrição em anexo)</p>	<p>Elaborar materiais alusivos ao Carnaval (serpentinhas e confetes)</p>

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Retirar maior número de palavras da letra das músicas a completar e/ou seleccionar palavras mais difíceis de rimar;

Elaborar uma lista de perguntas mais pormenorizada para a realização das entrevistas;

Elaboração dos materiais alusivos ao Carnaval (serpentinhas, confetes) em diferentes materiais com maior grau de complexidade.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Computador ou outro dispositivo com acesso à internet e saída de som, livros temáticos sobre o Carnaval, cartão, cartolina, lã, tesoura, cola, tecidos velhos, furador, balões, saco de papel ou pano, elementos da natureza (paus), papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Música de Carnaval: Desafiar as crianças na criação de uma letra para a música de Carnaval partindo das descobertas do projeto.

Desfile de passarela: Com os trajes de Carnaval, desafiar as crianças a desfilarem como acontece desfile de moda. Filmar e no final mostrar o resultado do desfile.

Atividade Físico-desportiva

Musicalidade de Carnaval: Dividir as crianças por grupos (à exceção de uma) que se devem sentar juntos. Atribuir a cada grupo um determinado gesto: bater palmas, estalar os dedos, bater as mãos com as pernas, etc. A criança que fica de fora dos grupos será o maestro a quem cabe a responsabilidade de à vez ir apontando para os grupos que tem de realizar o som que lhe foi atribuído seguindo o ritmo do maestro.

Ambiente e sustentabilidade

Máscara da natureza: Convidar as crianças a criar uma máscara em que se incluam elementos naturais.

Confettis sustentáveis: Recolher várias folhas caídas das árvores do recinto escolar, com o auxílio do furador de papel produzir os confettis.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

fevereiro - março

Data comemorativa do Carnaval
(a definir)

abril

18 - Dia Internacional dos Monumentos
e Sítios
29 - Dia Mundial da Dança

— ANEXOS —

Anexo 1 – Músicas para completar

Sariquité

Ginga ginga e dá ao _____
isto é só para quem é
bailador e levezinho

Sariquitó
pé no ar e pé no chão
não haja _____
pra dançar o corridinho
passo largo e miudinho
um à esquerda e prá direita
quem é que não gosta do nosso _____?

Quem é que pode nos fazer esta desfeita?
repara nesta leveza
e neste sapatear
tudo a dançar o corridinho com beleza
com leveza e com limpeza
isto agora é que é _____!

Regadinho

Água leva o regadinho
água leva o regador
Enquanto rega e não rega
Vou falar ao meu _____

Ó balancé, balancé
Balancé da neve cura
ó minha salva rainha
Meu amor, minha doçura
Vamos dar meia-volta,
Meia-volta vamos dar
Vamos dar outra meia
Paço em frente e troca o _____

Água leva o regadinho
água levo e vai regar
Enquanto rega e não rega
Ao meu amor vou _____

Água leva o regadinho
Vai regar o manjerico
Enquanto rega e não rega
Vira-te p'ra mim _____

— ANEXOS —

Anexo 2 – Descrição dos jogos alusivos ao Carnaval

Jogo “Balão com partidas”

Inserem-se papéis com desafios dentro dos balões. Coloca-se uma música a tocar e durante o tempo que a música se ouve, os balões têm que ser mantidos no ar. Sempre que a música deixa de tocar, as crianças têm que largar os balões e o último a cair no chão é rebentado. Depois, uma das crianças lê o desafio e todas a realizam. O exercício é repetido até não haver mais balões em jogo.

Jogo “Saco surpresa”

Colocam-se bilhetes com tarefas escritas ou desenhadas dentro de um saco. De seguida, as crianças sentam-se em círculo e passam o saco, de mão em mão, enquanto toca uma música de Carnaval. Quando a música para, a criança que tem o saco na mão é eliminada, tira um bilhete de dentro do saco e realiza a tarefa indicada (cantar, saltar ao pé coxinho...).

Jogo “Fada congelante”

Realizar uma caminhada pelo meio envolvente, de forma a recolher paus para fazer uma varinha mágica. De seguida as crianças decoram as suas varinhas mágicas. Este é um jogo de apanhada, onde existem duas varinhas: a da fada boa e a da fada má. A fada má congela e a fada boa descongela. Os restantes alunos correm pelo espaço fugindo da fada má. Quando uma criança é tocada pela varinha da fada má congela no lugar onde está. O trabalho da fada boa é tentar descongelar todos as crianças congeladas (tocando-lhes com a sua varinha) sem ser apanhada pela fada má. Se a fada má apanhar a boa, esta passa a má também.



A ESCADA DA TERRA

Exploração dos diferentes tipos de solos e dos ecossistemas onde podem ser encontrados através da construção de uma coluna constituída por diferentes amostras.



— OBJETIVOS —

Identificar os principais tipos de solo e as suas diferenças;

Identificar as principais propriedades dos solos;

Compreender a importância do solo na manutenção da biodiversidade;

Reconhecer a existência de inúmeros organismos que habitam os solos em profundidade;

Compreender a importância dos organismos decompositores na natureza.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa;

Fomentar a consciência ambiental e a preservação do ambiente.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva:

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer a existência de diferentes tipos de solo;

Descrever as principais diferenças entre os vários tipos de solo;

Identificar os principais fatores abióticos que influenciam o solo;

Identificar a importância dos organismos decompositores no ciclo de vida da natureza;

Identificar alguns organismos que habitam as camadas do solo;

Descrever as ameaças à qualidade do solo.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A partir de três garrafas de plástico transparente (três por grupo de alunas/os), constrói-se uma torre com diferentes camadas de solo, onde é possível acompanhar as modificações que ocorrem ao longo do tempo em cada uma das camadas constituintes.

No exterior da sala de aula, deverão ser recolhidas amostras de diferentes tipos de solo, colocando-os dentro de um saco de papel, pano ou num frasco de vidro, assim como algumas plantas terrestres e aquáticas. A título de exemplo, poderão ser recolhidos solos mais húmidos encontrados perto de cursos de água, mais secos, mais arenosos, areia, solos submersos e ainda algumas pedras de pequenas dimensões.

Posteriormente, em sala de aula, é necessário cortar uma das garrafas a 2/3 da altura e encher a porção inferior com água e algumas plantas aquáticas. Numa segunda garrafa, fazer um corte junto à base e fazer alguns buracos na tampa, colocando-a invertida com pequenas pedras na base e terra até perto da zona onde foi cortada. A terceira garrafa é colocada também invertida, com pequenas pedras na base, terra a cobrir e matéria vegetal ou sementes na porção aérea. No topo deverão ser cortados pequenos buracos de circulação de ar e de rega.

Ao longo das semanas, é expectável que parte da matéria orgânica vá crescendo e outra parte se decompondo, observando-se algumas modificações na constituição e propriedades do solo no interior das garrafas.

A natureza e os sentidos

Andar aleatoriamente, parar a cada 10 passos e sentir as texturas envolventes (solo, árvores, água, etc.). Correr, parar, sentar no chão durante um minuto para fechar os olhos e sentir os cheiros. Referir todos os cheiros que sente e o que lhes fazem lembrar esses aromas. Sentir a terra e referir, numa escala de 1 a 5, qual a temperatura a que está o solo. Levantar, correr aleatoriamente. Parar 5 segundos e dizer as primeiras duas cores que observam, repetindo a tarefa três vezes.

Ambiente e sustentabilidade

Formação do solo

Elaborar uma lista dos diferentes tipos de solo;
Ilustrar as espécies de plantas e animais que podem ser encontradas em cada tipo de solo (por exemplo, em terrenos arenosos não são encontrados os mesmos tipos de organismos que em terrenos argilosos);

O solo e o meio ambiente

Elaborar um esquema que relaciona os fatores abióticos que mais influenciam cada tipo de solo;
Construir painéis de sensibilização à comunidade sobre as alterações climáticas e as consequências ao nível dos solos;

A incubadora da biodiversidade

Distribuir um conjunto de imagens de organismos (animais, plantas, fungos) e desafiar a turma a organizá-las consoante se encontrem a viver ou a crescer nas camadas subterrâneas. Posteriormente, colocar a questão “Se o solo não existisse, a natureza era como a conhecemos hoje?”;

Construir uma história cujo enredo se desenvolve em torno de um planeta Terra onde todo o solo desapareceu, ficou incapaz de desempenhar as suas funções, podendo ilustrá-la no fim;

Construir a letra de uma música sobre a importância dos organismos decompositores na manutenção da biodiversidade;

Solo em perigo

Realizar um jogo de mímica com palavras-chave dos principais perigos e danos associados aos solos;

Elaborar o guião para um teatro sobre o cenário catastrófico em que todos os perigos associados aos solos se tornam efetivos e a biodiversidade do planeta Terra fica em risco.

Físico-Desportiva

- Correr na rua para explorar a área;
- Recolher amostras de solo;
- Recolher pedras e plantas;
- Construir a coluna dos solos.

Lúdico-Expressiva

- Desenhar/ilustrar o local de recolha de cada tipo de solo;
- Desenhar/ilustrar a coluna dos solos;
- Desenhar/ilustrar os diferentes tipos de solo;
- Desenhar/ilustrar as plantas;
- Desenhar/ ilustrar as diferentes estruturas das plantas (raiz, caule, folhas, flores, etc.);
- Desenhar/ilustrar alguns organismos decompositores (cogumelos, por exemplo).

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Sugerir às/aos alunas/os que imaginem como é feito o solo que pisam quando vão brincar para a natureza, ilustrando-o;

Criar uma pequena história sobre como se formou o primeiro solo do mundo, de que era feito, quais foram os primeiros seres vivos a colonizá-lo e como se transformou até hoje;

Realizar um pequeno exercício de imaginação começando por: “Imaginem que vocês eram seres muito, muito pequeninos e iam mudar de casa. Daqui em diante iriam viver para uma casa no solo, debaixo dos pés dos humanos gigantes. Depois de construída a vossa casa, quais são os vizinhos que vocês acham que iriam ter? E quais seriam os principais fatores do ambiente que poderiam alterar o vosso dia-a-dia?”

Desafiar a turma a identificar os diferentes organismos que apenas podem viver na camada subterrânea;

Para introduzir a temática dos vários tipos de solo, sugerir que as/os alunas/os elaborem uma lista com todos os diferentes tipos de solo que se recordam e aqueles onde mais frequentemente se recordam de brincar;

Para introduzir a temática do solo e meio ambiente, simular um habitat para cada tipo de solo, definindo cada um dos alunos como sendo o fator abiótico em que, à vez, terão que indicar com os seus braços, o nível de influência que têm nesse solo (por exemplo, para o solo arenoso do deserto, a/o aluna/o que representar a humidade, indicará um valor muito baixo);

Para introduzir o tema da incubadora da biodiversidade, sugerir a cada aluna/o que identifique o seu animal preferido. De seguida, desafiar a turma a imaginar como seria a vida desse animal se não existisse o solo, a matéria fértil da natureza. No caso de um coelho, por exemplo, não teria o que comer porque as plantas que constituem a sua alimentação, não existiriam! No caso de animais carnívoros, em determinada etapa da cadeia alimentar irão precisar de comer animais herbívoros, colocando-se a mesma questão;

Para introduzir o tema do solo em perigo, desafiar a turma a pensar nos principais riscos que os solos sofrem e quais as ações do ser-humano que têm um impacto negativo nestes habitats subterrâneos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Formação do solo	1ª semana	Construir uma maquete com os diferentes tipos de solo a partir de materiais reciclados	Corrida e caminhada na natureza para recolher diferentes tipos de solo Jogo de estafetas com as amostras recolhidas	Jogo da memória com os diferentes tipos de solo Construção da coluna de solos a partir das garrafas de plástico
O solo e o meio ambiente	2ª semana	Elaborar uma história sobre uma região afetada pelas alterações climáticas que modificou as condições abióticas (salinidade, humidade, temperatura, etc.) dos solos de Idanha-a-Nova	Jogo das cadeiras com os elementos abióticos que influenciam a qualidade dos solos (salinidade, humidade, temperatura, etc.)	Elaboração de um painel com os elementos abióticos que influenciam a qualidade dos solos (salinidade, humidade, temperatura, etc.)
Incubadora da biodiversidade	3ª semana	Desenhar uma camada de solo com alguns dos seres vivos que podem ser encontrados nas camadas subterrâneas;	Caça ao tesouro dos organismos escondidos no solo	Construção de um painel com vários organismos decompositores que podem ser encontrados no solo
Solo em perigo	4ª semana	Elaborar a letra de uma canção sobre a importância de preservar os solos e os organismos que neste vivem	Jogo 3 em linha com três elementos que colocam os solos em perigo (seca, desflorestação e pesticidas, por exemplo)	Elaboração de cartazes de sensibilização da conservação dos solos

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Construir torres de solos mais complexas e com maior número de camadas;

Construir algumas torres de solos uniformes (com o mesmo tipo de solo e matéria vegetal) para observar os diferentes tempos de crescimento e decomposição da matéria orgânica;

Elaborar uma tabela dos animais e das plantas que podem ser encontrados em cada tipo de solo;

Elaborar uma tabela de organismos decompositores associados a cada tipo de solo.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Garrafas de plástico transparentes, tesoura, água, plantas, pedras, solo, papel, canetas, lápis de cor, e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

1) Desafiar as/os alunas/os a encontrar elementos da natureza com diferentes texturas e a separá-los no chão. Estes podem ser paus, pedras, folhas, frutos, flores, solo ou outros. De seguida, de olhos fechados, as/os alunas podem descalçar-se e sentir as diferentes texturas recolhidas. Posteriormente, pedir para que descrevam o que sentem e para mencionar quais os elementos que estão a pisar. No final, em roda podem todos dizer que materiais da natureza foram pisando e o que sentiram. Material necessário: folhas, paus, flores, galhos, penas, terra, areia, e todo o material natural que seja encontrado no chão da floresta ou campo.

2) Recorrendo à imaginação, transformar todos os paus, folhas, flores, e outros elementos naturais, em carimbos. Com tintas guache, os elementos da natureza funcionam como pincéis que vão construindo os desenhos nas suas folhas de papel. Material necessário: Tintas guache, folhas de papel brancas, paus, folhas, flores, entre outros elementos encontrados na natureza.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

fevereiro

2 - Dia Mundial das Zonas Húmidas

março

21 - Dia Internacional das Florestas
22 - Dia Mundial da Água

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente
17 - Dia Mundial de Combate à Desertificação e à Seca

outubro

1 - Dia Mundial da Água
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

5 - Dia Mundial do Solo



A NATUREZA É UM MUNDO DE COR



**Exploração das cores da Natureza através
da observação/investigação
do meio envolvente.**

— OBJETIVOS —

Identificar as cores dos elementos da Natureza;
Reconhecer as alterações de cores presentes na Natureza ao longo das várias estações do ano;
Registar as alterações da cor do céu ao longo do dia;
Compreender de que forma se extraem os pigmentos de cor das plantas.

Desenvolver a imaginação e o pensamento crítico e criativo;
Desenvolver a expressão de ideias nas formas verbal e pictórica;
Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais;
Desenvolver a capacidade de utilizar recursos naturais na pintura e ilustração.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;
Desenvolver diversas formas de deslocamento;
Desenvolver a memorização e manipulação de objetos;
Desenvolver a coordenação motora e a memória física.

Ambiente e sustentabilidade:

Identificar as diferentes cores;
Associar a origem das cores aos pigmentos naturais encontrados na natureza;
Compreender a diversidade de cores presente nos elementos que nos rodeiam no quotidiano.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A natureza é um local precioso para descobrir o mundo que nos rodeia, desde as matérias-primas que dão origem aos produtos do nosso quotidiano até à harmonia em que vivem todos os seres vivos do ecossistema, refletindo-se ainda num sítio único para apreciar as cores de todos os seus elementos. A partir da recolha de elementos da natureza, o desafio é o de identificar as diferentes cores que os caracterizam e analisar os diferentes pigmentos de cor que conseguimos extrair das plantas e utilizamos posteriormente para dar cor e vida às ilustrações.

Ambiente e sustentabilidade

À procura da cor

Construir uma história sobre a planta escolhida e como é a sua vida ao longo dos dias e ao longo das estações do ano;

Elaborar uma lista das plantas escolhidas pela turma;

Elaborar um painel com todas as plantas escolhidas pela turma.

Registo dos elementos cor/forma

Elaborar uma lista dos elementos naturais encontrados na paisagem;

Elaborar um painel das paisagens observadas da janela de cada aluna/o;

Criar um teatro sobre a vida atribulada de uma nuvem que voa pelos céus de Idanha-a-Nova.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Caminhar para identificar elementos;

Recolher os elementos da natureza;

Realizar as atividades indicadas pelos dados.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar o círculo cromático com os elementos recolhidos;

Desenhar/ilustrar os elementos da natureza identificados;

Desenhar/ilustrar o bilhete de identidade da planta escolhida;

Desenhar/ilustrar as nuvens encontradas;

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre as suas cores preferidas e onde as podem encontrar na natureza;

Questionar as/os alunas/os se sabem como se produzem tintas naturais e se sabem o que é um pigmento natural;

Desafiar a turma a pesquisar qual o pigmento de cor que, ao longo dos anos, sempre foi muito difícil de criar, pois há poucos elementos da natureza onde poderemos retirar essa cor (resposta: o pigmento azul, pois foram muitos os povos que tentaram criar o azul, mas devido à escassez de elementos da natureza só conseguiram produzir através da mineração);

Desafiar a turma a pensar nas diferentes cores das folhas das árvores ao longo do ano;

Desafiar a turma a pensar nas mudanças de cores da paisagem que observam das suas janelas ao longo do dia.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 2 A 3 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

À procura da
cor

1ª semana

Descobrir as cores que existem na natureza a partir de um círculo cromático.

Procurar elementos (flores, folhas, paus) no espaço envolvente à escola e recolher (com uma mola ou fita cola) os elementos de cada cor identificada no círculo

Dinamizar um jogo com 4 formas de locomoção a partir de 4 cores da natureza. Depois de identificar 4 cores no espaço envolvente à escola, encontrar 4 objetos com as mesmas cores e atribuir a cada cor uma atividade (correr, saltar a pés juntos, saltar com um pé, rebolar no chão). Inserir os objetos dentro de uma caixa e, à vez, retirar um objeto e executar a atividade que lhe está associada

Construir um bilhete de identidade de uma planta encontrada na zona envolvente à escola. O bilhete de identidade poderá ter informações escritas ou desenhadas, incluindo as principais características (nome, cor, tamanho das folhas, dos ramos, entre outros)

Registo dos
elementos
cor/forma

2ª semana

Descobrir as diferentes cores do céu ao longo do dia, registando as alterações no período da manhã, início da tarde, entardecer e de noite), a partir de texto e/ou ilustrações do que é observado

Dinamizar o jogo das nuvens humanas, a partir das nuvens que se podem observar no céu e são semelhantes a animais. Desafio: identificar uma nuvem, associar a um animal e, posteriormente, escolher uma cor que é possível identificar na zona envolvente à escola. Depois, é necessário escolher um animal dessa cor e, entre todos os elementos da turma, será organizada uma caça, com os predadores a apanhar e as presas a fugir

Ilustrar a paisagem que é observada a partir da janela, preenchendo o desenho com recurso a diversos materiais, entre eles os que podem ser encontrados na natureza

As cores que
me rodeiam

3ª semana

Ilustrar a paisagem que se pode observar a partir da janela com recurso a pigmentos naturais. Para tal, é necessário:

- Recolher alguns vegetais (cenoura, beterraba, espinafres, couve-roxa) ou flores do jardim

Desfazer/esmagar os elementos

- Misturar com um pouco de água e mexer até que o pigmento se dilua
- Utilizar as tintas com pincéis ou com os dedos

Dinamizar o jogo dos dados coloridos. Para tal, o desafio será:

- Fazer uma lista das cores frias (azul, cinzento, violeta)
- Fazer uma lista das cores quentes (vermelho, amarelo, laranja)
- Associar o dado dos números ímpares (em anexo) às cores frias e o dos números pares (em anexo) às cores quentes
- Em cada turno, deverão ser lançados dois dados: o das atividades (em anexo) e o dos números ímpares ou dos pares
- Realizar a atividade indicada o número de vezes que surgir no dado numérico, referindo primeiro uma cor associada ao dado jogado

Construir uma história a partir dos alimentos mais coloridos que compõem as suas receitas preferidas (frutas ou vegetais que estão presentes nos seus pratos preferidos). A história poderá ser escrita e/ou ilustrada

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar o bilhete de identidade com maior quantidade e especificidade de características da planta;

Encontrar elementos da natureza para os vários tons de cada cor;

Realizar o jogo das formas de locomoção para formas mais complexas e desafiadoras (correr ao pé-coxinho, andar para trás, andar de olhos fechados);

Ilustrar a paisagem observada da janela com maior pormenor e exatidão nas cores escolhidas para representar os vários elementos.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Molas, fita-cola, caixa (cartão ou plástico), elementos da natureza (paus, plantas, pedras), recipiente com água, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Memória das cores: Criar um jogo da memória com os elementos que foram recolhidos para cada uma das cores.

Podem usar os elementos recolhidos ou desenhos representativos dos mesmos.

Arco-íris da natureza: Numa cartolina desenhar o arco-íris e associar cada arco a uma cor: vermelho, laranja, roxo, amarelo, verde, azul. Solicitar que as crianças encontrem elementos na natureza que correspondam a essas cores e que cole no arco respetivo. Se no local onde se encontram existe mais variedades de uma cor, propor que as crianças procurem um degradé da mesma cor.

Atividade Físico-desportiva

Corre atrás das cores: Num espaço amplo e natural uma criança escolhe uma cor, tendo em conta essa cor as restantes crianças procuram um objeto com a cor mencionada pelo/a colega. Depois de encontrarem o objeto, repete-se a dinâmica com outra criança a escolher a cor.

Ambiente e sustentabilidade

Agrupa por cores: Juntar num montinho todos os elementos recolhidos pelas crianças, propor que em grande grupo que separem os objetos por cores e realizar a contagem de quais as cores tem mais e as que tem menos objetos.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem
21 - Dia Internacional das Florestas

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade
24 - Dia Europeu dos Parques

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

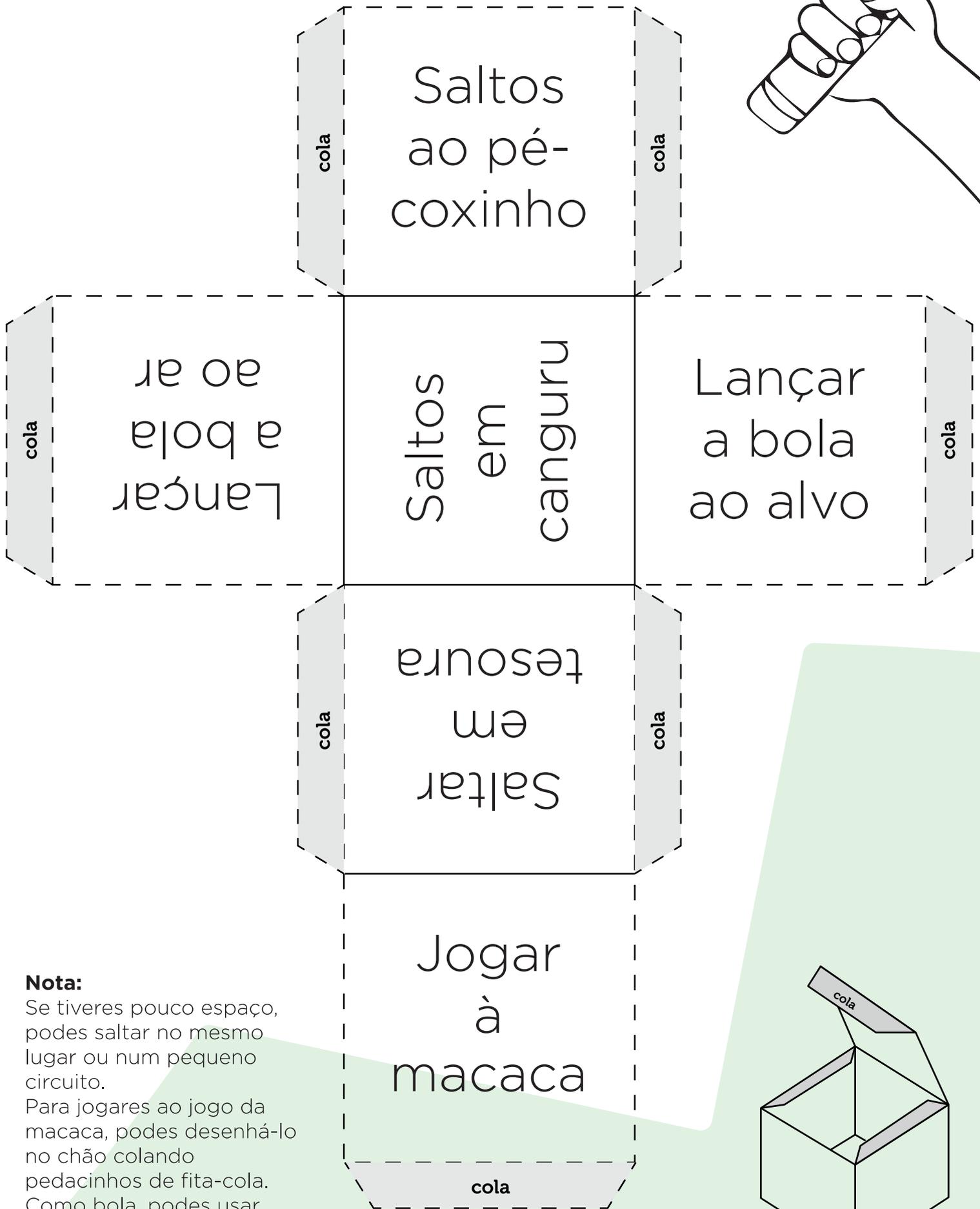
23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

— ANEXOS —

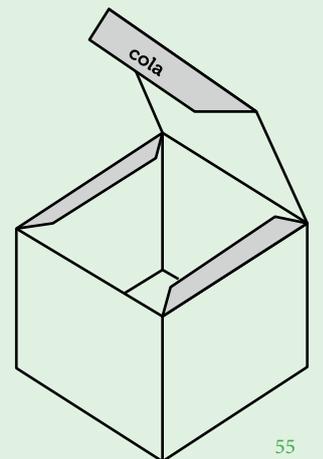


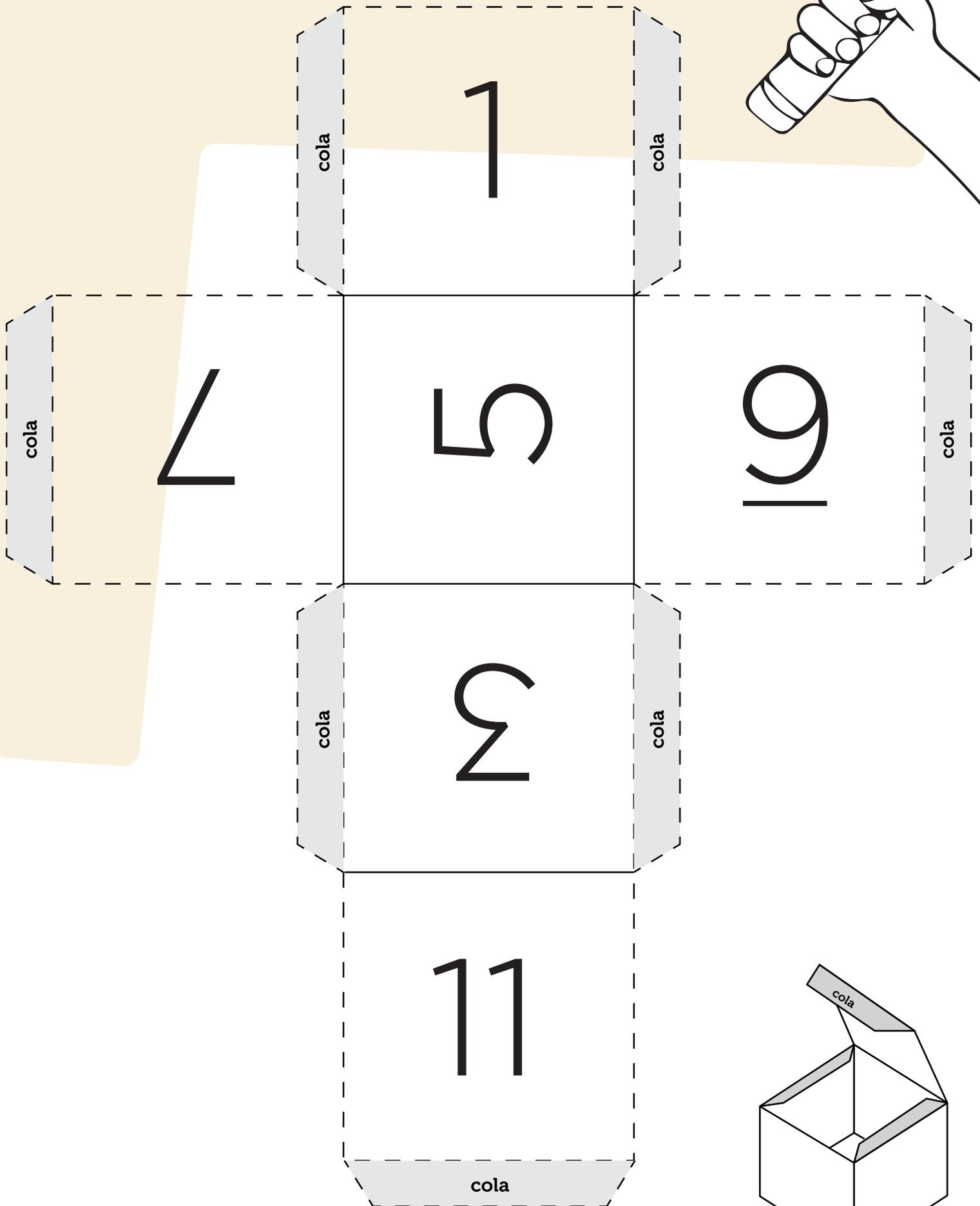


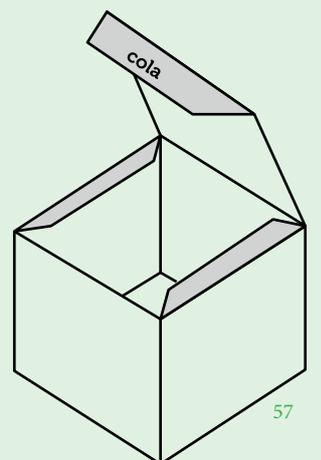
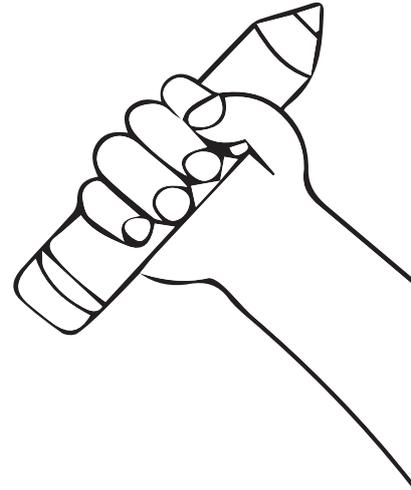
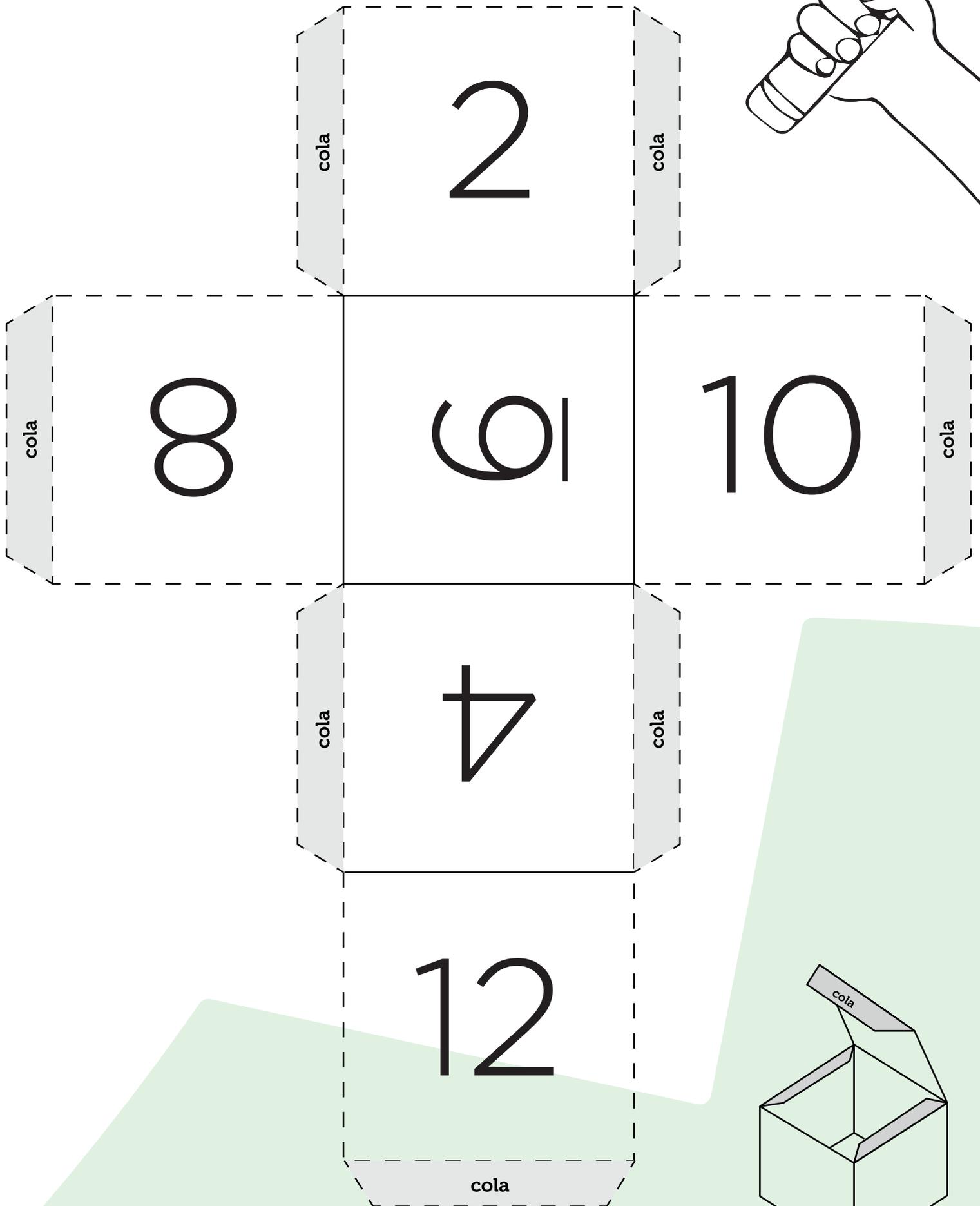
Nota:

Se tiveres pouco espaço, podes saltar no mesmo lugar ou num pequeno circuito.

Para jogares ao jogo da macaca, podes desenhá-lo no chão colando pedacinhos de fita-cola. Como bola, podes usar uma folha de papel amachucada.









**4 Saltos
Tesoura**



**4 Saltos
Tesoura**



**4 Saltos
Canguru**



**4 Saltos
Canguru**



**Lançar a bola
ao ar 4 vezes**



**Lançar a bola
ao ar 4 vezes**



**Rodar a bola à
volta do corpo
4 vezes**



**Rodar a bola à
volta do corpo
4 vezes**



**Saltos laterais
(direita/esquerda)
8 vezes**



**Saltos laterais
(direita/esquerda)
8 vezes**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé direito)**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé direito)**



**Sentar
e levantar
4 vezes**



**Sentar
e levantar
4 vezes**



**Correr à volta
da mesa
4 voltas**



**Correr à volta
da mesa
4 voltas**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé esquerdo)**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé esquerdo)**



**Equilibrar num
só pé durante
10 segundos**



**Equilibrar num
só pé durante
10 segundos**



A NATUREZA NO NOSSO CONCELHO: CONHECER PARA PRESERVAR



Exploração das espécies de animais e plantas existentes no Geopark Naturtejo através da dinamização de jogos da construção de materiais relacionados com a biodiversidade dessa região do território.

— OBJETIVOS —

Dar a conhecer a fauna e a flora do Geopark Naturtejo de Idanha-a-Nova;

Reconhecer as aves, mamíferos, répteis e anfíbios do concelho;

Reconhecer alguns arbustos existentes no concelho;

Fomentar o contacto com a natureza;

Sensibilizar para a importância da preservação da fauna e flora local.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver a reflexão sobre os comportamentos individuais;

Fomentar a preservação e o cuidado com o meio ambiente.

Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais;

Elaborar um jogo sensorial que estimule a expressão plástica.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer as características gerais dos animais;

Reconhecer as características gerais das plantas;

Identificar as principais diferenças entre animais e plantas;

Identificar as espécies de animais e plantas existentes no Geopark.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A biodiversidade enfrenta sérios problemas em termos de preservação. A fauna e a flora são indispensáveis para o equilíbrio dos ecossistemas e, por isso, todas as espécies são insubstituíveis!

No Geopark Naturtejo de Idanha-a-Nova existem várias espécies animais e vegetais que serão objeto de investigação e reflexão. Ao nível da flora, dar-se-á destaque à esteva, ao rosmaninho, ao alecrim, entre outros.

Quanto à fauna, centrar-nos-emos no abutre, no grifo, na raposa, na doninha, na víbora cornuda e noutros mais.

Ambiente e sustentabilidade

A fauna

- Elaborar uma lista de animais existentes na região do Geopark Naturtejo;
- Elaborar a descrição das principais características das espécies enumeradas;
- Dinamizar um jogo de mímica com as espécies enumeradas.

A flora

- Elaborar uma lista de plantas existentes na região do Geopark Naturtejo;
- Elaborar a descrição das principais características das espécies enumeradas;
- Elaborar um calendário de floração e/ou frutificação das espécies enumeradas.

Atividade Físico-desportiva

- Correr para explorar a área;
- Caminhada para recolha de elementos da natureza;
- Jogo “A mãe natureza”;
- Jogo da raposa;
- Jogo de memória desportiva;
- Jogo do galo desportivo;
- Jogo “O rosmaninho”.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar os animais;
- Desenhar/ilustrar as plantas;
- Desenhar/ilustrar a região do Geopark Naturtejo;
- Desenhar/ilustrar o ecossistema onde habitam as várias espécies de plantas e animais encontrados;
- Desenhar/ilustrar as flores e plantas do jogo sensorial;
- Desenhar/ilustrar o jogo do galo;
- Desenhar/ilustrar o jogo sensorial;
- Desenhar/ilustrar o herbário.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre a região do Geopark Naturtejo, se já a visitaram, o que viram e o que gostariam de ter visto;

Sugerir às/aos alunas/os que indiquem quais os seus animais e plantas preferidos, e quais são possíveis de encontrar no Geopark Naturtejo;

Desafiar a turma a pensar num livro ou num filme que já tenham visto que pudesse ser passado no Geopark Naturtejo;

Desafiar a turma a alterar o final dessa história ou a substituir personagens por espécies existentes na região.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 1 A 2 SEMANAS

		Atividade Lúdico-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
A fauna	1ª semana	Exploração das várias espécies de animais Elaboração de alguns cartazes com diversos materiais	Jogo "A mãe natureza" (descrição em anexo) Jogo da raposa (descrição em anexo) Jogo de memória desportiva (descrição em anexo)	Pesquisa e partilha de informação sobre a fauna e a flora da região e registo da mesma num painel
A flora	2ª semana	Jogo sensorial (descrição em anexo) Construção de um mini herbário	Jogo do galo desportivo (descrição em anexo) Jogo "O rosmaninho" (simulação do tradicional salto às fogueiras praticado nos Santos Populares no Ladoeiro) (descrição em anexo)	Elaboração de um painel ilustrado e informativo sobre a fauna e flora da região Dinamização do jogo de cartas "ID – Identifidanha" sobre a biodiversidade da região

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar o painel da biodiversidade com maior detalhe de cada uma das espécies representadas;
Elaborar um bilhete de identidade para cada uma das espécies representadas no painel da biodiversidade;
Descrever as informações do herbário com maior detalhe e pormenor.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Cordas, arcos, lenços, elementos da natureza (folhas, flores, plantas inteiras), cartas de animais, cartas de arbustos, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Árvore mistério: Sensibilizar as crianças para prestarem atenção às árvores dos espaços verdes em termos estéticos e sensoriais. Através da observação das árvores, desafiar as crianças a perceber que cada uma é diferente da outra em termos de tamanho, cor, textura, cheiro, forma ...Levar as crianças para um espaço verde e pedir

para que cada observe uma árvore à sua escolha, devem observar os pormenores e escrever quatro frases curtas que sirvam de pista para identificar a mesma, bem como, alguns elementos que possam recolher como folhas/ sementes e fruto. Por fim, desafiar os/as colegas a tentar adivinhar qual a árvore observada a partir das pistas cedidas.

Atividade Físico-desportiva

Descobrir às cegas: Este jogo permite que as crianças explorem as características das plantas bem como a variedade existente nos espaços verdes. Em pares, uma das crianças com os olhos vendados, a outra criança a girá-la para que fique desorientada, leva-a até uma planta. A criança vendada examina a planta através do tato, aroma, textura durante o máximo de 5 minutos. De seguida, a criança sem a venda afasta a outra da planta e gira-a mais umas vezes, depois a venda é retirada e é desafiada a adivinhar qual a planta que explorou quando estava vendada.

Jogo do caracol: Desenhar no chão com giz ou pau, dependendo do tipo de solo, um caracol dividido por um número de casas. Cada criança deve arrastar uma pedra ao pé-coxinho, até alcançar a última casa do caracol. Durante o percurso, as crianças não devem sair dos limites do caracol, quem sair dá a sua vez a outro jogador, retomando posteriormente na vez seguinte o jogo na casa onde perdeu.

Ambiente e sustentabilidade

Comparação da biodiversidade em dois locais diferentes: Desafiar as crianças a comparar a biodiversidade encontrada no Geopark Naturtejo, com a biodiversidade nos espaços verdes da sua escola. Existem diferenças? Semelhanças?

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade
24 - Dia Europeu dos Parques

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza
31 - Dia Mundial do Vigilante da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição de jogos

Jogo sensorial

Após recolha de flores e plantas inteiras, as crianças são desafiadas a cheirarem-nas e a identificá-las. De seguida, as crianças são vendadas e tentam descobrir qual a flor ou planta inteira que lhes é apresentada e que têm de cheirar.

Jogo “A mãe Natureza”

Divide-se o campo em dois: num dos lados fica a Mãe Natureza, no lado oposto ficam os animais (nomes dos animais existentes no concelho de Idanha-a-Nova) e no meio fica a Águia. A Mãe Natureza terá de decorar o nome de todos os animais e ir chamando um a um. Os animais ao serem chamados terão de tentar passar pela Águia sem serem apanhados. Se forem apanhados saem do jogo, caso contrário juntam-se à Mãe Natureza e podem ajudá-la.

Jogo “Raposa”

Este é um jogo de apanhada, onde são colocadas fitas coloridas nas calças das crianças a simular uma cauda de raposa. O desafio será o de o apanhador tirar as fitas sem tocar nas crianças. Sempre que o apanhador consegue “roubar” uma cauda, essa raposa sem cauda torna-se num novo apanhador.

Jogo de memória desportiva

São formadas duas equipas e as cartas dos animais (pares) são colocadas no chão, a uma distância considerável das crianças. Ao sinal do/a dinamizador/a, as crianças terão de ir, uma a uma, buscar uma carta e mostrar à próxima da fila. De seguida essa criança terá de ir procurar a carta igual e assim sucessivamente. Ganha a equipa que encontrar mais pares de animais.

Jogo do galo desportivo

Este é um jogo do galo feito com 9 arcos e imagens de arbustos ou árvores (ex: 5 estevas e 5 medronheiros). Cada equipa fica com um dos arbustos. Em corrida, terão de ir, uma a uma, colocar uma imagem num arco. Ganha a equipa que fizer uma linha primeiro (quer seja na horizontal, vertical ou diagonal).

Jogo “Rosmaninho”

No concelho de Idanha-a-Nova, é tradição fazer uma fogueira com Rosmaninhos nos Santos populares, sobre a qual os populares saltam para “purificarem a alma”. Para simular esta tradição, a partir de cordas que imitam uma fogueira, as crianças são desafiadas a saltarem para “purificarem as suas almas”.



A PÁSCOA E A CHEGADA DA PRIMAVERA



Exploração das tradições associadas à Páscoa, partindo da investigação sobre a sua origem, simbolismo e atuais práticas religiosas vivenciadas pelas populações; e exploração da temática da Primavera a partir da observação dos sinais anunciados pela chegada das andorinhas.

— OBJETIVOS —

Conhecer algumas tradições pascais;

Conhecer o simbolismo de alguns elementos da Páscoa;

Sensibilizar para a importância da preservação do meio ambiente;

Identificar algumas das diferenças ambientais das várias estações do ano, em particular da primavera.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o relacionamento interpessoal;

Fomentar o gosto e a importância da preservação do património cultural e natural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver a expressão pictórica.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina;

Desenvolver a locomoção.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer a importância de compreender o património cultural e identidade cultural;

Identificar as principais tradições das festividades da Páscoa;

Compreender o simbolismo da Páscoa;

Identificar as estações do ano e os sinais da mudança para a Primavera;

Compreender as etapas do ciclo de vida dos animais ovíparos.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A Páscoa é uma festividade religiosa que se mantém presente até aos dias de hoje na casa de muitas pessoas. Associada a esta surgem muitas tradições que se replicam ao longo dos anos, nomeadamente, a caça aos ovos, que as crianças adoram.

Sendo o ovo um símbolo antigo, anterior ao Cristianismo, que representa a fertilidade e o renascimento da vida, na cultura pagã enterravam-se ovos nas terras de cultivo para atrair boas colheitas. Por outro lado, no reino animal, o ovo também ocupa um lugar central na reprodução de muitas espécies, como é o caso das andorinhas que nos visitam todos os anos e anunciam a chegada da Primavera.

Ambiente e sustentabilidade

Tradições

Elaborar um *flyer* sobre as principais tradições de celebração da Páscoa;

Elaborar uma lista de questões a fazer aos familiares e/ou funcionários da escola sobre o modo como celebram a Páscoa e o que sabem sobre a sua história.

Ovos

Realizar um jogo de memória com fotografias dos ovos construídos;

Elaborar uma lista de locais onde poderá ser realizada uma caça aos ovos na aldeia/cidade, envolvendo a comunidade.

A chegada da Primavera

Construir uma história sobre a chegada da Primavera e das andorinhas ao território;

Elaborar um painel informativo sobre o ciclo de vida de uma ave.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Jogo "A toca do coelho";

Jogo "O meu coelho é o mais saltitão";

Jogo "Do ovo ao Voo";

Realizar uma caça aos ovos.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar um ovo da Páscoa;

Desenhar/ilustrar um ovo de uma ave;

Desenhar/ilustrar o mapa da caça aos ovos;

Desenhar/ilustrar uma andorinha;

Desenhar/ilustrar um ninho de andorinha;

Desenhar/ilustrar uma árvore na Primavera.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre o que é a Páscoa, como é celebrada nas suas casas e qual o seu significado e simbolismo;

Questionar as/os alunas/os sobre o simbolismo dos ovos da Páscoa;

Desafiar a turma a criar uma história sobre a chegada da Primavera e das andorinhas;

Passar com a turma num espaço verde na zona envolvente à escola e desafiar a que encontrem andorinhas a voar ou ninhos feitos nas redondezas

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 2 A 3 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Tradições	1ª semana	Refletir sobre a simbologia do ovo no contexto da Páscoa e da cultura pagã, e também no reino animal (etapa do ciclo de vida)	Construir e decorar ovos em pasta de moldar	Saída para a observação de ninhos de andorinhas Elaborar um bando de andorinhas e os seus ninhos em barro e colocar os ovos construídos nos ninhos
Ovos	2ª semana	Dinamizar o jogo "A toca do coelho" (descrição em anexo) Dinamizar o jogo "O meu coelho é o mais saltitão" (descrição em anexo)	Realizar uma caça aos ovos	Dinamizar o jogo "Do ovo ao Voo" (descrição em anexo)
A chegada da Primavera	3ª semana	Elaborar um painel com o modo como cada família comemora a Páscoa	Construir um flyer sobre as principais características dos ovos de diversas espécies (tamanho, cor)	Ilustrar "Árvore da vida" alusiva ao equinócio da primavera, a partir de recolha de elementos da natureza (folhas, flores, paus)

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Realizar uma pesquisa mais aprofundada sobre a história e tradição da Páscoa, as diferenças entre as várias culturas e povos;

Realizar uma caça aos ovos com maior nível de complexidade, escondendo os ovos em locais de difícil acesso ou visualização.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Papel, cartão, pasta de moldar, barro, arcos, elementos da natureza (folhas, flores, paus, pedras), canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Receitas da Páscoa: Procurar receitas de pratos tradicionais confeccionados na Páscoa e criar um pequeno livro de receitas da turma.

Atividade Físico-desportiva

Caça aos ovos: Atribuir um ovo a cada criança, onde cada escreve o seu nome e de seguida deve escondê-lo. Em grupos de dois, desafiar cada uma das crianças a descobrir o ovo do adversário. Trocar de grupos consoante as descobertas.

Ambiente e sustentabilidade

Plantações em cascas de ovo: Utilizar as cascas de ovos, encher com terra e para plantar sementes (p.e. ervas aromáticas, feijão, grão...). Durante do tempo de crescimento da planta, desafiar as crianças a acompanhar e registar o desenvolvimento da planta no caderno.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

20 - Equinócio da primavera

março - abril

Data comemorativa da Páscoa (a definir)

maio

2 - Dia Mundial das Aves Migradoras

Anexo 1 – Descrição dos jogos

Jogo “Toca do Coelho”

- Colocamos arcos no chão (o número de arcos correspondente ao número de alunos em jogo). Todas/os as/os alunas/os serão os coelhos e os arcos serão as tocas. Ao sinal combinado (pode ser um bater de palmas, a palavra "coelho", ou outro). As/os alunas/os saem dos arcos e correm livremente e, ao segundo sinal, estes terão de entrar na toca. Após a primeira ronda, é retirado uma toca, repete-se o jogo, mas desta vez, um coelho ficará de fora, perdendo o jogo. O último coelho vence o jogo.

Jogo “O meu coelho é o mais saltitão”

- O objetivo do jogo é que as crianças saltem e transponham alguns objetos naturais existentes na zona envolvente (como muros ou pedras) e também alguns materiais escolares (como cadeiras, mesas ou blocos). Para adicionar um nível de dificuldade e de competitividade ao jogo, utiliza-se uma ferramenta de medida (fita métrica, um pau, um elemento da turma com o braço esticado) para medir qual os saltos em altura e eleger o coelho que saltou mais alto.

Jogo “Do ovo ao voo”

- Tendo em atenção que a atividade terá que começar pelo exercício mais simples (ovo) até ao mais complexo (voo), realiza-se um circuito de perícia e equilíbrio - saltar entre arcos, passar por cima de um muro, subir umas escadas saltando a pés juntos, passar por cima de uma corda, entre outros.



A PRIMAVERA

Exploração da biodiversidade do existente no território a partir da fauna e flora observada na época da Primavera.



— OBJETIVOS —

Identificar as diferenças ambientais das várias estações do ano, em particular da primavera;

Reconhecer algumas espécies de fauna do território;

Reconhecer algumas espécies de flora do território;

Compreender o ciclo de vida de algumas espécies animais e vegetais.

Desenvolver o pensamento criativo;

Desenvolver a expressão de ideias nas formas verbal e pictórica;

Desenvolver a memória e concentração;

Desenvolver a escuta ativa;

Desenvolver o espírito de equipa e a entajuda.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;
Desenvolver o equilíbrio;
Desenvolver diversas formas de deslocamento;
Desenvolver a capacidade respiratória e resistência física.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer as principais alterações ambientais da estação do ano da primavera;
Reconhecer as características gerais das formigas e das andorinhas;
Identificar as espécies vegetais existentes na zona envolvente à escola;
Reconhecer as características gerais das plantas existentes na zona envolvente à escola.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Nesta época do ano a Natureza torna-se mais bonita, veste-se de flores das mais variadas cores, dos mais ricos matizes, de intensos e diversos perfumes e onde se pode ouvir os diversos sons da natureza. Este clima propicia o começo do período reprodutivo de muitas árvores e outras plantas. É o nascimento da primavera, que reinstala a alegria e o colorido, depois de uma era cinzenta e fria, preparando a chegada do Verão que nos traz o intenso calor.

Descobrir a primavera é explorar o mundo de cores, cheiros e sons que anunciam a estação, explorando os animais e plantas que são mais comuns de serem observados nesta época do ano.

Ambiente e sustentabilidade

As formigas e a primavera

Ler a história “As formigas vão salvar o planeta - Philip Bunting” e elaborar uma lista das principais curiosidades descobertas no livro;

Criar uma canção sobre as formigas;

Elaborar um *flyer* informativo sobre o ciclo de vida e a organização social das formigas.

As flores e as árvores

Elaborar um painel com todas as flores e árvores conhecidas pelas crianças;

Construir um bilhete de identidade para as espécies de plantas preferidas das crianças.

Semana na natureza

Elaborar uma lista dos alimentos preferidos que podem ser colhidos na primavera;

Elaborar uma receita com os alimentos preferidos de cada criança.

As andorinhas

Construir uma história sobre as andorinhas e a sua chegada a Portugal na primavera;

Elaborar um *flyer* sobre as andorinhas, o seu ciclo de vida e as várias espécies que é possível observar em Portugal.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Caminhar para identificar espécies e elementos da natureza;

Jogo “Formiguinha trabalhadora”;

Jogo “Andorinha e minhoca”;

Jogo tradicional -Salto à corda;

Jogo tradicional -Estica;

Jogo tradicional - Macaca;

Jogo tradicional - Macaquinho do chinês;

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar as formigas;

Desenhar/ilustrar o formigueiro;

Desenhar/ilustrar as flores;

Desenhar/ilustrar as árvores;

Desenhar/ilustrar o mapa da caça ao tesouro;

Desenhar/ilustrar o picnic;

Desenhar/ilustrar as andorinhas;

Desenhar/ilustrar o ninho das andorinhas.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre quais os primeiros sinais da chegada da estação da primavera que conseguem observar;

Desafiar as/os alunas/os a indicar algumas espécies de animais que fazem a sua migração para Portugal nesta estação do ano;

Sugerir às/aos alunas/os que indiquem quais os seus animais e plantas preferidos, e quais são possíveis de encontrar facilmente nesta estação do ano.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
As formigas	1ª semana	Início da elaboração de um placard, construindo as formigas	Dinamizar o jogo "Formiguinha trabalhadora" (descrição em anexo)	Conversa exploratória sobre o tema Caminhada para observação dos sinais de chegada da primavera Construir as formigas e um formigueiro
As flores e as árvores	2ª semana	Elaborar o placard, construindo as flores e árvores	Caminhada para identificação das flores e árvores existentes	Caça ao tesouro de árvores e flores na zona envolvente à escola, a partir de pistas sobre as espécies existentes
Semana na natureza	3ª semana	Elaborar flores em vários materiais (papel crepe, plasticina, pasta branca)	Dinamizar jogos tradicionais: • Salto à corda • Estica • Macaca • Macaquinho do chinês	Picnic na Natureza
As andorinhas	4ª semana	Finalizar o placard, construindo as andorinhas	Dinamizar o jogo "Andorinha e minhoca" (descrição em anexo)	Elaborar o ninho das andorinhas

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar o placar com maior pormenor, construindo as espécies em detalhe e legendando todos os elementos presentes;

Dinamizar o jogo da caça ao tesouro com pistas mais complexas e menos objetivas;

Elaborar as várias espécies em materiais mais desafiadores (como o papel crepe, por exemplo).

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores), telhas, cartolina, cartolina canelada, plasticina, barro, pasta branca, papel crepe, papel celofane, tintas, pincéis, cola, fita-cola, tesoura, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico- expressiva

Livro sobre a primavera: Desafiar a criança a fazer um livro ilustrado e escrito sobre as cores e acontecimentos da primavera.

Colheita de folhas e flores da primavera: Numa caminhada em espaço natural ou espaço escolar natural, recolher flores e folhas variadas, colocá-las entre páginas de um livro, esperar uma semana para que secassem. Depois de secas as crianças podem dar asas a imaginação e fazer colagens elas, criar postais...

Atividade Físico-desportiva

Caixa dos tesouros primaveril: Numa caminhada em espaço natural, convidar as crianças a recolher o que consideram ser tesouros da primavera. Após a recolha, em grande grupo, cada criança justifica as suas escolhas.

Aves da primavera: Atribuir a uma criança a "águia" que deve estar num círculo, o ninho. Uma outra criança deve ser a "Primavera" que se deve posicionar num extremo do espaço da atividade. As restantes crianças, são divididas por pequenos grupos de aves da primavera (p.e. andorinhas, estorninhos, pardais e melros) que também devem estar num círculo, o ninho.

O jogo começa com a criança "Primavera" a chamar um grupo de aves, esse grupo é obrigado a sair do seu ninho e tentar chegar à "Primavera". Nesse momento, a "águia", deve sair do ninho e tentar apanhar o máximo de aves tocando-lhes antes de chegarem à "Primavera" tendo estas que se deslocar para o ninho da águia. De seguida, a "Primavera" chama outro grupo de aves, até todos os grupos terem sido chamados. Ganha o jogo o grupo de aves que tiver menos elementos apanhados pela "águia".

Ambiente e sustentabilidade

Plantações da primavera: Plantar sementes de flores no recinto escolar e criar um vaso com materiais recicláveis (p.e. garrafa de lata, pacote de leite) onde também devem plantar algumas sementes para cuidar em casa.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade
24 - Dia Europeu dos Parques

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza
31 - Dia Mundial do Vigilante da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

5 - Dia da Floresta Autóctone

Anexo 1 – Descrição dos jogos

Jogo “Formiguinha trabalhadora”

Divididas em equipas, cada criança ocupa um posto, havendo, para cada equipa, o número de postos correspondentes ao número de elementos e mais um (numa equipa de 3 elementos, existem 4 postos). No posto 1 estão colocados todos os objetos correspondentes aos alimentos da formiga. À voz da/do docente/dinamizador, o elemento do posto 1 tem que pegar num alimento e deslocar-se rapidamente até ao posto 2, entregando-lhe o alimento para que este se desloque até ao posto seguinte. O último elemento irá colocar o alimento no posto extra, terminando o jogo quando todos os alimentos tiverem sido transportados até à última etapa. Vence o jogo a equipa que terminar o desafio mais rapidamente.

Jogo “Andorinha e minhoca”

Seleciona-se uma criança para ser a andorinha e outra para ser a minhoca, ficando as restantes crianças de mãos dadas e em roda. O objetivo da andorinha é apanhar a minhoca, não podendo entrar na roda, pois esta é a toca da minhoca, o lugar seguro onde se pode esconder. Sempre que a minhoca estiver de fora da roda, terá que correr para fugir da andorinha e não ser apanhada. De cada vez que a minhoca é apanhada, troca de elemento com alguém que está na roda, somando a andorinha 1 ponto por cada minhoca apanhada. O jogo termina no final do tempo estabelecido pela/o docente/dinamizador.



À RODA DA VIDA DAS PLANTAS



Exploração das espécies de plantas existentes na área envolvente à escola a partir da construção de um relógio com os vários elementos do ciclo de vida de cada espécie.

— OBJETIVOS —

Identificar as espécies de plantas encontradas no concelho de Idanha-a-Nova;

Identificar as principais estruturas das plantas;

Compreender o ciclo de vida das plantas;

Reconhecer as funções das plantas nos ecossistemas;

Compreender a importância das plantas para os

seres humanos.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Sensibilizar para as áreas de bem-estar, da saúde e do cuidado com o ambiente;

Fomentar o espírito de equipa e entreajuda.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva:

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais;

Desenvolver formas de expressão física e teatral.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Identificar as principais estruturas das plantas;

Identificar as etapas do ciclo de vida das plantas;

Descrever o ecossistema em que as espécies vegetais encontradas estão inseridas;

Reconhecer a importância das plantas para o ser humano.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Recolher sementes, partes de raízes, cascas de tronco, caules, folhas, frutos, flores ou outras estruturas de plantas. No caso de não ser possível recolher o elemento (um fruto em crescimento, por exemplo), este poderá ser fotografado.

Separar os diferentes elementos e organizá-los por ordem cronológica do seu ciclo de vida.

Construir, em formato relógio, o ciclo de vida de cada espécie encontrada, colando os elementos recolhidos. No caso de espécies em que não foi possível recolher elementos de todas as fases do ciclo de vida, poderão ser desenhados ou ilustrados os elementos em falta.

Em cada relógio/ciclo construído, deverá ser elaborada a legenda da espécie, descrevendo as suas principais características, como o habitat preferencial, por exemplo.

A natureza e os sentidos

Correr aleatoriamente, parar, apanhar 5 elementos do chão (podem ser folhas, paus, flores, etc.) e dizer de que cor são esses elementos recolhidos. Correr novamente, parar, fechar os olhos e dizer que cheiros conseguem identificar. Correr aleatoriamente e apanhar outros 5 elementos. Sentar no chão, fechar os olhos e sentir as texturas de todos os elementos recolhidos, dizendo as principais diferenças e separando por diferentes texturas.

Ambiente e sustentabilidade

Trabalhar sobre as estruturas das plantas

Elaborar uma lista de espécies de plantas que podem ser encontradas no concelho;

Criar um jogo de associação que relacione as espécies encontradas e o grupo em que se inserem (árvores, arbustos, herbáceas, plantas marinhas);

Elaborar um esquema com as estruturas das plantas que são reconhecidas e associar as espécies identificadas ao grupo no qual são mais facilmente reconhecidas (ex: a papoila será associada à flor, o limoeiro ao fruto, etc.).

Trabalhar sobre o ciclo de vida das plantas

Elaborar uma lista das várias transformações que ocorrem nas plantas e nomear as fases do seu ciclo de vida;

Construir uma breve história ou canção sobre o ciclo de vida de uma planta desde que a semente é plantada;

Elaborar um esquema com as estações do ano às quais estão associadas as várias fases do ciclo de vida das plantas.

Trabalhar sobre as funções das plantas nos ecossistemas

Distribuir um conjunto de imagens sobre as principais funções das plantas nos ecossistemas e desafiar a que seja identificada a palavra que a descreve (imagem de uns pulmões para ser associada à função de produção de oxigénio, imagem de uma alface para ser associada à função de produção de alimento, imagem de uma casa para ser associada à função de abrigo, imagem de uma âncora para ser associada à função de suporte do solo, etc.);

Elaborar uma lista de plantas importantes para os ecossistemas encontrados no concelho.

Trabalhar sobre a utilidade das plantas para os humanos

Construir uma lista com os produtos que têm origem em espécies vegetais;

Criar um jogo de associação entre materiais utilizados pelos humanos e as espécies de plantas que lhes dão origem;

Elaborar uma lista dos produtos de origem vegetal mais, e menos, consumidos no concelho.

Atividade Físico-desportiva

- Correr na rua para explorar a área;
- Recolher elementos da natureza como sementes, raízes, paus, folhas, flores ou frutos;
- Organizar os elementos a partir da fase do ciclo de vida em que se encontram;
- Caça ao tesouro dos elementos da natureza;
- Caminhada para observação dos elementos que constituem o ecossistema envolvente à escola;
- Jogo de futebol humano com equipas de plantas e humanos.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar as plantas;
- Desenhar/ilustrar as estruturas das plantas;
- Desenhar/ilustrar o ciclo de vida de cada planta;
- Desenhar/ ilustrar o relógio do ciclo de vida de cada planta;
- Desenhar/ilustrar o habitat natural de cada planta identificada;
- Elaborar a maquete de um ecossistema onde existe determinada planta e as espécies animais que nesse habitat também se encontram;

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Sugerir às/aos alunas/os que pensem nas suas flores e frutos preferidos e em que estação do ano é mais fácil encontrá-los na natureza;

Para introduzir o tema das estruturas das plantas, realizar um breve jogo de associação, desafiando as/os alunas/os a pensarem em como as frutas e flores escolhidas por cada elemento da turma se podem relacionar entre si (por exemplo, todas as flores amarelas, todos os frutos da família dos citrinos, etc.) e, posteriormente, sugerir que identifiquem as estruturas em falta de cada uma das espécies escolhidas (por exemplo, para a laranja, falta a semente, raiz, tronco, folhas e flores);

Para introduzir o tema do ciclo de vida das plantas, sugerir a construção de uma história-viva sobre a vida de uma planta desde o momento em que nasce até aquele que morre, iniciando-se por um dos elementos da turma e passando progressivamente para os restantes que, à vez, acrescentam duas a três linhas da história. O final pode ser concluído pelo último elemento ou ser deixado em aberto para que toda a turma decida qual o melhor desfecho para a sua história;

Para introduzir o tema das plantas nos ecossistemas, desafiar as/os alunas/os a criar um cenário onde cada um dos elementos desempenha uma função essencial ao crescimento de uma espécie de planta, nomeando quem será a semente, raiz, caule/tronco, folhas, flores, frutos, solo, chuva, sol, humidade, água, sais minerais, etc.;

Para introduzir o tema das Plantas e Humanos, desafiar a turma a pensar nos seus pratos preferidos e a pesquisarem quais os elementos vegetais que os constituem e as respetivas espécies;

A partir de uma lista de todos os elementos vegetais preferidos pelas/os alunas/os, sugerir a construção de uma receita culinária onde possam integrar todos os alimentos;

Desafiar as/os alunas/os a olharem à sua volta (na sala de aula, por exemplo) ou a imaginarem todos os elementos que têm no seu quarto, e pensarem quais desses elementos foram construídos a partir de matéria vegetal (como a madeira, o algodão, as flores aromáticas), organizando-os numa tabela com os mais e menos frequentemente utilizados pelo ser humano.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Estruturas das plantas	1ª semana	<p>Desenhar sementes, raízes, troncos/caules, ramos, folhas, flores, frutos e plantas inteiras</p> <p>Desenhar as estruturas das plantas que se podem encontrar na natureza em cada época do ano</p>	<p>Caminhada na natureza para recolha dos elementos</p> <p>Jogo de estafetas com as estruturas por ordem cronológica (semente, raiz, caule, tronco, ramos, folhas, flores e frutos)</p>	<p>Elaboração de um painel de turma decorado com todas as estruturas vegetais encontradas</p>
Ciclo de vida das plantas	2ª semana	<p>Ilustrar uma etapa do ciclo de vida de uma planta (semente-raiz, tronco-ramo; folha-flor; flor-fruto)</p> <p>Desenhar a estação do ano em que cada estrutura se desenvolve</p>	<p>Caça ao tesouro dos elementos da natureza que correspondem a espécies vegetais e identificação do momento do ciclo de vida</p>	<p>Construção de uma linha cronológica com o ciclo de vida das espécies recolhidas</p>
As plantas nos ecossistemas	3ª semana	<p>Ilustrar o habitat natural de cada planta identificada</p> <p>Elaborar a maquete de um ecossistema onde existe determinada planta e as espécies animais que nesse habitat também se encontram</p>	<p>Caminhada para observação dos elementos que constituem o ecossistema envolvente à escola</p>	<p>Elaboração de etiquetas com a descrição dos principais fatores que caracterizam o habitat envolvente à escola</p>
Plantas e Humanos	4ª semana	<p>Construir uma história sobre uma aventura entre uma criança e uma planta</p> <p>Construir o relógio do ciclo de vida de uma espécie vegetal</p>	<p>Jogo de futebol humano com equipas de plantas e humanos</p>	<p>Jogo de memória entre plantas e subprodutos que o Homem consome/ produz a partir desses elementos</p>

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Selecionar apenas plantas de determinado grupo, como por exemplo, árvores, arbustos ou herbáceas;

Selecionar apenas plantas que surgem, florescem ou frutificam em determinada época do ano;

Organizar as espécies recolhidas entre as autóctones de Portugal e as exóticas;

Selecionar uma espécie de planta por aluna/o e esta/e terá de recolher o maior número de estruturas possíveis da mesma planta (semente, raiz, caule/tronco, folhas, flores, frutos).

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Saco de pano ou papel, máquina fotográfica ou outro dispositivo com a mesma função, sementes, raízes, caules/troncos, paus, folhas, flores, frutos, ou outras estruturas das plantas, cola, papel, canetas e lápis de cor, e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

1) Definir previamente um percurso fora da sala de aula e colocar alguns pedaços de tecido coloridos em diferentes locais visíveis. No caso de não ser possível realizar esta tarefa sem a presença das/os alunas/os, pedir para que, neste momento, estejam virados de costas para o docente/dinamizador para que não vejam onde estão os pedaços de tecido.

De seguida, dividir as/os alunas/os em grupos de 4 e organizá-los em forma de quadrado, de costas uns para os outros.

Deste modo, terão de descobrir os pedaços de tecido sem moverem as suas cabeças para a esquerda ou direita, olhando apenas em frente. Após o primeiro grupo realizar a atividade, terá de esconder de novo os pedaços de tecido para que o próximo grupo os descubra. Vence o jogo a equipa que encontrar mais pedaços de cor ou realizar a atividade em menor tempo.

Material necessário: Pedaços de tecido com cores diferentes.

2) Para construir amuletos da sorte individuais para cada aluna/o, poderá colocar fita adesiva com a parte colante voltada para fora, ou cortar rolos de papel em formato de pulseiras e barrando-os com cola. De seguida, proponha que procurem elementos da natureza (como paus, folhas, solo, flores, etc.) e que colem os mesmos no amuleto. No final, deixe as/os alunas/os levarem os seus amuletos para casa e na aula seguinte poderá haver lugar a uma reflexão sobre as reações dos familiares ao verem o amuleto!

Material necessário: Cola, rolo grande de fita adesiva ou rolos de papel.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

fevereiro

2 - Dia Mundial das Zonas Húmidas

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem
21 - Dia Internacional das Florestas
22 - Dia Mundial da Água

maio

3 - Dia Internacional do Sol
20 - Dia Mundial das Abelhas
22 - Dia Internacional da Biodiversidade
24 - Dia Europeu dos Parques

Junho

1 - Dia mundial do Sobreiro e da Cortiça
5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

1 - Dia Mundial da Água
5 - Dia Mundial dos Habitats
16 - Dia Mundial da Alimentação

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem
5 - Dia Mundial do Solo



ÁGUA É VIDA

Exploração da importância da água para a vida no planeta Terra a partir da investigação sobre o património cultural e natural da aldeia do Ladoeiro.



— OBJETIVOS —

Conhecer a origem do nome da aldeia do Ladoeiro;

Conhecer os canais do Ladoeiro e reconhecer a sua importância;

Conhecer as fontes existentes no Ladoeiro;

Conhecer o ciclo da água e as suas etapas;

Compreender a importância da água na vida do planeta;

Identificar as diversas formas de preservar a água do planeta Terra.

Desenvolver a criatividade e imaginação;

Desenvolver o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa;

Fomentar o gosto pelo património cultural;

Sensibilizar para a preservação do património natural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver a expressão pictórica;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a coordenação motora e os vários tipos de locomoção;

Desenvolver diversas formas de deslocamento.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer a história associado ao nome da aldeia do Ladoeiro;

Reconhecer a importância dos canais de distribuição da água para a população;

Compreender a importância das fontes para a população;

Identificar os diferentes estados da água e as principais etapas do ciclo da água;

Identificar os cuidados a ter com o uso da água.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A água é um bem essencial à vida e é indiscutível que precisamos da água para continuar a habitar no planeta Terra como hoje o conhecemos. A manutenção e preservação da vida dos organismos exige que cuidemos da água como um elemento fundamental da natureza. A partir da história do nome da aldeia do Ladoeiro, a temática da importância da água e do ciclo da água é desenvolvida ao longo de atividades que exploram o património cultural e natural da região.

Ambiente e sustentabilidade

A história do Ladoeiro

Elaborar um *flyer* de boas-vindas à aldeia do Ladoeiro;

Elaborar um mapa com os principais pontos de interesse a visitar no Ladoeiro.

Os canais

Elaborar uma ficha descritiva das funções e utilidades dos canais de transporte da água;

Realizar uma entrevista às/aos familiares ou funcionários da escola sobre os seus conhecimentos sobre a utilidade dos canais de transporte da água.

As fontes

Elaborar uma ficha descritiva sobre que é uma fonte;

Ilustrar a fontes mais próxima de casa ou da escola.

O ciclo da água

Elaborar um painel de explicação do ciclo de vida da água para afixar num local comum da escola;

Elaborar um bilhete descritivo de cada experiência realizada sobre o ciclo de vida da água.

A água no planeta Terra

Realizar uma entrevista às/aos familiares ou funcionários da escola sobre os seus conhecimentos sobre a racional utilização da água;

Recolher um conjunto de imagens que sensibilizem para a racional utilização da água e afixar na sala de aula ou num local comum da escola.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Percurso de estafetas;

Jogo de simulação do deslocamento da água;

Caminhada pela aldeia;

Jogo "O charco de água";

Jogo "A ponte";

Jogo "A corrente de água";

Jogo sobre o ciclo da água.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar um canal de transporte da água;

Desenhar/ilustrar uma fonte;

Desenhar/ilustrar o ciclo da água.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Questionar a turma sobre os conhecimentos que têm sobre a origem do nome da aldeia do Ladoeiro;
- Questionar a turma sobre os sistemas de circulação e abastecimento de água à população;
- Desafiar a turma a elaborarem uma lista das fontes que conhecem do Ladoeiro;
- Distribuir um conjunto de imagens sobre as várias etapas do ciclo de vida da água e desafiar a turma a identificar e descrever os principais processos de transformação que ocorrem;
- Desafiar a turma a pesquisar livros sobre o tema da importância da água para o planeta Terra.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
A história do Ladoeiro	1ª semana	Ilustrar a história do nome do Ladoeiro	Percurso de estafetas dos vários pontos de circulação da água Jogo de simulação de uma perseguição/deslocamento da água.	Ilustrar o brasão da aldeia
Os canais	2ª semana	Visualizar os canais existentes na aldeia e reproduzi-los em plasticina	Caminhada pela aldeia Slackline de simulação de um aqueduto	Construir um canal a partir de garrafas de plástico
As fontes	3ª semana	Visita às fontes da aldeia Ilustrar uma fonte à escolha	Caminhada pela aldeia Jogos com água O charco de água (descrição em anexo) A ponte (descrição em anexo) A corrente de água (descrição em anexo)	Elaborar um painel informativo sobre as fontes da aldeia
O ciclo da água	4ª semana	Reproduzir o ciclo da água a partir de diferentes materiais	Percurso simulando o ciclo da água Jogo sobre o ciclo da água (descrição em anexo)	Realizar diversas experiências com a água (descrição em anexo)
A água no planeta Terra	5ª semana	Ilustrar o planeta Terra dando destaque à presença da água	Jogo de dados sobre os cuidados a ter com a água (descrição em anexo)	Construir um marcador de livros sobre os cuidados a ter na utilização da água

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Elaborar um *flyer* sobre a história do brasão da aldeia;
- Ilustrar as fontes da aldeia de forma mais pormenorizada;
- Elaborar um painel com as fontes da aldeia encontradas durante a caminhada.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Plasticina, *slackline*, arcos, garrafas de plástico, frascos de vidro, taça de vidro, sal, açúcar, areia, rolhas de plástico, pedras, caroço de abacate, palitos, papel absorvente, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Memória de rios e ribeiras: Criar um jogo da memória com os rios e ribeiras existentes no concelho de Idanha-a-Nova.

Marcador de livros: Criar um marcador de livros alusivo à importância da água.

Atividade Físico-desportiva

Encher o balde: Dividir a turma em duas equipas, colocar um balde com água na partida e um balde vazio na chegada, para cada uma das equipas. O objetivo passa por, cada equipa, encher com um copo de água o balde vazio. Na deslocação de um balde para o outro, devem ser propostos desafios (p.e. ir ao pé-coxinho; ir a saltar; ir com o copo na cabeça...). Ganha a equipa que tiver conseguido transferir mais água de um balde para o outro.

Ambiente e sustentabilidade

Reaproveitamento de água: Desafiar as crianças a pensar em estratégias de como se pode reaproveitar a água na escola. A partir das ideias, concretizar uma ou duas.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

22 - Dia Mundial da Água
3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

1 - Dia Nacional da Água

Julho

31 - Dia Mundial do Vigilante da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição das experiências com a água

Experiência 1

Observação da solubilidade e densidade dos materiais, com recurso a frascos com água e sal e frascos apenas com água, onde são adicionados alguns ingredientes e objetos, como por exemplo: açúcar, areia, rolhas de plástico ou pedras;

Experiência 2

Germinação de um caroço de abacate a partir da sua colocação num frasco em contacto com a água, suportado por 4 palitos;

Experiência 3

Realização de uma atividade de degustação e de um "live cooking" utilizando a receita de guacamole para aproveitamento do fruto;

Experiência 4

Simulação de um arco-íris usando uma taça de água, papel absorvente e canetas de feltro.

Anexo 2 – Descrição dos jogos relacionados com a água

Jogo "O charco de água"

No espaço da sala de aula são colocados arcos no chão (em número igual ao de crianças em jogo), representando os charcos de água. O elemento dinamizador indica um tipo de deslocamento e, à contagem, as crianças deslocam-se dessa forma fora dos arcos. Quando o/a dinamizador/abate palmas todas as crianças têm de procurar o seu charco. Quem ficar sem charco é eliminado do jogo.

Jogo "A ponte"

Jogo de apanhada no qual, quando quem apanha toca numa criança, esta transforma-se em ponte. A criança transformada tem de afastar as pernas para que possa ser salva. Para ser salva uma das outras terá de passar por baixo das pernas simulando a água a correr.

Jogo "A corrente de água"

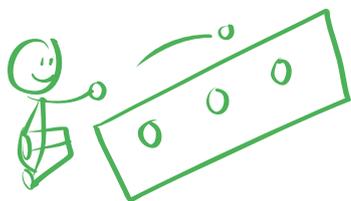
Jogo da apanhada no qual, quem apanha é uma gota de água e, sempre que apanha outras crianças, estas juntam-se dando-lhe a mão e transformando-se numa corrente de água. O jogo termina quando todas as crianças estiverem na corrente.

Jogo sobre o ciclo de água

Realizar um percurso do ciclo da água a partir de vários materiais que simulam o processo que move a água pelo planeta através dos mares, do céu e da terra. O desafio será realizar o percurso, passando por várias estações que representam a evaporação, transpiração, condensação, precipitação e infiltração. Adicionalmente, existem obstáculos como (barreiras, mesas, bancos suecos).

Jogo de dados sobre os cuidados a ter com a água

Jogo com várias perguntas sobre os cuidados a ter com a água (semelhante ao jogo da glória). Consoante a resposta, as crianças avançam ou recuam para outras casas do tabuleiro de jogo. Ao longo do jogo, também existem tarefas a realizar, como por exemplo saltar à corda 5 vezes, dar uma volta ao espaço a correr ou ao pé-coxinho.



ANTES BRINCAVA-SE ASSIM



Exploração das principais brincadeiras e jogos de antigamente, a partir da reutilização de materiais para a sua construção e dinamização.

— OBJETIVOS —

Reconhecer o património cultural, artístico e artesanal do concelho de Idanha-a-Nova;

Preservar e valorizar o património artístico e cultural;

Valorizar a cultura local;

Identificar as brincadeiras e jogos de antigamente.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;

Desenvolver a motricidade fina e grossa;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Identificar as principais brincadeiras e jogos de antigamente;

Reconhecer as regras dos jogos jogados antigamente;

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Explorar e experienciar as brincadeiras dos tempos das/os mães/pais e avós, numa aproximação entre as diferentes gerações. Desta forma, através da investigação das brincadeiras e jogos de antigamente, será possível que as crianças conheçam e vivenciem novas experiências, desde o levantamento dos principais jogos e brincadeiras à recolha de materiais para a sua reconstrução e dinamização.

Ambiente e sustentabilidade

Lembrar as brincadeiras e jogos antigos

Distribuir um conjunto de fotografias dos objetos utilizados nas brincadeiras e jogos de antigamente;

Construir uma breve história com as brincadeiras e jogos de antigamente.

Viver as brincadeiras e jogos antigos

Elaborar um painel com as regras dos jogos.

Construir brincadeiras de antigamente

Construir um pequeno teatro/dramatização com as brincadeiras e jogos de antigamente;

Elaborar uma lista de material necessário à construção de todos os elementos;

Elaborar as instruções de construção de cada elemento.

Atividade Físico-desportiva

Jogo com uma bola de trapos;

Jogo "Toca e foge";

Jogo "Salto ao eixo";

Jogos com cordas, com arcos, jogo dos berlindes;

Jogo das pedrinhas;

Jogo da apanhada e das escondidas.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar cada jogo ou brincadeira;

Desenhar/ilustrar os materiais utilizados para construir os jogos ou brincadeiras;

Desenhar/ilustrar a turma a jogar ou a brincar com os elementos construídos.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre as suas brincadeiras e jogos preferidos;

Questionar as/os alunas/os sobre os brinquedos antigos que as/os suas/seus avós ainda possam guardar nas suas casas;

Desafiar a turma a realizar uma entrevista aos seus familiares mais velhos para descobrir quais eram as suas brincadeiras e jogos preferidos enquanto crianças;

Elaborar uma lista com todos as respostas recolhidas pelas/os alunas/os.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Lembrar as brincadeiras e jogos antigos	1ª semana	Explorar as brincadeiras antigas com meias e trapos	Dinamizar jogos com uma bola de trapos Dinamizar o jogo "Toca e foge" Dinamizar o jogo "Salto ao eixo"	Construir o "Jogo das latas" a partir de materiais de uso quotidiano (descrição em anexo) Elaborar a descrição e regras de funcionamento do jogo
Viver as brincadeiras e jogos antigos	2ª semana	Explorar os brinquedos construídos em cartão	Dinamizar jogos com cordas, com arcos, jogo dos berlindes e o "jogo das pedrinhas" (descrição em anexo)	Dinamizar o "jogo das latas"
Construir brincadeiras de antigamente	3ª semana	Construir cordas de saltar com materiais descartados	Dinamizar jogos com arcos e cordas	Construir brinquedos com recurso a materiais de uso quotidiano (exemplo de brinquedo: bilboque) Dinamizar jogos tradicionais ao ar livre - Jogo da Petanca (descrição em anexo) - Jogo da malha (descrição em anexo)
Jogos e brincadeiras de rua	4ª semana	Dinamizar os saltos à corda	Dinamizar o jogo da apanhada e das escondidas	Dinamizar jogos de tabuleiro (descrição em anexo)

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Descrever as regras de todos os jogos dinamizados;
- Elaborar uma lista de todos os materiais utilizados para dinamizar os jogos;
- Elaborar um painel sobre as brincadeiras e jogos de antigamente;

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Trapos, tecido, latas, bola, jogos de tabuleiro, cartão, arcos, cordas, berlindes, pedrinhas, materiais associados aos jogos da petanca e malha, materiais associados aos jogos de tabuleiro, papel, canetas e lápis de cor.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico- expressiva

Adivinha qual é: Desafiar as crianças a criar adivinhas para os diferentes jogos tradicionais. No final, cada criança coloca a turma à prova com as suas adivinhas.

Atividade Físico-desportiva

Jogo do Lenço: Cada equipa define, em segredo, um número para cada um dos membros. Com duas equipas e a pessoa no centro a segurar o lenço, esta diz um número e, de cada equipa, virá a correr o participante a quem foi atribuído esse número. Ganha pontos a equipa que apanha o lenço primeiro. Fazer um conjunto de no mínimo 10 rondas.

Os meus colegas do lado: As crianças em roda e de mãos dadas decoram a pessoa que está à sua direita e esquerda. De seguida, largam as mãos e deslocam-se à sua vontade pelo espaço previamente delimitado. Ao sinal do/a orientador/a, as crianças devem parar, ver onde estão os seus colegas à direita e esquerda da roda e dar-lhes as mãos. Com toda a gente baralhada e de mãos dadas o objetivo é voltar à posição inicial da roda.

Ambiente e sustentabilidade

Jogo do galo: Com materiais naturais (pedras, paus, folhas...), criar um jogo do galo.

Jogo das latas: Criar um jogo das latas para cada criança. Com latas de sumo, 5 latas por criança, proceder à sua decoração (p.e. tintas guache, forradas a cartolina e desenhar...). No final, em pequenos grupos, utilizar as latas em pirâmide jogar e treinar a pontaria.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio

28 - Dia Internacional do Brincar

Junho

1 - Dia mundial da criança

novembro

4 - Dia de Aulas ao Ar Livre

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição dos jogos tradicionais

Jogo das latas:

Numerar 10 latas (valendo cada uma 1 ponto) e colocá-las em forma de pirâmide. O desafio será em acertar no maior número de latas com uma bola, derrubando-as. No final somam-se os pontos e define-se a/o vencedor/a;

Jogo das pedrinhas:

Jogo composto por cinco pedrinhas que as/os jogadoras/es têm que lançar ao ar e tentar apanhar o maior número possível na parte de trás de uma das mãos enquanto caem. Quem apanhar o maior número de pedras vence o jogo;

Jogo do bilboque:

O bilboque é um brinquedo antigo que consiste numa esfera de madeira ou de plástico, com um orifício central, que é presa por uma corda a uma espécie de suporte. O desafio é que, através do movimento das mãos, essa bola encaixe no suporte;

Jogo do berlinde:

Começa por se fazer uma cova no chão. Depois, define-se a distância da qual se vai lançar o berlinde, com o objetivo de que entre na cova. De seguida, o desafio é lançar o berlinde na direção da cova. Em caso de acertar, o jogador ganha um ponto e volta a lançar o berlinde, desta vez contra o berlinde do jogador adversário para o afastar da cova e impedir que lhe acerte. Em caso de sucesso, o jogador volta a lançar o berlinde na direção da cova, e assim sucessivamente até falhar (a cova ou o berlinde do adversário). De seguida, joga a/o outra/o jogador/a, segundo as mesmas regras. Repete-se a sequência até atingir o número de pontos definido previamente (10 pontos, por exemplo);

Jogo da petanca:

A petanca é um jogo de origem francesa, que consiste no lançamento de uma série de bolas metálicas, com o objetivo de ficar o mais próximo possível de uma pequena bola de madeira ("*cochonette*"), lançada previamente por um /a jogador/a;

Jogo da malha:

O jogo da malha é um jogo de pontaria em que se lançam discos de metal (de plástico ou pedras chatas) em direção a um pino com a intenção de derrubá-lo e/ou deixar a malha o mais próximo possível deste pino ou encaixado nele. Adicionalmente, podem ser também definidos pontos associados a diferentes tipos de pinos, consoante a dificuldade ou a distância a que se encontram, por exemplo.

Anexo 2 – Descrição dos jogos de tabuleiro

Jogo do galo

O objetivo deste jogo é o de colocar três elementos (círculo ou cruz) alinhados em qualquer direção: horizontal, vertical ou diagonal e impedir que o adversário o faça primeiro. Cada jogador/a joga à vez, e coloca o seu círculo ou cruz na casa que escolher. Como estratégia as/os jogadoras/es deverão tentar alinhar os três elementos nas três direções possíveis, de modo a ganhar mais rapidamente. O jogo termina quando um/a jogador/a conseguir alinhar os seus elementos ou quando empatarem por não existirem mais casas de jogo disponíveis;

Jogo do moinho

O jogo do Moinho é extremamente antigo, tendo sido encontrados vestígios de tabuleiros em cavernas pré-históricas. O tabuleiro consiste em três quadrados concêntricos conectados entre si, sendo as casas os cantos e pontos médios dos respetivos quadrados. O objetivo do jogo é remover as peças inimigas até que restem no máximo duas. Em qualquer fase do jogo, quando um/a jogador/a forma uma linha horizontal ou vertical com três das suas peças (chamada de «moinho») sobre o tabuleiro, tem o direito de escolher uma peça inimiga em qualquer posição do tabuleiro para remover, desde que essa peça não faça parte de um «moinho» inimigo;

Jogo das damas

O jogo de damas pratica-se entre dois jogadoras/es, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, dispondo de 12 peças brancas e 12 pretas. O principal objetivo é o de capturar ou imobilizar as peças do adversário. A/O jogador/a que conseguir capturar todas as peças da/o adversária/o vence.

Anexo 3 – Descrição de outros jogos de tabuleiro

Tangram

O Tangram é um quebra-cabeças geométrico chinês formado por 7 peças, chamadas tans, com as quais é possível formar várias figuras;

Mikado

O Mikado é um jogo de destreza, em que se juntam todos os pauzinhos (com diferentes cores e pontos associados) e se deixam cair livremente sobre a mesa ou o chão. Depois, cada jogador/a terá que recolher 1 pauzinho sem que toque nos restantes e assim poder continuar até que outro pauzinho se mexa. Ganha quem recolher mais pauzinhos ou quem tiver mais pontos;

Jogo da memória

Este é um jogo que exercita a memória e que é formado por peças que apresentam uma figura num dos lados. Cada figura repete-se em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, à vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, a/o participante deve recolher esse par (ou manter virado para cima) e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, sendo passada a vez à/ao participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver mais pares no final do jogo.



AS FONTES

Exploração das fontes existentes na aldeia de Zebreira, as suas histórias e a sua importância para a população de antigamente.



— OBJETIVOS —

Conhecer as Fontes da aldeia de Zebreira;
Compreender a importância das fontes para a população residente ;
Conhecer as histórias antigas sobre as fontes da aldeia;
Identificar a fauna e flora do meio envolvente a cada fonte da aldeia.

Desenvolver a criatividade e imaginação;
Desenvolver a memória;
Fomentar o gosto pelo património cultural;
Sensibilizar para a preservação do património natural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver a expressão pictórica;
Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;
Desenvolver a coordenação motora e os vários tipos de locomoção;
Desenvolver diversas formas de deslocamento.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer a função e importância de uma fonte;
Compreender a rede de distribuição de água a uma população;
Identificar as principais espécies de animais e plantas locais;
Desenvolver a capacidade de síntese, verbalização de ideias e as diversas formas de expressão (verbal, escrita, pictórica).

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As fontes que abastecem as populações desempenham um papel essencial no dia-a-dia das/os habitantes e são carregadas de histórias, memórias e de um grande simbolismo. Na aldeia de Zebreira, as fontes existentes ainda hoje têm uma função muito importante no abastecimento de água e podem desvendar muitas curiosidades sobre o tempo dos nossos avós!

Sabe-se da existência de um percurso pedestre que percorre uma rota de 7 fontes, pelo que, a partir de entrevistas a moradoras/es mais velhas/os, será explorada a rota das 7 fontes existentes na aldeia.

Ambiente e sustentabilidade

Descobrir as fontes

- Elaborar uma ficha descritiva do que é uma fonte;
- Ilustrar uma fonte conhecida;
- Elaborar uma lista de familiares ou amigas/os mais velhos para entrevistar;

A minha fonte

- Elaborar um painel das fontes da aldeia juntamente com a nova fonte desenhada;
- Elaborar uma lista de espécies de animais e plantas existentes na região;
- Elaborar a descrição das principais características das espécies enumeradas;
- Dinamizar um jogo de mímica com as espécies enumeradas.

Atividade Físico-desportiva

- Correr na rua para explorar a área;
- Recolher elementos para construir as fontes;
- Jogo de bowling;
- Jogo com dado.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar uma fonte;
- Desenhar/ilustrar o percurso construído com o dado;
- Desenhar/ilustrar o jogo de **bowling**;
- Desenhar/ilustrar os vários desafios do dado;
- Desenhar/ilustrar uma fotografia antiga de uma fonte da aldeia;
- Desenhar/ilustrar os animais construídos;
- Desenhar/ilustrar as plantas construídas.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os se já alguma vez estiveram perto de alguma das fontes da aldeia, quais as que gostam mais;

Sugerir às/aos alunas/os que, com as suas famílias, visitem todas as fontes e registem esse momento em fotografias ou vídeos;

Desafiar a turma a pesquisar sobre a fauna e flora mais abundante na região e quais as espécies que podem encontrar junto de cada fonte.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 1 A 2 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

<p>Descobrir as fontes</p>	<p>1ª semana</p>	<p>Ilustrar uma fonte existente na aldeia</p>	<p>Construir as 7 fontes existentes na aldeia a partir de diferentes materiais (caixas, bancos, almofadas, brinquedos)</p> <p>Definir um percurso entre cada uma das fontes</p> <p>Lançar o dado e percorrer a distância entre cada fonte com as orientações indicadas nas faces do dado</p>	<p>Entrevistar um/a familiar mais velha/o sobre as fontes da aldeia e as histórias de que se recorda</p>
<p>A minha fonte</p>	<p>2ª semana</p>	<p>Construir uma fonte a partir de diferentes materiais (barro, paus, pedras, papel, plástico)</p>	<p>Construir as 7 fontes existentes na aldeia a partir de diferentes materiais (caixas, bancos, almofadas, brinquedos)</p> <p>Jogar bowling com uma bola e tentar acertar em cada uma das 7 fontes</p>	<p>Decorar a fonte construída na atividade Lúdico-expressiva com a fauna (grupo de animais) e flora (grupo de plantas) existente na região</p>

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Descrever o local onde se encontra a fonte visitada;
- Ilustrar local onde está inserida a fonte visitada;
- Construir um mapa com a informação recolhida na entrevista sobre a "Rota das 7 fontes";
- Realizar a entrevista a mais familiares e com um maior número de perguntas para reunir a melhor informação possível.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração, materiais para a construção da fonte (barro, paus, pedras, papel, plástico), e materiais para a estrutura do percurso (caixas, bancos, almofadas, brinquedos).

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Roteiro das fontes: Desafiar as crianças a criar um roteiro com as fontes da localidade e as suas curiosidades.

Atividade Físico-desportiva

Telefone avariado: As crianças são colocadas em roda. Uma das crianças da roda é designada para dizer uma palavra, relacionada com o tema das fontes, de forma rápida, diz ao ouvido do/a colega. O/a colega passa a mensagem ao seguinte e assim sucessivamente. No final da roda a última criança tem de dizer a palavra em voz alta e verifica-se se esta corresponde ao dito inicialmente.

Ambiente e sustentabilidade

Água fonte de vida: Convidar as crianças a criar cartazes sobre a importância do reaproveitamento e não desperdício de água e a colocar em locais de destaque da escola.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

22 - Dia Mundial da Água

abril

18 - Dia Internacional dos Monumentos e Sítios

Junho

1 - Dia Nacional da Água

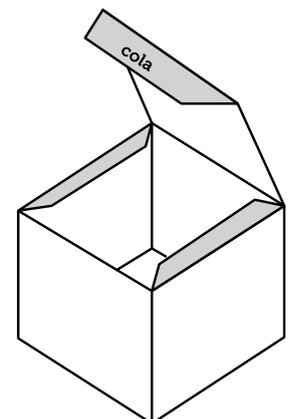
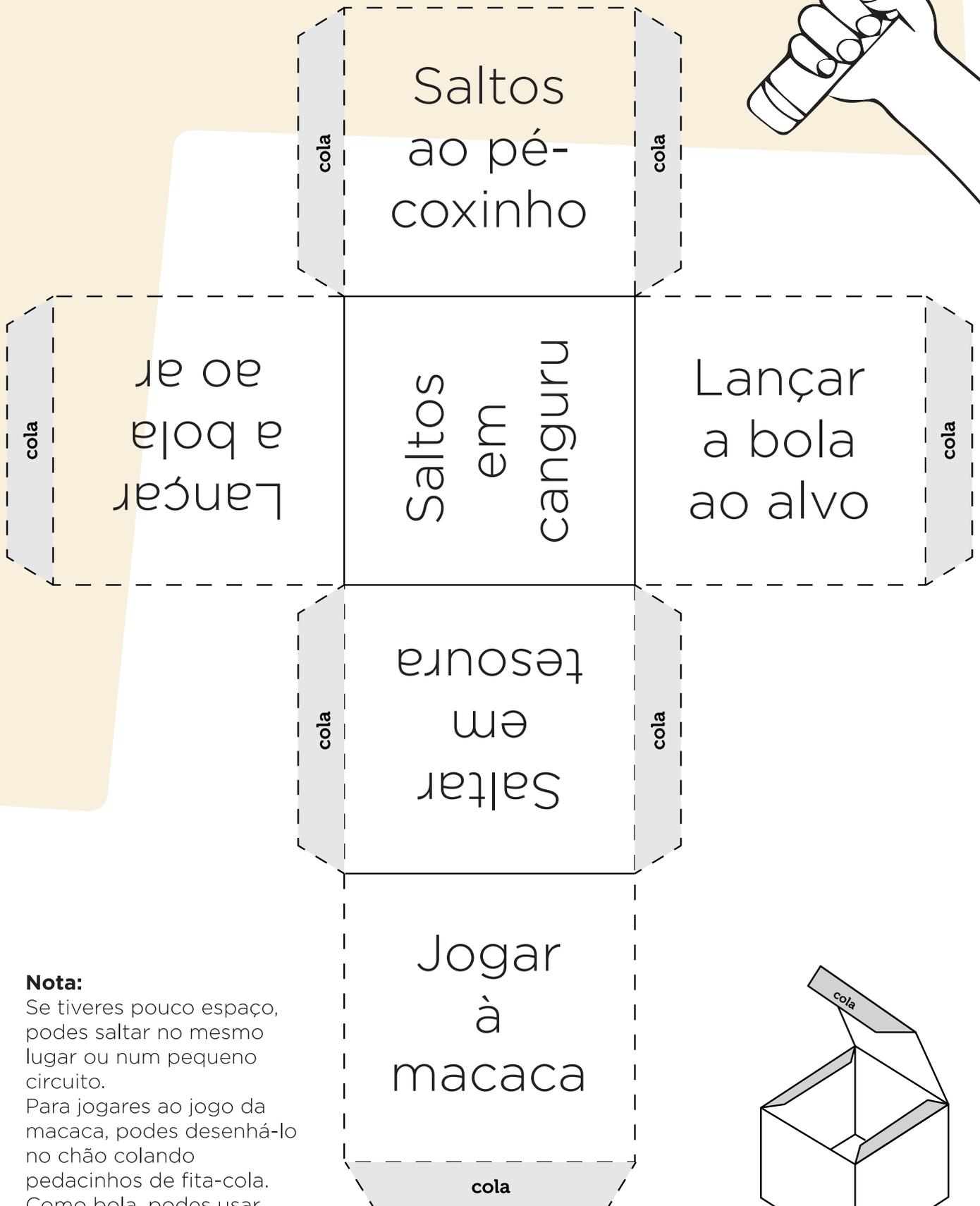
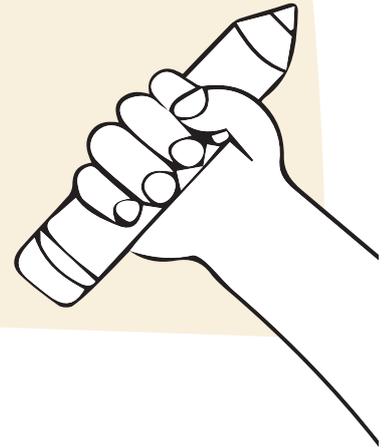
Anexo 1 – Sugestão de abordagem inicial ao projeto

Na Oficina de Exploração do Território andamos a investigar e a descobrir informações sobre a Zebreira, pois é uma aldeia com muita história e com muitos locais importantes que nos fazem imaginar como seria a vida, por aqui, há alguns séculos atrás (e isto é, há muito, muito, muito tempo atrás).

Sabias que há pouca informação escrita sobre estas histórias? Mas foram tão importantes! Desafiamos-te a continuares a ser investigador de Zebreira e do concelho de Idanha-a-Nova!

Sabias que as fontes têm muitas histórias? O nosso país tem muitas fontes, e as nossas, de Zebreira são e foram muito especiais.

Não sabemos se é verdade, mas contaram-nos que muitos habitantes, antigamente, na manhã de São João, em junho, costumavam ir beber água de 7 fontes, muito longe umas das outras, convencidos de que, enchendo bem o estômago com água, ficam livres de todas as doenças!! Será mesmo verdade?



Nota:

Se tiveres pouco espaço, podes saltar no mesmo lugar ou num pequeno circuito. Para jogares ao jogo da macaca, podes desenhá-lo no chão colando pedacinhos de fita-cola. Como bola, podes usar uma folha de papel amachucada.



BOB, O CONSTRUTOR!

Utilização do espaço exterior enquanto palco para a construção de elementos de abrigo e de manutenção de um acampamento selvagem partindo da manipulação de elementos da natureza construídos em madeira (com paus, ramos entre outros).

— OBJETIVOS —

Identificar os principais elementos necessários à sobrevivência em ambiente selvagem;

Compreender as diferenças entre as espécies de plantas encontradas e as suas estruturas principais;

Compreender a importância dos recursos naturais para o ser humano;

Compreender a utilidade dos recursos naturais para o ser humano;

Desenvolver o pensamento criativo;

Desenvolver o raciocínio e a resolução de problemas;

Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa;

Fomentar o cuidado com o ambiente e a conservação do meio natural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva:

- Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
- Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais;
- Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva:

- Desenvolver o equilíbrio;
- Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina;
- Desenvolver diversas formas de deslocamento;
- Desenvolver a memorização e a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

- Descrever as principais características de um povo itinerante ou nómada;
- Identificar povos itinerantes existentes no concelho de Idanha-a-Nova;
- Reconhecer os alimentos facilmente encontrados num trilho na natureza;
- Reconhecer os principais perigos a ter em atenção num acampamento selvagem;
- Identificar os elementos da natureza que podem servir para a construção de objetos úteis à sobrevivência num acampamento selvagem.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Recolher elementos da natureza como partes de troncos, ramos e paus e, com o auxílio de corda, fazer construções essenciais a um acampamento na natureza. Como exemplos de objetos, podem ser selecionados: uma tenda/casa, uma mesa, um banco, um forno, uma canoa, talheres, entre tantos outros que as/os alunas/os se lembrem e considerem essenciais para permanecer num acampamento selvagem. A corda deverá ser usada para unir troncos ou paus, para suportar um candeeiro, ou ainda para ancorar a canoa a terra. O importante é que seja construído um acampamento funcional para toda a turma permanecer abrigada na floresta!

A natureza e os sentidos

Correr aleatoriamente, parar e apanhar 10 paus ou pequenos ramos; dizer a que árvore pertencem esses elementos. Correr novamente, parar, fechar os olhos e dizer as principais cores que conseguem identificar. Correr aleatoriamente e apanhar mais 10 elementos. Sentar no chão, fechar os olhos e sentir as texturas todos os elementos recolhidos, dizendo as principais diferenças e separando por diferentes texturas e tamanhos.

Ambiente e sustentabilidade

Trabalhar sobre o tema dos Povos itinerantes

Distribuir um conjunto de imagens associadas a atividades de povos itinerantes e a de povos não-itinerantes, organizando-as nas suas categorias (exemplos de imagens podem ser a venda ambulante de produtos alimentares, a venda ambulante de produtos de retalho, o trabalho em explorações agrícolas, o transporte de carga em cavalos ou burros, o transporte por automóvel, a urbanização de uma cidade, entre outros);
Ilustrar uma atividade associada a um povo itinerante;

Trabalhar sobre o tema da Alimentação selvagem

Elaborar uma lista com todos os alimentos que se podem encontrar num passeio na natureza;

Distribuir um conjunto de imagens ilustrativas de alimentos que se podem encontrar na natureza e de outros que são confeccionados pelo Homem, organizando-os nas suas categorias.

Trabalhar sobre o tema das Construções em madeira

Elaborar uma lista de locais onde é possível construir um acampamento no concelho de Idanha-a-Nova;

Elaborar uma lista dos objetos essenciais e preferidos que cada aluna/o levaria para um acampamento na natureza;

Construir um mapa do caminho a percorrer desde um ponto de fácil acesso até ao acampamento na natureza;

Trabalhar sobre o tema da Aldeia segura;

Elaborar uma lista de acidentes na natureza que as/os alunas/os se recordam de terem acontecido;

Construir uma história sobre um incidente ocorrido num acampamento na natureza.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Recolher elementos necessários à construção como paus ou ramos;

Organizar os elementos recolhidos;

Construir os objetos;

Montar o acampamento.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar os ramos;

Desenhar/ilustrar as árvores a que correspondem os ramos;

Desenhar/ilustrar os elementos recolhidos;

Desenhar/ilustrar um acampamento;
Desenhar/ilustrar os objetos construídos;
Desenhar/ilustrar o acampamento construído.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Desafiar as/os alunas/os a imaginarem que as suas famílias vão fazer uma longa viagem, de muitos anos, pelo mundo, e que terão que fazer as suas malas com tudo aquilo que consideram essencial. Posteriormente, poderão construir uma história sobre toda a aventura, dos sítios por onde passaram ao longo dos anos, ou selecionar momentos importantes da viagem que querem retratar;

Desafiar as/os alunas/os a imaginarem essa mesma viagem com a família num período histórico mais longínquo, adaptando-a;

Para introduzir a temática dos Povos itinerantes, construir um esquema ou tabela com as principais características que distinguem os povos nómadas com os povos que se fixam num local;

Para introduzir a temática da Alimentação selvagem, realizar um passeio pela natureza e recolher registos (fotográficos, por exemplo) dos alimentos encontrados ao longo do trilho;

Sugerir à turma que faça uma pesquisa (em livros ou na internet) sobre os alimentos venenosos que não se podem ingerir na natureza;

Para introduzir a temática da Aldeia segura, elaborar uma tabela dos diferentes perigos que podem ocorrer quando se brinca na natureza ou quando se brinca no espaço urbanizado;

Para introduzir a temática das Construções em madeira, poderá realizar-se uma pequena dinâmica de grupo, dividindo a turma em pequenos grupos que serão responsáveis por idealizar um conjunto de objetos que serão necessários construir, os elementos a recolher e os constrangimentos que poderão surgir durante o processo de construção.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Povos itinerantes	1ª semana	Construir uma peça de teatro sobre os desafios que um povo itinerante enfrentou numa viagem de norte a sul de Portugal, instalando-se, por fim, em Idanha-a-Nova	Corrida na natureza para recolha dos elementos Jogo de estafetas com os elementos encontrados	Elaboração de um painel sobre os povos itinerantes, o seu modo de vida e de subsistência
Alimentação selvagem	2ª semana	Ilustrar os alimentos que podem ser encontrados na natureza	Futebol humano entre alimentos encontrados na natureza e alimentos cozinhados pelo Homem (de cada vez que um elemento marca golo tem que referir o seu alimento)	Construção de um livro de receitas possíveis de cozinhar num acampamento na natureza
Aldeia segura	3ª semana	Construir um painel de sensibilização para os perigos a ter em conta aquando de um acampamento selvagem	Caminhada para exploração do local onde poderá ser construído o acampamento e quais os riscos que são necessários ter em atenção (declives, pedras no chão, ramos pendentes de cair, proximidade da água, etc.)	Elaboração de etiquetas sinalizadoras para os locais que apresentam perigo de instalação de um acampamento selvagem
Construções em madeira	4ª semana	Desenhar os elementos da natureza essenciais às construções (paus, ramos, folhas, etc.) Ilustração do acampamento da turma	Construção dos vários elementos constituintes do acampamento (no final poderá ser avaliado os elementos que necessitaram de maior e menor quantidade de recursos)	Construção de uma maquete do acampamento da turma

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Construir objetos ou estruturas mais complexas e que, por exemplo, sejam capazes de suportar algum peso;
Construir uma estrutura única e mais complexa, que albergasse toda a turma (uma tenda ou canoa, por exemplo);

Dividir o grupo em dois e construírem-se acampamentos separados, sendo no final decidido qual tem mais elementos finalizados, qual apresenta melhores condições para o grupo sobreviver e como poderiam ser unidos os dois acampamentos para que o grupo ficasse melhor protegido;

Explorar os alimentos que são tóxicos para o ser humano, mas não o são para outras espécies animais.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Corda, paus, ramos ou outros elementos da natureza úteis à construção dos objetos, papel, canetas, lápis de cor, e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

1) De mãos dadas, formar uma roda, excluindo dois elementos, o rato que ficará dentro do círculo e a águia que se manterá do lado de fora. De entre os elementos da roda, atribuir a duas/dois alunas/os funções especiais: a de “porta” e a de “relógio”. A águia terá de ir bater à “porta” para saber a que horas sai o rato e, em seguida, a “porta” manda a águia perguntar ao “relógio”. O número que o “relógio” disser de 0 a 15 é o número de voltas que a águia terá de correr de volta da roda. Quando chega à hora certa dada pelo “relógio”, o rato sai e a águia tenta apanhá-lo numa corrida em volta da roda.

Material necessário: nenhum.

2) Na área envolvente à escola, selecionar os elementos da natureza que despertem cheiros, como sendo, pequenas cascas de tronco, folhas, flores ou frutos, guardando-os em frascos de vidro. Posteriormente, com os frascos cheios de cheiros, organizar as/os alunas/os em roda, sentadas/os no chão para que possam partilhar com os colegas quais foram os elementos que escolheram, o porquê de os terem escolhido e a que outro elemento associam esse odor. Podem ainda refletir sobre quais os cheiros mais e menos intensos, por exemplo. Por fim, desafiar as/os alunas/os a, com um pau uma pedra, esmagarem o que tiverem dentro do frasco, misturando e podendo adicionar algumas gotas de água, para assim intensificarem a mistura dos cheiros.

Material necessário: Frascos de vidro, raízes, pedaços de casca de tronco, folhas, flores, frutos ou outros elementos da natureza que sejam encontrados.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem
21 - Dia Internacional das Florestas

abril

22 - Dia Mundial da Terra

maio

3 - Dia Internacional do Sol
22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

5 - Dia Mundial do Ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza
31 - Dia Mundial do Vigilante da Natureza

outubro

5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

BRINCAR À MINHA MANEIRA



No tempo em que cada vez mais se fala na importância do brincar nas crianças e jovens, torna-se fundamental a reorganização do espaço escolar. Desta forma, surge o projeto “Brincar à minha maneira”.



— OBJETIVOS —

Preservar e valorizar os espaços envolventes à escola;
Valorizar a cultura da escola;
Reconhecer a importância do brincar;
Preservar e valorizar o património artístico e cultural;
Valorizar a cultura local;

Identificar as brincadeiras e jogos de antigamente;
Desenvolver o pensamento crítico e criativo;
Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;
Desenvolver a motricidade fina e grossa;
Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade

Identificar as principais brincadeiras e jogos de antigamente;
Reconhecer as regras dos jogos jogados antigamente;
Elaborar jogos e brinquedos a partir de materiais descartados;
Estruturar jogos a partir de técnicas artesanais;

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Explorar e experienciar as brincadeiras dos tempos das/os mães/pais e avós, numa aproximação entre as diferentes gerações. Desta forma, através da investigação das brincadeiras e jogos de antigamente, será possível que as crianças conheçam e vivenciem novas experiências, desde o levantamento dos principais jogos e brincadeiras à recolha de materiais para a sua reconstrução e dinamização.

Ambiente e sustentabilidade

Desenho, pintura e estruturação do jogo;
Construção das peças com materiais inusitados;
Desenhar diferentes alvos na parede;
Desenhar diferentes casas do jogo.

Atividade Físico-desportiva

Jogar ao jogo do galo;
Jogar ao jogo da macaca;
Jogar ao jogo do caracol;
Jogar ao jogo twister;
Jogar ao jogo do tiro ao alvo;
Jogar ao jogo das damas;
Jogar ao jogo do burro;
Fazer corridas de carros.

Atividade Lúdico-expressiva

Pesquisa de todos os elementos, regras e dinâmicas dos jogos.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre os brinquedos antigos que as/os suas/seus avós ainda possam guardar nas suas casas;

Desafiar a turma a realizar uma entrevista aos seus familiares mais velhos para descobrir quais eram as suas brincadeiras e jogos preferidos enquanto crianças;

Elaborar uma lista com todos as respostas recolhidas pelas/os alunas/os.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 6 A 7 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

	Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade	
Jogos tradicionais	1ª semana	Desenho e estruturação dos jogos do galo e da macaca (corte, construção e pintura)	Jogar ao jogo do galo (descrição em anexo) Jogar ao jogo da macaca	Pesquisa de todos os elementos e dinâmicas dos jogos
	2ª semana	Desenho e estruturação dos jogos do caracol e twister (corte, construção e pintura)	Jogar ao jogo do caracol (descrição em anexo) Jogar ao jogo twister (descrição em anexo)	Pesquisa de todos os elementos e dinâmicas dos jogos
	3ª semana	Desenho e estruturação dos jogos do tiro ao alvo e das damas (corte, construção e pintura)	Jogar ao jogo do tiro ao alvo Jogar ao jogo das damas (descrição em anexo)	Pesquisa de todos os elementos e dinâmicas dos jogos
	4ª semana		Experimentação de todos os jogos já construídos	
	5ª semana	Desenho e estruturação dos jogos do burro e das pistas de carros (corte, construção e pintura)	Jogar ao jogo do burro (descrição em anexo) Fazer corridas de carros	Pesquisa de todos os elementos e dinâmicas dos jogos
	6ª semana	Construção de elementos em falta para os jogos.		
	7ª semana		Brincadeira livre com recurso à totalidade dos jogos já construídos	

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Descrever as regras de todos os jogos dinamizados;

Elaborar uma lista de todos os materiais utilizados para dinamizar os jogos.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Tintas, trinchas, lixas, madeira, recipientes de plástico, pacotes de leite, cartão, tampas, latas de atum, materiais associados aos jogos de tabuleiro, papel, canetas e lápis de cor.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio

28 - Dia Internacional do Brincar

junho

1 - Dia Mundial da Criança

novembro

4 - Dia de Aulas ao Ar Livre

— ANEXOS —

Jogo do galo

O objetivo deste jogo é o de colocar três elementos (círculo ou cruz) alinhados em qualquer direção: horizontal, vertical ou diagonal e impedir que o adversário o faça primeiro. Cada jogador/a joga à vez, e coloca o seu círculo ou cruz na casa que escolher. Como estratégia as/os jogadoras/es deverão tentar alinhar os três elementos nas três direções possíveis, de modo a ganhar mais rapidamente. O jogo termina quando as/os jogadoras/es conseguirem alinhar os seus elementos ou quando empatarem por não existirem mais casas de jogo disponíveis;

Jogo das damas

O jogo de damas pratica-se entre duas/dois jogadoras/es, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, dispondo de 12 peças brancas e 12 pretas. O principal objetivo é o de capturar ou imobilizar as peças do adversário. A/O jogador/a que conseguir capturar todas as peças da/o inimiga/o vence.

Jogo twister

O Twister é um jogo tradicional e popular que envolve equilíbrio e flexibilidade. É jogado em um tapete de plástico grande, com círculos coloridos espalhados pelo chão. O tapete tem uma roda com uma seta que é girada para determinar qual parte do corpo e em qual círculo a/o jogador/a deve colocar.

Jogo do burro

O jogo tradicional do burro é um divertido jogo de cartas que testa a memória e a capacidade de observação das/os jogadoras/es. As cartas são distribuídas igualmente entre todas/os as/os jogadoras/es. Se houver cartas restantes após a distribuição, estas são colocadas de lado e não serão usadas durante o jogo. O objetivo do jogo é livrar todas as suas cartas, descartando-as em pares.

Jogo do caracol

O jogo do caracol é um jogo tradicional popular e um favorito das crianças. Para jogar, basta desenhar um caracol no chão separado por casas. O objetivo é lançar um pequeno objeto (pedra ou saco de feijões) para a primeira casa e depois arrastá-lo ao pé-coxinho para as casas seguintes. O primeiro a chegar ao meio do caracol, ganha!



CASAS DE MONSANTO, QUE PENEDOS SÃO ESTES?



Exploração da identidade cultural e do património local da aldeia de Monsanto a partir da investigação sobre as típicas casas construídas em granito.

— OBJETIVOS —

Conhecer o estilo arquitetónico de Monsanto;

Fomentar a valorização do património geológico da região;

Sensibilizar para a importância da preservação da paisagem natural.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa;

Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diversos materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade:

Conhecer o tipo de construções que existem na aldeia de Monsanto;

Identificar a matéria-prima de que são feitas (granito).

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Monsanto é uma aldeia histórica única, situada no Parque Geomorfológico de Monsanto e, dada a sua riqueza geológica e arquitetónica, foi erigida entre colossais penedos de granito.

Na arquitetura popular do lugar, é comum estas grandes rochas serem integradas nas construções. Desta forma, servem muitas vezes de paredes, afeiçoadas ou em bruto, ou são aproveitadas parcial ou totalmente como cobertura. No topo da rua do Castelo, por exemplo, pode ver-se uma casa integralmente coberta por um enorme penedo, aqui designada de “casa de uma só telha”.

Assim, a arquitetura popular tradicional, implanta-se, naturalmente, nas irregularidades topográficas e convive com a presença de duros afloramentos e penedos graníticos, mostrando identidade própria, com soluções arquitetónicas e materiais adaptados à rude geografia.

Ambiente e sustentabilidade

Casas graníticas

Elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares e/ou funcionárias/os da escola sobre os seus conhecimentos sobre a histórica aldeia de Monsanto;

Pesquisar informação sobre o “monte-ilha” da aldeia de Monsanto, o que significa e como são as construções aí existentes

Aldeia histórica

Construir uma história passada na aldeia de Monsanto;

Apresentar a história construída através de um pequeno teatro.

Atividade Físico-desportiva

Caminhar pela aldeia de Monsanto;

Jogo “Saltando de pedra em pedra”;

Recolher pedras graníticas;

Jogo de estafetas.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar a aldeia de Monsanto;

Desenhar/ilustrar uma casa típica de Monsanto;

Desenhar/ilustrar a maquete construída.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre o que conhecem da aldeia histórica de Monsanto, como são construídas as típicas casas e a partir de que matéria-prima são feitas;

Questionar as/os alunas/os sobre os principais locais históricos e tradicionais da aldeia de Monsanto e elaborar uma lista com essa informação.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 1 A 2 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Casas graníticas	1ª semana	Ilustrar a “casa de uma só telha” Elaborar os telhados em pasta de moldar	Dinamizar o jogo “Saltando de pedra em pedra” a partir de diferentes pedras colocadas num percurso que a turma terá de percorrer a saltar Recolher pedras graníticas para construir as “casas de uma só telha”	Pesquisar informação sobre o “monte-ilha” da aldeia de Monsanto, o que significa e como são as construções aí existentes Elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares e/ou funcionárias/os da escola sobre os seus conhecimentos sobre a histórica aldeia de Monsanto
Aldeia histórica	2ª semana	Construir uma maquete da aldeia de Monsanto no recinto da escola, com recurso a elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores) Construir o “Jogo do Moinho”	Jogo de estafetas com os elementos necessários para construir uma casa típica de Monsanto Jogar o “Jogo do Moinho”	Construir uma história passada na aldeia de Monsanto Apresentar a história construída através de um pequeno teatro

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Construir um percurso de pedras de maior dificuldade, com pedras mais irregulares e mais afastadas entre si.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Pedras graníticas, pasta de papel, computador ou outro dispositivo com acesso à internet, elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores), papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Cavaleiro/a(s) de Monsanto: Desafiar as crianças na criação de escudos e espadas em cartão, divertindo-se posteriormente dentro das muralhas do castelo.

Histórias no castelo de Monsanto: Convidar as crianças a criar uma história no castelo de Monsanto.

Atividade Físico-desportiva

O tesouro perdido em Monsanto: Criar uma caça ao tesouro na aldeia de Monsanto.

Ambiente e sustentabilidade

Arte com a natureza: Cada criança representa o seu local preferido na aldeia de Monsanto com recurso a materiais naturais (p.e. paus, pedras, flores, folhas...).

Replica do castelo de Monsanto: Convidar as crianças a recriar um local da aldeia de Monsanto, a partir de materiais recicláveis e elementos naturais.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

18 - Dia Internacional dos monumentos
e Sítios

Anexo 1 - Descrição dos jogos tradicionais

Jogo do moinho

O jogo do Moinho é extremamente antigo, tendo sido encontrados vestígios de tabuleiros em cavernas pré-históricas. O tabuleiro consiste em três quadrados concêntricos conectados entre si, sendo as casas os cantos e pontos médios dos respectivos quadrados. O objetivo do jogo é remover as peças inimigas até que restem no máximo duas. Em qualquer fase do jogo, quando um/a jogador/a forma uma linha horizontal ou vertical com três das suas peças (chamada de «moinho») sobre o tabuleiro, tem o direito de escolher uma peça inimiga em qualquer posição do tabuleiro para remover, desde que essa peça não faça parte de um «moinho» inimigo.



DA FLOR AO MEL

Exploração da importância da produção de mel e da polinização cruzada a partir da descoberta da profissão de apicultor/a e dos insetos polinizadores, em particular a abelha do mel.



— OBJETIVOS —

Preservar e divulgar a memória e os saberes e fazeres locais;

Conhecer o ciclo do mel e as profissões ligadas à sua produção;

Valorizar os produtos naturais;

Conhecer a importância do mel na alimentação e em uso terapêutico;

Reconhecer algumas espécies de fauna do território;

Reconhecer algumas espécies de flora do território.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo; Fomentar o espírito de equipa e entreajuda;

Desenvolver a capacidade de observação;

Desenvolver a memória e concentração;

Desenvolver a escuta ativa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Promover a manipulação de diferentes materiais (naturais e sintéticos);

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais;

Promover a exploração dos sentidos através da manipulação de diferentes materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a precisão;

Desenvolver a motricidade grossa e fina

Desenvolver a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade

Compreender a importância dos insetos na natureza;

Conhecer a fauna e flora existente no concelho;

Identificar as principais características dos insetos;

Identificar as principais características das flores;

Compreender o processo de polinização;

Descrever as principais diferenças entre os diversos tipos de mel.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

De onde será que vem o mel? Esta viagem leva as crianças até ao habitat das plantas e dos insetos polinizadores, revelando a importância deste processo natural na nossa vida. A abelha do mel surge, assim, como a principal agente desta viagem, na qual se irá descobrir como é produzido o mel e como é o dia-a-dia de um/a apicultor/a. Deste modo, o mote desta descoberta será compreender o papel e a importância da abelha do mel no ecossistema, mas também entender que “a abelha não faz mal, faz mel”!

Ambiente e sustentabilidade

A flora

- Elaborar um painel com todas as flores e árvores conhecidas pelas crianças;
- Construir um bilhete de identidade para as espécies de plantas preferidas das crianças.

Os insetos

Elaborar um painel colorido com diferentes espécies de insetos que podem ser encontradas em Portugal e/ou em Idanha-a-Nova.

A abelha

- Elaborar uma lista de produtos que o ser humano utiliza a partir das abelhas e do mel que produzem;
- Elaborar um flyer que sensibilize para a importância que as abelhas têm na manutenção da biodiversidade.

A colmeia

- Elaborar objetos de material reciclado construídos apenas com as formas geométricas das colmeias (hexágonos);
- Elaborar um jogo da memória com as diferentes colmeias encontradas na natureza.

O apicultor

- Elaborar uma lista de perguntas para entrevistar o apicultor convidado;
- Construir uma história sobre a profissão de apicultor.

O mel

- Elaborar um livro de receitas que utilizam o mel na sua confeção;
- Elaborar um *flyer* que instigue a utilização do mel em detrimento do açúcar processado.

Atividade Físico-desportiva

- Caminhar na natureza para procurar insetos;
- Saltar na rua entre diferentes flores simulando o voo de uma abelha;
- Explorar os espaços verdes envolventes à escola;
- Jogar ao jogo “Passa a flor”;
- Jogar ao jogo “Flor colorida”;
- Jogar ao jogo “Abelha Mestra”;
- Jogar ao jogo “A colmeia”;
- Jogar ao jogo “Elimina o pulgão”.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar a árvore ou flor preferida;
- Desenhar/ilustrar o ciclo de vida de uma planta;
- Desenhar/ilustrar diferentes insetos (abelhas, borboletas, joaninhas);
- Desenhar/ilustrar uma colmeia;
- Construir casas para insetos;

Realizar um teatro sobre o ciclo de vida dos insetos (abelhas, borboletas, joaninhas, gafanhotos);
 Registo dos pormenores das plantas;
 Ilustrar o som dos insetos;
 Desenhar/ilustrar o traçado do voo da abelha;
 Analisar um favo de mel;
 Confeccionar bolos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 6 A 7 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Visita ao exterior	1ª semana		Visita aos espaços verdes envolventes à escola	
A flora	2ª semana	Registo aumentado de pormenores das plantas	Jogo "Passa a flor" (descrição em anexo) Jogo "Flor colorida" (descrição em anexo)	Identificar as diferentes estruturas das plantas e construir o seu B.I.
Os insetos	3ª semana	Realizar um teatro sobre o ciclo de vida dos insetos (abelhas, borboletas, joaninhas, gafanhotos); Construir casas para insetos	Caminhada pela natureza e recolha de alguns registos de insetos	Elaborar um painel colorido com diferentes espécies de insetos
A abelha	4ª semana	Representar o traçado do voo da abelha	Gincana de simulação do trajeto da abelha entre a flor e a colmeia com adereços visuais (óculos com visão de inseto)	Elaborar um flyer que sensibilize para a importância que as abelhas têm na manutenção da biodiversidade Elaborar uma lista de produtos de utilização humana que as abelhas produzem
A colmeia	5ª semana	Analisar um favo de mel Construir uma colmeia	Jogo "Abelha Mestre" (descrição em anexo) Jogo "A colmeia" (descrição em anexo)	Ilustrar os diferentes tipos de colmeias
O apicultor	6ª semana		Visita de um apicultor	
O mel	7ª semana	Confeccionar bombons e broas de mel	Jogo "Elimina o pulgão" (descrição em anexo)	Elaborar batons a partir de cera de abelha (descrição em anexo)

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGEM ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre quais os insetos que conhecem e quais são os seus preferidos;

Elaborar uma lista de todos os insetos referidos pelas/os alunas/os e desafiar o grupo a indicar quais os que podem ser encontrados na zona envolvente à escola;

Visualizar o filme “Bee movie: A história de uma abelha”;

Desafiar as/os alunas/os a indicarem as receitas com mel que mais gostam;

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Registar as estruturas das plantas com maior detalhe, podendo ir ao pormenor de cada célula;

Construir os bilhetes de identidades dos insetos com maior número de características;

Construir as colmeias com diferentes materiais (cartão, cartolina, papel crepe, metal).

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Arcos de ginástica, bolas de borracha, lupas, plasticina, tecido de feltro, arame, cartão, cartolina, papel de cenário, colmeias (artesanais e naturais) mel, óleo de côco, cera de abelha, favo de mel, mel, pólen, própolis, fogão, tacho, colheres, tintas, pincéis, cola, tesoura, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

A história de uma abelha: Assistir ao filme “A história de uma abelha” e no final falar sobre as diferentes abelhas que compõem uma colmeia.

Flyer das abelhas: Criar um flyer de turma sobre a importância das abelhas para o ecossistema.

Atividade Físico-desportiva

Abelhas voadoras: Desafiar as crianças a seguir as abelhas e anotar os locais onde estas param.

Movimentos de abelha: As crianças são divididas em pares e colocadas de frente uma para a outra. Ao sinal, uma das crianças realiza movimentos suaves por forma a imitar uma abelha, a criança à sua frente tem de imitar e ao longo do jogo vai-se alternando a função entre pares e alterando o par.

Ambiente e sustentabilidade

Plantação de flores: Realizar uma pesquisa sobre as flores com maior importância para as abelhas e, se possível, fazer uma plantação de flores no recinto escolar. Criar cartões informativos a colocar no local sensibilizando para a importância das flores e do cuidado das mesmas para as abelhas e outros polinizadores.

Produtos com mel: Descobrir a importância do mel para a sociedade, indo em busca de produtos que tenham mel na sua composição (p.e. medicamentos, alimentos...).

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

20 - Dia Mundial das Abelhas
22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats
16 - Dia Mundial da Alimentação

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

Anexo 1 – Descrição das atividades

Jogo “Passa a flor”

Em roda e de mãos dadas, as crianças têm o desafio de fazer passar um arco por todos os elementos sem se separarem. Para aumentar o grau de dificuldade, podem ser adicionados mais do que um arco em simultâneo.

Jogo “Flor colorida”

Num espaço exterior e natural, cada criança é desafiada a dizer uma cor e a procurar uma flor com essa mesma cor.

Jogo “Abelha mestra”

Divide-se o campo em dois: num dos lados fica a Mãe Natureza, no lado oposto ficam outros insetos (nomes de insetos existentes no concelho de Idanha-a-Nova) e no meio fica a Abelha mestra. A Mãe Natureza terá de decorar o nome de todos os insetos e ir chamando um a um. Os insetos ao serem chamados terão de tentar passar pela Abelha mestra sem serem apanhados. Se forem apanhados saem do jogo, caso contrário juntam-se à Mãe Natureza e podem ajudá-la.

Jogo “A colmeia”

A partir de um desenho no chão em forma de caracol, o objetivo é o de transportar ao pé-coxinho uma pedra, empurrando-a com o pé até ao centro do caracol, simulando o voo de uma abelha até à sua colmeia. Caso a pedra saia do limite do desenho, a criança terá que dar a sua vez de jogar e tentar novamente mais tarde.

Jogo “Elimina o pulgão”

Dinâmica semelhante ao “jogo do mata”, cujo objetivo é acertar com uma bola de borracha nos pulgões (crianças em jogo), eliminando-as.

Atividade “Batons de cera de abelha”

Levar ao lume a mesma quantidade de mel e de óleo de côco em banho-maria, mexendo até que ambos se misturem. No final, adicionar alguns pedaços de cera de abelha e mexer até ficar consistente. Deitar em pequenos recipientes e deixar arrefecer para solidificar.

Ingredientes: Mel, óleo de côco e cera de abelha.



DA OLIVEIRA AO AZEITE

Exploração da oliveira e do ciclo de produção de azeite partindo, da investigação sobre as principais características desta planta e dos diferentes métodos e utensílios utilizados na colheita e transformação da azeitona em azeite.



— OBJETIVOS —

Conhecer a história da oliveira e os seus simbolismos;

Conhecer o ciclo do azeite;

Vivenciar e recriar as tradições agrícolas da comunidade envolvente;

Conhecer as diferentes aplicações da azeitona e do azeite;

Valorizar a cultura local;

Fomentar o contacto com a natureza;

Identificar as principais características da oliveira;

Identificar as principais características da azeitona;

Conhecer a flora do concelho de Idanha-a-Nova.

Estimular o raciocínio e a perceção visual;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Fomentar o espírito de equipa e entreajuda;

Desenvolver a capacidade de observação;

Desenvolver a memória e a concentração;

Desenvolver a escuta ativa;

Desenvolver a expressão verbal de ideias.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais;

Desenvolver a capacidade de utilizar recursos naturais na pintura e ilustração.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos;

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver o sentido rítmico.

Ambiente e sustentabilidade:

- Conhecer as principais características da oliveira;
- Compreender a importância do azeite;
- Identificar as várias etapas da produção de azeite;
- Identificar as principais utilidades e subprodutos da azeitona e do azeite.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As árvores também contam histórias! Será que a oliveira tem alguma história para contar? O desafio lançado é o de descobrir as características desta árvore e das várias fases do processo de produção do azeite, desde o varejar, a apanha da azeitona e a transformação do azeite. Por entre esta investigação, as crianças irão também descobrir o cancionero popular ligado à tradição da apanha da azeitona e os benefícios associados ao uso e aplicação do azeite.

Ambiente e sustentabilidade

A oliveira

- Elaborar um bilhete de identidade da Oliveira, descrevendo as suas principais características;
- Elaborar um calendário com as várias fases do ciclo de vida da oliveira ao longo das 4 estações do ano.

O olival

- Elaborar um mapa com a sinalização das oliveiras existentes em torno da escola e/ou junto das casas das/os alunas/os;
- Elaborar uma lista de locais da região onde se podem encontrar olivais plantados e de onde é colhida a azeitona para produção de azeite.

Ciclo de produção do azeite

- Dinamizar um jogo de mímica sobre as várias etapas do ciclo de produção do azeite;
- Elaborar um *flyer* informativo sobre as várias etapas do ciclo de produção de azeite;
- Escutar músicas alusivas ao rancho.

Aplicações do azeite

- Elaborar uma lista das principais aplicações do azeite;
- Criar um jogo da memória com imagens dos subprodutos da oliveira;
- Dinamizar experiências com azeite.

Benefícios do azeite

- Elaborar um *flyer* informativo sobre os benefícios do azeite na saúde do ser humano;
- Elaborar um bilhete descritivo do passo-a-passo da criação das velas.

Atividade Físico-desportiva

- Correr na rua para explorar a área;
- Caminhada para recolha de texturas da oliveira (tronco e folhas);
- Sinalização das oliveiras existentes em torno da escola e/ou junto das casas das/os alunas/os;
- Ensaiai alguns passos de dança do rancho;
- Dinamizar um circuito com as várias etapas do ciclo de produção do azeite;
- Plantar carochos das azeitonas na zona envolvente à escola.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar uma oliveira;
- Desenhar/ilustrar uma azeitona;
- Elaborar coroas com ramos da oliveira;
- Pesquisar sobre o cancionero popular da apanha da azeitona;
- Construir objetos associados à produção do azeite;
- Pintar com tintas construídas a partir da sua diluição em azeite;
- Elaborar lamparinas.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúdico-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
A oliveira	1ª semana	Conversa exploratória sobre a história da oliveira e a sua simbologia Elaborar coroas com ramos da oliveira	Caminhada para recolha de texturas da oliveira (tronco e folhas)	Elaborar um painel sobre a oliveira Elaborar um bilhete de identidade da Oliveira, descrevendo as suas principais características Elaborar um calendário com as várias fases do ciclo de vida da oliveira ao longo das 4 estações do ano.
O olival	2ª semana	Ilustrar as principais características da oliveira (tronco, folha, flor e fruto)	Exploração e sinalização das oliveiras existentes em torno da escola e/ou junto das casas das/os alunas/os	Visita a um olival e a um lagar (data a definir) Elaborar um mapa com a sinalização das oliveiras existentes Elaborar uma lista de locais da região onde se podem encontrar olivais plantados
Ciclo de produção do azeite	3ª semana	Pesquisar sobre o cancionero popular da apanha da azeitona Construir em 3D os objetos associados à produção do azeite	Ensaiai alguns passos de dança do rancho	Escutar músicas alusivas ao rancho Elaborar um flyer informativo sobre as várias etapas do ciclo de produção de azeite
Aplicações do azeite	4ª semana	Pintar com tintas construídas a partir da sua diluição em azeite Elaborar lamparinas (descrição em anexo)	Dinamizar um circuito com as várias etapas do ciclo de produção do azeite	Dinamizar experiências com azeite (descrição em anexo)
Benefícios do azeite	5ª semana	Pintar com tintas construídas a partir da sua diluição em azeite	Plantar caroços das azeitonas na zona envolvente à escola	Elaborar um flyer informativo sobre os benefícios do azeite na saúde do ser humano;Elaborar um bilhete descritivo do passo-a-passo da criação das velas.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGEM ÀS TEMÁTICAS —

Dinamizar um ciclo de leitura do livro “Ciclo do Azeite” – Cristina Quental e Madalena Magalhães;

Elaborar um conjunto de perguntas para realizar uma entrevista a um técnico do lagar onde será realizada a Visita de Estudo.

Desafiar as/os alunas/os a questionar as/os suas/seus familiares sobre o cancionero popular da apanha da azeitona.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar o painel sobre a oliveira com maior detalhe e pormenores sobre esta planta;

Elaborar o painel sobre o ciclo de produção de azeite com maior detalhe e pormenores sobre as várias etapas;

Elaborar receitas que incluam simultaneamente o azeite a azeitona;

Elaborar os objetos em 3D com materiais mais complexos de manipular (cartão, cartolina, elementos naturais).

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Elementos de oliveira (ramos, folhas, flores, frutos), plasticina, barro, pasta branca, parafina, pavio, azeite, detergente, água, especiarias, materiais inusitados (pacotes individuais de leite/sumo, prata, frascos de vidro), cartolina, tintas, pincéis, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador/a.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Experiência com azeite: Realizar a experiência do azeite e água, que dá a perceber que o azeite é uma gordura que não se dissolve na água. Ao fim desta experiência, criar uma torre de líquidos, onde vários líquidos se sobrepõem entre si sem se misturar.

Para a torre líquida é necessário: Um frasco de vidro, copo medidor, corante alimentar ou tinta guache, mel, água, óleo ou azeite e álcool etílico.

Concretização da torre líquida: Colocar o mel cuidadosamente no frasco de vidro, a água e acrescentar umas gotas de corante, adicionar o óleo/azeite e por fim, adicionar o álcool com corante para ficar colorido. Ao colocar cada um dos ingredientes, colocar sempre o mesma quantidade e lavar o copo medidor. Por fim, resta aguardar a estabilização dos líquidos, e observar as várias camadas.

Apanha da azeitona: Desafiar as crianças a ilustrar a tradicional apanha da azeitona.

Atividade Físico-desportiva

Corrida: O/a orientador/a posicionasse a cerca de 10 metros de distância das crianças com dois sinalizadores atrás das costas. Quando mostra o sinalizador com a imagem de azeite a criança tem de se deslocar como se estivesse a escorregar até ao local pré-definido anteriormente, quando mostra o sinalizador com a oliveira, a criança terá de se deslocar até uma árvore.

Azeitona de mão em mão: Colocar as crianças em roda, com as mãos juntas e fechadas, uma das crianças fica

no meio, com uma azeitona na mão e responsável por dar a volta pelos colegas percorrendo com as suas mãos as dos/as colegas, com o objetivo de colocar a azeitona nas mãos de uma criança à sua escolha. No final da volta, escolhe uma criança para dizer onde pensa estar a azeitona. Se a criança acertar vai para o meio da roda, se não, a criança do meio pergunta a outra criança e assim sucessivamente até alguém adivinhar. Quem adivinha fica responsável por esconder a azeitona nas mãos de outro/a colega.

Ambiente e sustentabilidade

Azeite aromatizado: Para o azeite aromatizado vai ser preciso, uma garrafa pequena de água, ramos de alecrim e folhas de louro. Colocar uns ramos de alecrim e folhas de louro no azeite e deixar descansar por 2 semanas. Para completar a atividade, desafiar as crianças a fazer um pequeno livro de receitas onde o azeite seja um dos ingredientes principais.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

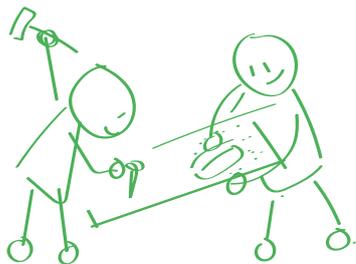
Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio 22 - Dia Internacional da Biodiversidade	Junho 5 - Dia Mundial do Ambiente	Julho 28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza
outubro 16 - Dia Mundial da Alimentação	novembro 23 - Dia da Floresta Autóctone	

DE PROFISSÃO EM PROFISSÃO, ASSIM SE FAZ O PÃO



Exploração do ciclo de produção do pão,
partindo de atividades sobre os principais
ingredientes necessários e as profissões
envolvidas na sua conceção.



— OBJETIVOS —

Conhecer as principais profissões associadas à produção do pão;

Compreender o ciclo de produção do pão;

Experienciar as tradições agrícolas praticadas no território;

Identificar os elementos gastronómicos associados ao pão;

Valorizar as tradições e cultura do local;

Preservar e dar continuidade às tradições populares;

Desenvolver a escuta ativa;

Reconhecer algumas espécies de fauna do território.

Desenvolver o pensamento crítico;

Desenvolver a imaginação e a criatividade;

Fomentar o espírito de equipa e entajuda;

Estimular o raciocínio e o pensamento lógico;

Fomentar o cuidado com a conservação do património cultural;

Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de aplicação de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos;

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver movimentos de precisão;

Desenvolver a motricidade fina e grossa;

Desenvolver o sentido rítmico.

Ambiente e sustentabilidade

Identificar os diversos ingredientes necessários à confeção do pão;

Reconhecer os diferentes tipos de cereais utilizados na confeção do pão;

Reconhecer as funções de cada profissão associada à produção do pão;

Compreender a importância de preservar o património cultural do território.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Desde a/o camponesa/ês, à/ao moleira/o e à/ao padeira/o, todas/os são essenciais para que este alimento tão rico chegue às nossas mesas!

A importância do consumo de pão na alimentação do ser humano já remonta há muitas gerações atrás, envolvendo o trabalho de muitos profissionais diferentes que, em cada fase do ciclo de produção do pão, intervêm e dão o seu contributo. O pão é um alimento essencial na mesa, desde o mais pobre ao mais nobre, sendo por isso importante que as crianças compreendam como é produzido, quais os principais ingredientes que lhe dão origem e que profissões são essenciais à sua confeção.

Ambiente e sustentabilidade

O cultivo – tipos de sementes

Construir o bilhete de identidade da profissão de camponesa/ês, descrevendo as suas principais funções e curiosidades do dia-a-dia;

Elaborar uma lista de ferramentas/utensílios utilizados pela/o camponesa/ês no seu trabalho.

Ceifeira

Elaborar um calendário de sementeira, floração, e colheita dos diversos cereais que podem ser utilizados na produção de pão;

Elaborar um livro com experiências que podem ser feitas a partir dos ingredientes utilizados na produção de pão (água, sal, farinha, cereais).

Moleiro

Realizar uma experiência de moagem dos vários tipos de sementes;

Simular as medições de cereais de antigamente com alqueires (solicitar ao Centro Cultural Raiano).

Padeiro

Elaborar uma lista de perguntas a fazer ao elemento técnico responsável pela demonstração ao vivo da confeção do pão;

Construir um bilhete de identidade da profissão de padeiro, descrevendo as suas principais funções e curiosidades do dia-a-dia.

Demonstração ao vivo da confeção de pão.

Ciclo do Pão / Gastronomia

Reflexão sobre hábitos alimentares dos antepassados e a importância do pão na alimentação;

Dinamizar uma atividade de degustação – tiberna.

Atividade Físico-desportiva

Dinamizar exercícios de lançamento de longa distância (descrição em anexo);

Dinamizar exercícios de lançamento de precisão (descrição em anexo);

Realizar a corrida de sacas;

Jogar ao jogo de estafetas “passa a saca”;
Dinamizar o “circuito do pão” (descrição em anexo);
Realizar a atividade de modelação com massa de farinha;
Jogar ao jogo “pão quente” (descrição em anexo).

Atividade Lúdico-expressiva

Construção de uma maqueta;
Elaborar a campina para a maqueta;
Criar bonecos e utensílios alusivos ao cultivo e ceifa dos cereais;
Dinamizar o cântico de músicas;
Desenhar/ilustrar os utensílios alusivos ao cultivo e ceifa dos cereais;
Desenhar/ilustrar os moinhos;
Desenhar/ilustrar os fornos;
Analisar e ilustrar algumas obras de arte;
Ilustrar o ciclo do pão.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Camponês / Sementeira	1ª semana	<p>Iniciar a construção de uma maquete sobre a confeção do pão</p> <p>Elaborar a campina para a maquete</p> <p>Criar bonecos e utensílios alusivos ao cultivo dos cereais</p>	<p>Dinamizar exercícios de lançamento de longa distância (descrição em anexo)</p>	<p>Introduzir a temática “o cultivo – tipos de sementes”</p> <p>Construir um bilhete de identidade da profissão de camponês, descrevendo as suas principais funções e curiosidades do dia-a-dia;</p> <p>Elaborar uma lista de ferramentas/utensílios utilizados pelo camponês no seu trabalho.</p>
Ceifeira	2ª semana	<p>Criar bonecos/utensílios alusivos à ceifa a partir de materiais inusitados</p> <p>Analisar e ilustrar algumas obras de arte (imagens em anexo)</p> <p>Dinamizar o cântico de músicas do cancionero tradicional</p>	<p>Dinamizar exercícios de lançamento de precisão (descrição em anexo)</p>	<p>Elaborar um dominó com as características específicas das sementes</p> <p>Elaborar um calendário de sementeira, floração, e colheita dos diversos cereais que podem ser utilizados na produção de pão;</p> <p>Elaborar um livro com experiências que podem ser feitas a partir dos ingredientes utilizados na produção de pão (água, sal, farinha, cereais).</p>
Moleiro	3ª semana	<p>Elaborar os vários tipos de moinhos a partir de materiais inusitados</p> <p>Construir um moinho para decorar o recinto da escola</p>	<p>Corrida de sacas</p> <p>Jogo de estafetas “passa a saca”</p>	<p>Realizar uma experiência de moagem dos vários tipos de sementes</p> <p>Simular as medições de cereais de antigamente com alqueires (solicitar ao Centro Cultural Raiano)</p>
Padeiro	4ª semana	<p>Ilustrar os fornos utilizados na confeção do pão</p> <p>Criar bonecos/utensílios alusivos à ceifa a partir de materiais inusitados</p>	<p>Dinamizar o jogo “pão quente” (descrição em anexo)</p> <p>Atividade de modelação com massa de farinha</p>	<p>Construir um bilhete de identidade da profissão de camponês</p> <p>Elaborar uma lista de perguntas a fazer ao elemento técnico responsável pela demonstração ao vivo da confeção do pão</p> <p>Demonstração ao vivo da confeção de pão</p>
Ciclo do Pão / Gastronomia	5ª semana	<p>Elaborar um livro de receitas alusivas ao pão</p>	<p>Dinamizar o “circuito do pão” (descrição em anexo)</p>	<p>Dinamizar uma atividade de degustação – tiborna</p> <p>Reflexão sobre hábitos alimentares dos antepassados e a importância do pão na alimentação</p>

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre os seus hábitos alimentares e a frequência com que consomem pão nas suas casas;

Realizar uma atividade de degustação de diferentes pães (feitos com diferentes farinhas/cereais);

Desafiar a turma a realizar um teatro sobre a produção do pão, interpretando as diferentes profissões que são essenciais a cada etapa;

Desafiar as/os alunas/os a criarem uma nova receita à base de pão.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Construir a maquete com maior grau de pormenor nas personagens e cenários;

Elaborar o B.I. das sementes com indicação de maior número de características;

Dinamizar uma corrida de sacas com percursos mais complexos (circulares, em ziguezague, entre outros) e distantes;

Dinamizar a atividade de degustação com diferentes tipos de pão, desafiando a turma a adivinhar qual o cereal predominante em cada elemento.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Palitos, rolhas de cortiça, arcos de ginástica, bola, sementes (girassol, centeio, entre outras), materiais inusitados (rolos de papel higiénico, garrafas de plástico, entre outros), sacas, ferramentas de moagem de cereais, rolo de cozinha, farinha, água, sal, sacas de serrapilheira, dardos, arcos, bolas, plasticina, barro, pasta branca, cartolina, tintas, pincéis, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Verdadeiro ou Falso?: Em grupos, as crianças devem criar um conjunto de frases sobre o ciclo do pão, umas de teor verdadeiro e outras falso. Os grupos trocam entre si os desafios, onde tentam corresponder as frases a V ou F. No final, em grande grupo perceber a veracidade ou não das frases.

Atividade Físico-desportiva

Do grão, ao pão: As crianças são desafiadas a, em cada etapa do ciclo pão, replicar os movimentos corporais. Por exemplo:

Colheita, representar alguém a colher o cereal e os movimentos inerentes.

Malhar, fazer movimentos do malhar do milho.

Ensacar o cereal, com uma pá e saco imitar o ensacar.

Moagem, imitar o carregar das sacas para a mó.

Amassar, os movimentos de amassar o pão.

Cozer, o movimento de transportar o pão com a pá para o forno.

Para tornar a atividade mais dinâmica, o/a orientador/a desafiar as crianças a replicarem, ao seu comando,

um certo movimento do ciclo do pão, indo ao longo do tempo, aumentando a dificuldade, diminuindo o espaço de tempo entre comandos.

Ambiente e sustentabilidade

Do grão de milho à planta: Num vaso ou canteiro da escola plantar milho. No final, convidar as crianças a realizar um desenho de como aquelas sementes ficaram quando se tornarem plantas.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

outubro

16 - Dia Mundial do Pão e da Alimentação

Anexo 1 – Descrição das atividades

Atividade “Lançamentos de longa distância”

O objetivo desta atividade é colocar os “camponeses” a cultivar os cereais (bolas, discos, dardos), semeando-os o mais longe que conseguirem e lançando-os até ao obstáculo final. A dinâmica decorre em simultâneo para várias equipas, competindo pelo melhor campo de cultivo, que será o que terá mais cereais cultivados em determinado período de tempo.

Atividade “Lançamentos de precisão”

Após conversa exploratória sobre a fertilidade dos campos e a sua proximidade a caudais de água como fonte de irrigação dos solos, definir os campos mais e menos férteis onde serão semeados os cereais. As zonas são definidas com arcos e as sementes serão simuladas a partir de bolas, dardos ou discos. À vez, as crianças são desafiadas a fazer lançamentos de precisão para tentar semear os cereais nas zonas mais férteis.

Atividade “Circuito do pão”

Criação de um circuito com vários desafios, entre eles:

Etapa de transporte de sacas de cereais, onde, em grupos de 3 crianças, duas transportam a saca e o terceiro elemento fica dentro do saco, simulando o peso dos cereais;

Etapa de transporte do pão até às lojas e comércio local, onde cada criança terá o desafio de percorrer determinada distância com objetos que simulam o pão (bolas, por exemplo) em diferentes zonas do corpo (cabeça, costas, antebraço, por exemplo).

Jogo “O pão quente”

Jogo idêntico ao jogo da “batata quente”, cujo objetivo é passar um objeto (o pão quente) entre todos os elementos do grupo que, em roda, vão cantando “pão quente, roda roda sem parar, alguém se pode queimar, 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10”. No momento em que se chegar ao final da canção, a criança que no momento do “10” tiver o pão na mão terá que sair da roda e abandonar o jogo.

Anexo 2 – Obras de arte alusivas às profissões

1 – “Ceifeiras”, Silva Porto



2 – “As Respigadoras do trigo”, Millet



3 – “Campo de trigo”, Van Gogh



4 – “As peneiradoras do trigo”, Oubert





DES(CONSTRUÇÃO) DO ADUFE

O adufe, da sua história à sua sonoridade.



— OBJETIVOS —

Preservar e divulgar a memória e os saberes e fazeres locais;

Valorizar e preservar o património cultural e artístico Valorizar e preservar o património cultural e artístico;

Vivenciar as tradições locais;

Reconhecer adufe como instrumento do património cultural de Idanha-A-Nova;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o sentido estético e cultural;

Desenvolver o sentimento de identidade e de pertença ;

Promover a identidade cultural;

Fomentar o gosto pelo património cultural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver a motricidade fina e grossa;

Desenvolver a manipulação de objetos;

Desenvolver o sentido rítmico;

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade

Identificar os elementos constituintes do adufe;

Compreender o método de construção e manipulação do adufe;

Compreender a importância de preservar a identidade cultural local.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A música, uma das formas de manifestação cultural que se forma a partir de processos históricos e sociais que fazem parte da identidade. No território de Idanha-a-Nova, o adufe é o ícone cultural do território desde há vários séculos, presente nos diferentes grupos musicais locais. Com este projeto convidam-se as crianças a descobrir o adufe, a sua história e a sua sonoridade através de um conjunto de atividades práticas.

Ambiente e sustentabilidade

- Elaborar um flyer e/ou criar um vídeo sobre a história do adufe para distribuir pelas várias turmas da escola;
- Visita de um construtor de adufes à escola;
- Conversa exploratórias sobre a chegada do adufe à Península Ibérica;
- Construir maravalhas a partir de materiais inusitados;
- Explorar a pele cabra/ovelha o processo para a construção do adufe;
- Visitar o centro de artes tradicionais (construção de adufes).

Atividade Físico-desportiva

- Jogar ao jogo “A palavra adufe – o instrumento”;
- Jogar ao jogo “As formas do adufe”;
- Jogar ao jogo “Cabra-cega”;
- Jogar ao jogo “Caça às maravalhas”.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ ilustrar o adufe;
- Desenhar/ ilustrar os materiais que compõem o adufe;
- Criar uma banda desenhada com a história do adufe.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Realizar uma pesquisa sobre ranchos locais os seus trajes e tradições que perpetuam.
- Investigar sobre os diferentes tipos de adufe dispersos por Portugal.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 5 A 6 SEMANAS



	Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade	
O adufe	1ª semana	Jogo "A palavra adufe – o instrumento" (descrição em anexo) Criar uma banda desenhada com a história do adufe	Jogos rítmicos ao som do adufe (descrição em anexo)	Visita de um construtor de adufes à escola (atividade em comum num dia a combinar)
	2ª semana	Conversa exploratória sobre as formas geométricas do adufe ao longo dos tempos	Jogo "As formas do adufe" (descrição em anexo)	Conversa exploratória sobre a chegada do adufe à Península Ibérica
	3ª semana	Atividade "Efeito cromático das maravalhas – movimento" (descrição em anexo)	Jogo "Caça às maravalhas" (descrição em anexo)	Construir maravalhas a partir de materiais inusitados
	4ª semana	Exploração do tema "O coser da pele do adufe"	Jogo "Cabra-cega"	
	5ª semana	Processo de preparação do corte e encaixe da madeira para o adufe		Analisar a densidade dos diferentes tipos de madeira
	6ª semana	Construção de adufes com materiais inusitados		Visitar o centro de artes tradicionais (construção de adufes)
	7ª semana	Explorar a pele cabra/ ovelha o processo para a construção do adufe		
	8ª semana	Toque do adufe	Danças de roda	Exploração da música 'As armas do meu Adufe'

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Criar um texto usando as informações da conversa exploratória da chegada do adufe à Península Ibérica;

Na construção do adufe com materiais inusitados, dar um conjunto de materiais às crianças, desafiando-as a que partindo exclusivamente daqueles objetos construam um adufe;

Criar um novo ritmo para a música 'As armas do meu Adufe'.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Lápis, folhas de papel, cartolinas, canetas, materiais inusitados, tesouras, caricas, sementes, flanelas, madeira, tecidos, tinta, pincéis e cartão.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

29 - Dia Mundial da Dança

outubro

1 - Dia Mundial da Música

Jogo “A palavra adufe – o instrumento”

Dividir a turma em grupos de 4 a 5 elementos. Distribuir letras da palavra “adufe” recortadas por cada um dos grupos (inserir algumas letras intrusas). Afixar pela sala formas (p.e. quadrado, triângulo), bolsas de sons (caricas, sementes), fitas de cores e palavras (p.e. drum, armas, maravalhas, soalhas, cabra, ovelha, laranjeira, ...).

Em grupo, as crianças devem questionar-se relativamente aqueles objetos/palavras/sons e adivinhar a palavra. No final da atividade, criar um caligrama* com a palavra “adufe”.

* tipo de composição visual, que se expressa através de uma original disposição gráfica da palavra escrita, formando uma espécie de pictograma e representando um símbolo, objeto real ou figura que é a própria imagem principal da palavra.

Atividade “Efeito cromático das maravalhas – movimento”

Com um pedaço de madeira e tiras de flanela, cada criança criar um pincel. Ao som do adufe, reproduzindo o movimento e o efeito cromático das maravalhas, pintam livremente com várias cores e movimentos circulares.

*maravalhas são tiras coloridas colocadas nos quatro cantos do adufe que servem de ornamento. Criam um efeito cromático quando o adufe é tocado

Jogos rítmicos ao som do adufe

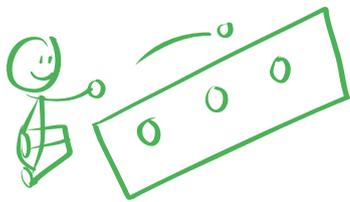
Os jogos rítmicos ao som do adufe, fiz como se fosse o jogo da estátua coloquei o som do adufe e quando o som parava eles ficavam em estátua, OU ao som de batidas diferentes no adufe tinham de realizar uma tarefa (ex.: 1 toque saltar; 2 toques correr, etc)

Jogo “caça as maravalhas”

O jogo “caça as maravalhas” consistiu no recorte de vários tecidos coloridos em pequenos pedaços, que foram escondidos pelo espaço exterior da escola. Os alunos foram divididos em equipas e tinham 1 minuto, à vez, para procurarem os pedaços de tecido. No final foi recortado um quadrado em cartão e coladas as fitas de forma a parecer um adufe.

Tarefa Explorar o tema “O adufe e as tradições de Carnaval”

A atividade "adufe e as tradições de Carnaval" consiste em tocar e cantar algumas músicas tradicionais da época de Carnaval acompanhadas com o adufe, como por exemplo: “Oh Rosa arredonda a saia”; “Lá em cima ao castelo”; “Sra. Do Almurtão”; e “As ceifeiras”.



ERA UMA VEZ O ANTIGAMENTE...

Exploração dos jogos tradicionais e Rancho Folclórico de Penha Garcia



— OBJETIVOS —

Conhecer os trajes e instrumentos musicais do Rancho Folclórico de Penha Garcia;

Conhecer os jogos tradicionais locais;

Fomentar a valorização do património cultural;

Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa;

Desenvolver o sentimento de pertença cultural;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Fomentar o gosto e a importância da preservação do património cultural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;

Desenvolver o sentido rítmico;

Desenvolver a motricidade fina;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade

Conhecer o traje típico do rancho folclórico de Penha Garcia;

Conhecer os instrumentos musicais do rancho folclórico de Penha Garcia;

Conhecer as danças tradicionais do rancho folclórico;

Identificar os principais jogos tradicionais;

Reconhecer as regras dos jogos tradicionais;

Reconhecer a importância de preservar o património e a memória cultural.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

O folclore retrata as histórias, os saberes, os costumes e as tradições populares, com este projeto pretende-se

que as crianças explorem a história do Rancho Folclórico de Penha Garcia contactando com vivências e realidades do património cultural local. Com anos de existência imensuráveis, os jogos tradicionais, perpetuam-se de geração em geração, continuam a ser atuais, fazendo parte do património imaterial de um povo. As crianças ao serem desafiadas a explorar as tradições dos ranchos folclóricos e os jogos tradicionais criam memórias e vivenciam tradições do património material e imaterial.

Ambiente e sustentabilidade

- Construção do material de apoio dos jogos tradicionais;
- Pesquisa sobre o Rancho Folclórico de Penha Garcia, instrumentos e trajes;
- Construir instrumentos musicais Adufe e Pandeireta;
- Pesquisar os trajes típicos do rancho de Penha Garcia;
- Elaborar trajes tipos de rancho.

Atividade Físico-desportiva

- Desenvolver formas de aplicação de técnicas;
- Construir o “Jogo do Burro”;
- Construir “Jogo dos Berlindes”;
- Construir o “Jogo das latas”;
- Construir instrumentos musicais- Reco-Reco e Acordeão;
- Construir a bandeira do Rancho Folclórico de Penha Garcia;
- Elaborar trajes típicos do rancho.

Atividade Lúdico-expressiva

- Jogar ao jogo das cadeiras;
- Jogar ao “Jogo das sacas”;
- Jogar ao “Jogo da Malha”;
- Jogar ao “Jogo do Burro”;
- Jogar ao “Atira ao alvo”;
- Jogar ao “Jogo da Corda”;
- Jogar ao “Jogo dos Berlindes”;
- Jogar ao “Jogo das latas”;
- Ensaiai coreografias utilizando os instrumentos contruídos;
- Coreografar músicas tradicionais do rancho folclórico.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Questionar as/os alunas/os sobre os seus conhecimentos sobre o rancho folclórico, quem participa ou já participou, quem tem familiares ou amigos que participem e o que conhecem das suas danças e músicas típicas;
- Investigar as diferenças entre os vários grupos de ranchos folclóricos dispersos por Portugal;
- Criar um dia de jogos tradicionais para toda a escola.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 10 A 11 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Jogos tradicionais	1ª semana		Jogo das cadeiras Jogar "Jogo das sacas" Jogo "Corrida das sacas"	Construção do material de apoio dos jogos tradicionais
	2ª semana	Construir o "Jogo do Burro"	Jogar "Jogo da Malha" Jogar "Jogo do Burro" (descrição em anexo) Jogo "Atira ao alvo"	Construção do material de apoio dos jogos tradicionais
	3ª semana	Construir "Jogo dos Berlindes"	Jogar "Jogo da Corda" (descrição em anexo) Jogar "Jogo dos Berlindes"	Jogar "Jogo dos berlindes" Jogar "Jogo das latas"
	4ª semana	Construir o "Jogo das latas"	Construção do material de apoio dos jogos tradicionais	
Rancho folclórico	5ª semana	Conversa exploratória sobre o que as crianças conhecem do Rancho Folclórico de Penha Garcia, instrumentos e trajes	Ouvir e dançar as músicas tradicionais do rancho folclórico, livremente, em apropriação ao ritmo	Pesquisa sobre o Rancho Folclórico de Penha Garcia, instrumentos e trajes
	6ª semana	Construir instrumentos musicais- Reco-Reco e Acordeão	Coreografar músicas tradicionais do rancho folclórico	Construir instrumentos musicais Adufe e Pandeireta
	7ª semana	Continuar a construir instrumentos musicais Construir a bandeira do Rancho Folclórico de Penha Garcia		
	8ª semana	Elaborar trajes típicos do rancho		
	9ª semana	Elaborar trajes típicos de rancho (continuação)	Ensaiai coreografias utilizando os instrumentos contruídos	Elaborar trajes tipos de rancho Elaborar trajes tipos de rancho
	10ª semana			
	11ª semana	Apresentação do rancho folclórico escolar na escola Visitar o Rancho Folclórico de Penha Garcia		

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Construir o *flyer* com informação mais pormenorizada sobre o rancho folclórico;
- Descrever as regras de todos os jogos dinamizados;
- Elaborar uma lista de todos os materiais utilizados para dinamizar os jogos;
- Elaborar um painel sobre as brincadeiras e jogos de antigamente.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Folhas de papel, lápis, sacas, cadeiras, pinos, malhas, painel jogo do burro, berlindes, corda, latas, tecidos, tesoura, cola, madeira, materiais inusitados, pedras.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

25 - Dia da liberdade

Jogo o “Burro”

Jogo em madeira com doze casa, dez casa valem pontos e duas (com imagem do burro) servem para retirar todos os pontos ganham. É um jogo essencialmente de pontaria e consiste no lançamento de uma malha de borracha sobre o tabuleiro de jogo.

Jogo da Corda

Criar duas equipas que se devem posicionar em lados opostos de uma corda, ao centro a corda contém um lenço que delimita o meio. O objetivo do jogo passa por cada grupo puxar a corda de forma que o lenço que está ao meio passe a linha demarcada no chão. Ganha a equipa que primeiro conseguir mover a corda para o seu lado.



EU CHAMO-ME TRILOBITE, E TU?

**Exploração do património natural
conservado em registo fóssil no concelho
de Idanha-a-Nova a partir da visita ao Parque Icnológico
de Penha Garcia e da investigação sobre a Trilobite.**



— OBJETIVOS —

Conhecer o Parque Icnológico de Penha Garcia;

Compreender a importância do registo fóssil para a reconstituição da história da vida na Terra;

Fomentar a reflexão e a valorização do património natural, geológico e cultural da região;

Sensibilizar para a importância da preservação da paisagem natural.

Desenvolver o relacionamento interpessoal;

Desenvolver a criatividade;

Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diversos materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade

Compreender o conceito de registo fóssil;

Conhecer o património fóssil existente no concelho de Idanha-a-Nova;

Identificar as principais características e funções de um moinho.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As Trilobites são mais do que um nome engraçado! Elas são seres invertebrados, exclusivamente marinhos, que apareceram há 542 milhões de anos e se extinguíram há cerca de 250 milhões de anos, tendo vivido durante toda a Era Paleozoica.

Atualmente, podemos encontrá-los na sua forma fossilizada, enquanto memória de um oceano que ficou no passado, no Parque Icnológico de Penha Garcia, um Geomonumento reconhecido pela UNESCO.

A partir desta informação, inicia-se a exploração do património natural e cultural de Penha Garcia, das suas histórias e locais icónicos.

Ambiente e sustentabilidade

Visita ao Parque

Construir um mapa de pontos de interesse do Parque Icnológico de Penha Garcia;

Elaborar uma lista de perguntas para realizar uma entrevista à/ao técnica/o responsável pela visita guiada ao Parque Icnológico de Penha Garcia;

Os moinhos e os fósseis

Construir um bilhete de identidade da Trilobite;

Construir uma história sobre um moinho mágico que guardava muitos segredos sobre fósseis de antigos animais que habitaram Idanha-a-Nova há muitos anos atrás;

Apresentar a história construída através de um pequeno teatro.

Atividade Físico-desportiva

Visita ao Parque Icnológico de Penha Garcia;

Jogo “Vamos encontrar a Trilobite”.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar o local preferido do Parque Icnológico de Penha Garcia;

Desenhar/ilustrar um mapa do Parque Icnológico de Penha Garcia;

Desenhar/ilustrar uma trilobite;

Desenhar/ilustrar um moinho.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre o que são fósseis e que animais conhecem que já tenham habitado a Terra, mas que já tenham sido extintos;

Desafiar a turma a pesquisar sobre os registos fósseis de animais que podem ser encontrados no concelho de Idanha-a-Nova;

Questionar as/os alunas/os se já visitaram o Parque Icnológico de Penha Garcia e desafiar-las a pesquisar mais informações sobre o local a partir de livros, folhetos informativos e internet.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 2 A 3 SEMANAS

		Atividade Lúdico-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Visita ao Parque	1ª semana		Visita ao Parque Icnológico de Penha Garcia para observação de fósseis de Trilobites e outras espécies de interesse local	
Os moinhos e os fósseis	2ª semana	Conversa exploratória sobre os Moinhos, as suas principais funções e características	Dinamizar o jogo “Vamos encontrar a Trilobite” (descrição em anexo)	Elaborar modelos de fósseis
Os moinhos e os fósseis	3ª semana	Elaborar um moinho a partir de materiais do quotidiano		Construir um puzzle em cartolina sobre a Trilobite

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar os modelos de fósseis com maior pormenor e detalhe;

Elaborar um puzzle com maior número de peças e/ou a partir de imagens com maior detalhe.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Técnico/a ou monitor/a responsável pela visita ao Parque Icnológico de Penha Garcia, pasta branca, conchas, cartolina, papel, fósforos, tintas, aguarelas, pincéis, tesoura, cola, fita-cola, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Jogo da memória fóssil: Jogo da memória com associações com animais ou vegetais ao seu respetivo fóssil.

Para tal, fazer um levantamento de diferentes fósseis e o seu animal ou vegetal correspondente, escolher um conjunto de 6 a 10 pares e concretizar o jogo.

Colares fósseis: Com plasticina ou argila criar pequenos círculos achatados, onde se decalam elementos à escolha da criança (p.e. folhas, paus, flores, plantas, etc...). Por fim, pode-se colocar um cordão de lã e fazer um colar.

Histórias no castelo de Monsanto: Convidar as crianças a criar uma história no castelo de Monsanto.

Atividade Físico-desportiva

Paleontólogos: Escolher um conjunto de imagens de fósseis, fotocopiar, colar num cartão e enterrar no espaço definido para a atividade. Distribuir as crianças em grupos de quatro, que não se podem separar, se possível distribuir lupas e pinceis para ajudar na busca dos fósseis como verdadeiros paleontólogos. No final, cada grupo apresenta ao grande grupo os fósseis que descobriu.

Ambiente e sustentabilidade

Recriação caseira de um modelo fóssil: Cobrir o fundo de um pacote do leite com dois dedos de argila; Passar óleo no objeto escolhido para ser o modelo de fóssil (espinha de peixe, ossos de galinha, galhos...), colocar sobre a argila; Cobrir o objeto com uma fina camada de areia e mais dois dedos de argila, que deve ser pressionada para que fique em contacto com o objeto; Deixar a caixa num local seco; Passado uma semana, cortar a caixa e quebrar, cuidadosamente a argila ao meio. Retirar o objeto e observar como ficou o vosso fóssil.

Posteriormente a esta atividade, falar com as crianças sobre o processo de fossilização, que demora milhões de anos.

Moinhos de Idanha-a-Nova: Criar uma rota dos moinhos de Idanha- a- Nova.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

18 - Dia Internacional dos monumentos
e Sítios

Anexo 1 - Descrição dos jogos

Jogo “Vamos encontrar a Trilobite”

Jogo inspirado no “quente e frio”. Depois de esconder uma imagem de uma Trilobite no recinto escolar, a turma será dividida em grupos de 4 elementos e cada grupo terá de a encontrar atendendo às pistas da/o docente/dinamizador, ou seja, se estiverem longe diz-se que estão frios, ao aproximarem-se estão cada vez mais quentes, pontuando 1 ponto sempre que a equipa encontrar uma das imagens e vencendo a equipa que primeiro atingir os 5 pontos. Após várias rondas do jogo, poderá ser organizado um pequeno campeonato entre equipas, colocando as imagens em sítios mais difíceis de serem encontradas.



FOLCLORE E JOGOS TRADICIONAIS

Exploração dos jogos tradicionais e do estilo folclórico a partir de entrevistas a familiares, pesquisa de documentação escrita e de experimentação das práticas culturais locais.



— OBJETIVOS —

Reconhecer o património cultural, artístico e artesanal do concelho de Idanha-a-Nova;

Preservar e valorizar o património artístico e cultural;

Identificar os diferentes tipos de trajes que compõem o rancho folclórico das aldeias de Monsanto e Penha Garcia;

Identificar as brincadeiras e jogos de antigamente.

Conhecer os jogos tradicionais locais;

Fomentar a valorização do património cultural.

Desenvolver o sentimento de pertença cultural;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;

Desenvolver o sentido rítmico;

Desenvolver a motricidade fina;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Conhecer o traje típico do rancho folclórico;

Conhecer as danças tradicionais do rancho folclórico;

Identificar os principais jogos tradicionais;

Reconhecer as regras dos jogos tradicionais;

Reconhecer a importância de preservar o património e a memória cultural.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

O folclore é uma forte fonte de identidade cultural, nas suas mais variadas manifestações: lendas e mitos, danças, festas populares e brincadeiras variadas. Incentivar o folclore na infância permite que as crianças resgatem as memórias e os costumes locais, mantendo viva a história cultural da sua região. Além disso, ajuda a despertar a imaginação, a criatividade e a vontade de praticar atividades físicas ao ar livre, o que contribui para o desenvolvimento saudável da criança. A partir da experimentação de algumas danças e jogos tradicionais, as crianças irão descobrir um património cultural local.

Ambiente e sustentabilidade

Rancho folclórico

Construir uma nova música para uma dança tradicional do rancho;

Construir uma nova coreografia para uma música tradicional do rancho;

Distribuir um conjunto de imagens alusivas ao traje do rancho e dinamizar o jogo da memória com os pares de imagens.

Jogos tradicionais

Distribuir os elementos dos jogos tradicionais pelo recreio da escola e dinamizar uma caça ao tesouro;

Construir uma história sobre um grupo de crianças que jogava os seus jogos preferidos no recreio da escola há muitos, muitos anos e, de repente, foi transportada para o tempo presente e não sabem brincar aos jogos do quotidiano;

Elaborar uma lista de material necessário à dinamização de todos os jogos tradicionais.

Atividade Físico-desportiva

Construir os elementos necessários às dinâmicas dos jogos;

Dinamizar exercícios rítmicos alusivos às danças tradicionais;

Interpretar a coreografia de um dos temas do rancho folclórico;

Jogar jogos tradicionais.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar o traje folclórico;

Desenhar/ilustrar os adereços do traje folclórico;

Desenhar/ilustrar os jogos tradicionais jogados;

Desenhar/ilustrar os jogos de tabuleiro jogados.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre as suas brincadeiras e jogos preferidos;

Questionar as/os alunas/os sobre os brinquedos antigos que as/os suas/seus avós ainda possam guardar nas suas casas;

Elaborar uma lista com todas as respostas recolhidas pelas/os alunas/os;

Questionar as/os alunas/os sobre os seus conhecimentos sobre o rancho folclórico, quem participa ou já participou, quem tem familiares ou amigas/os que participem e o que conhecem das suas danças e músicas típicas.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Rancho folclórico	1ª semana	Ilustrar os diferentes trajes folclóricos	Dinamizar exercícios rítmicos alusivos às danças tradicionais	Pesquisar informações sobre rancho folclórico de Monsanto/Penha Garcia
Rancho folclórico	2ª semana	Confecionar adereços alusivos ao Rancho (lenços e chapéus)	Interpretar a coreografia de um dos temas do rancho folclórico	Construir um flyer sobre o rancho folclórico de Monsanto/Penha Garcia
Jogos tradicionais	3ª semana	Realizar uma votação com a turma sobre os jogos tradicionais de preferência e elaborar um livro de instruções de cada jogo	Dinamizar jogos tradicionais: malha, petanca, salto à corda, jogo do alqueire e berlinde	Construir um guião para uma entrevista a realizar aos familiares sobre os jogos que jogavam quando eram crianças
Jogos tradicionais	4ª semana	Elaborar um painel alusivo aos jogos tradicionais	Dinamizar jogos tradicionais: cabra-cega, jogo da macaca, corrida de sacos, o senhor barqueiro (descrição em anexo), jogo do anel (descrição em anexo), e barra do lenço	Dinamizar jogos de tabuleiro: jogo do moinho (descrição em anexo), jogo do galo e jogo das damas

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Interpretar coreografias mais complexas do rancho folclórico;
- Construir o *flyer* com informação mais pormenorizada sobre o rancho folclórico;
- Descrever as regras de todos os jogos dinamizados;
- Elaborar uma lista de todos os materiais utilizados para dinamizar os jogos;
- Elaborar um painel sobre as brincadeiras e jogos de antigamente.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Computador ou dispositivo com acesso à internet e saída de som, cartão, cartolina, cola, tesoura, objetos de cada jogo tradicional, objetos de cada jogo de tabuleiro, papel, caneta, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Histórias do folclore: Criar fantoches de papel com as profissões representadas no rancho folclórico e inventar uma história.

Atividade Físico-desportiva

Danças tradicionais: Desafiar as crianças a recriar uma dança folclórica.

Dança sincronizada: Juntar as crianças em roda de mãos dadas, incluindo a/o orientador/a, fazer uma coreografia ao ritmo da música tradicional do folclore que deve ir aumentando a dificuldade e número de passos a realizar em função da concretização e compreensão das crianças. Por exemplo: Um salto para a direita, um salto para a esquerda, dois para a frente, bater as palmas...

Ambiente e sustentabilidade

Recriação: Fazer um filme a recriar tradições que perpetuadas através do rancho.

Livro de receitas de pão: Procurar receitas de diferentes tipos de pão e criar um livro de receitas de pão.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

abril

18 - Dia Internacional dos Monumentos

e Sítios

29 - Dia Mundial da Dança

Anexo 1 - Descrição de jogos

Descrição do jogo do anel

O jogo tem como objetivo, simular a passagem de um anel para outro participante. As/Os jogadoras/es formam uma roda, sendo que um/a delas/es é colocada/o no seu centro. O «anel» vai iniciar o seu percurso na mão da criança que está no meio, ou seja, a criança terá de passar por todas as outras. A criança que está no meio escolhe outra criança que terá de descobrir em que mão está ou para que mão foi o anel. Se a/o jogador/a acertar, troca com aquela/e que estava no meio.

Descrição do jogo do barqueiro

Cada um/a das/os dois jogadoras/es - os barqueiros - escolhe um nome (por exemplo, frutos, animais, países, etc.). Com as mãos dadas acima da cabeça formam um arco. As/Os restantes jogadoras/es, em fila, com as mãos sobre os ombros da/o colega da frente, deslocam-se e cantam uma canção:

“Bom barqueiro, bom barqueiro, deixai-me passar, tenho filhos pequeninos, para acabar de criar”

Os dois barqueiros respondem:

“Passará, passará, mas algum deixará, se não for a mãe da frente é o filho lá detrás”

Quando passam por baixo do arco, os barqueiros prendem a/o última/o da fila. Esta/e escolhe um dos nomes propostos, colocando-se atrás do barqueiro correspondente à escolha.

Quando estiverem todas/os as/os jogadoras/es atrás dos barqueiros formam-se dois grupos.

De seguida, fazem um risco no chão a separar os grupos. Os barqueiros agarram-se pelos pulsos e as/os jogadoras/es agarram-se umas/uns às/aos outras/os pela cintura. Cada barqueiro e suas/seus companheiras/os puxam o outro grupo obrigando-o a ultrapassar o risco e assim ganhar o jogo.

Descrição do jogo do moinho

O jogo do Moinho é extremamente antigo, tendo sido encontrados vestígios de tabuleiros em cavernas pré-históricas. O tabuleiro consiste em três quadrados concêntricos conectados entre si, sendo as casas os cantos e pontos médios dos respetivos quadrados. O objetivo do jogo é remover as peças inimigas até que restem no máximo duas. Em qualquer fase do jogo, quando um/a jogador/a forma uma linha horizontal ou vertical com três das suas peças (chamada de «moinho») sobre o tabuleiro, tem o direito de escolher uma peça inimiga em qualquer posição do tabuleiro para remover, desde que essa peça não faça parte de um «moinho» inimigo.



HORTA PEDAGÓGICA

Criação, organização e planeamento da manutenção de uma horta pedagógica no espaço escolar.



— OBJETIVOS —

Identificar os alimentos hortícolas através das suas características morfológicas ao longo do seu desenvolvimento;
Reconhecer a sazonalidade dos alimentos hortícolas;
Reconhecer a importância da agricultura;
Compreender a importância de flores e ervas aromáticas no controlo de pragas nas hortas;

Compreender as diferentes fases da produção hortícola: preparação da terra, adubação, plantio, rega e colheita;
Sensibilizar para a preservação da natureza;
Desenvolver o pensamento crítico;
Fomentar o espírito de equipa e entreatajuda;
Fomentar a participação cívica ativa;
Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver a motricidade fina e grossa;
Desenvolver a manipulação de objetos

Ambiente e sustentabilidade

Desenvolver o interesse das crianças no cultivo da horta e processo de crescimento;
Desenvolver, de forma prática, a assimilação de conceitos sobre as plantas, ciclo de vida e solo;
Promover a educação alimentar;
Fomentar a consciência ecológica;
Promover a literacia agrícola.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Este projeto desafia as crianças a criarem uma horta pedagógica dentro do recinto escolar, iniciando-se pela escolha do local, o levantamento das espécies a plantar e, posterior preparação da terra para a plantação das sementes.

Com a horta plantada, é preciso cuidá-la regularmente (p.e. regar, adubar, limpar), conferindo os nutrientes necessários para o seu crescimento, bem como, ter atenção às ameaças (p.e. ervas daninhas). Assim, após a plantação das sementes é expectável que as crianças fiquem ansiosas por vê-las brotar, sendo este um processo que requer tempo, importa gerir as suas emoções e promover a reflexão. Por fim, chega a fase da colheita onde se recolhem os alimentos produzidos na horta, podendo ser consumidos diretamente ou entregues ao refeitório da escola.

Ambiente e sustentabilidade

Iniciação no mundo da agricultura

Criar um jogo da memória que relacione as sementes com a planta pronta para colher;

Antes da horta

Elaborar um guião de entrevista para uma conversa com um/a agricultor/a sobre a horta e os cuidados a ter;

Criação da horta

Explorar o processo de compostagem e criar uma pilha de compostagem no espaço escolar;

Entrevista a um/a agricultor/a.

Plantação da horta

Criar um bilhete de identidade para as espécies plantadas;

Criar um adubo caseiro, livre de químicos.

Cuidados da horta

Pesquisar sobre as pragas e doenças da horta e cuidados que se devem ter em conta;

Elaborar um *flyer* sobre as pragas e cuidados a ter numa horta.

Atividade Físico-desportiva

Caminhada pela localidade para observar as hortas locais;

Caminhada pela escola para levantar possíveis locais para a horta;

Jogo “O local da horta”;

Preparar o local da horta;

Plantar as plantas/sementes no local preparado;

Jogo “Corrida de minhocas”.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar a horta;

Construir um calendário agrícola;

Criar um letreiro informativo para o compostor com os alimentos que nele podem ser colocados;

Elaborar um cronograma da horta;

Construção de placas para identificação das diferentes espécies plantadas, com materiais recicláveis.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Realizar uma conversa exploratória sobre a origem dos alimentos, o seu processo de plantação e crescimento;
- Pesquisar sobre a importância da luz solar no desenvolvimento das plantas;
- Pesquisar sobre os animais decompositores e a sua importância para a natureza e equilíbrio do ecossistema;
- Criar uma pequena brochura com um conjunto de diferentes adubos caseiros que se podem utilizar na horta para oferta a familiares;
- Pesquisar receitas possíveis de fazer com os alimentos produzidos na horta e criar um receituário;
- Explorar as unidade de comprimento de medida no distanciamento entre plantas e plantação;
- Conversar sobre a importância de uma alimentação saudável e descobrir as propriedades e benefícios das plantas da horta para a saúde e criar um painel informativo.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Iniciação no mundo da agricultura	1ª semana	Construir um calendário agrícola. (descrição em anexo)	Caminhada pela localidade para observar as hortas locais.	Elaborar um jogo da memória, partindo da escolha de plantas e sementes para a horta, tendo por base o calendário agrícola.
Antes da horta	2ª semana	Desenhar/ilustrar um mapa do local da horta	Caminhada pela escola para levantar possíveis locais para a horta. Jogo "O local da horta" (descrição em anexo)	Elaborar um guião de entrevista para uma conversa com um/a agricultor/a sobre a horta e os cuidados a ter
Criação da horta	3ª semana	Criar um letreiro informativo para o compostor com os alimentos que nele podem ser colocados	Preparar o local da horta	Entrevista a um/a agricultor/a Explorar o processo de compostagem e criar uma pilha de compostagem no espaço escolar.
Plantação da horta	4ª semana	Elaborar um cronograma da horta. (descrição em anexo)	Plantar as plantas/ sementes no local preparado.	Criar um adubo caseiro, livre de químicos. (descrição em anexo) Criar um bilhete de identidade para as espécies plantadas
Cuidados da horta	5ª semana	Construção de placas para identificação das diferentes espécies plantadas, com materiais recicláveis.	Jogo "Corrida de minhocas" (descrição em anexo)	Pesquisar e elaborar um flyer sobre as pragas e doenças da horta e cuidados que se devem ter em conta.

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Na caminhada pela localidade para observação das hortas locais, desafiar as crianças a criarem um itinerário com as ruas onde estas foram observadas;

Na preparação do local para a horta, criar diferentes desafios, podendo estes ser, por exemplo: grupo que recolheu mais ervas daninhas, grupo que retirou mais pedras do local, grupo que escavou o buraco mais fundo, entre outros;

Na criação da horta, desafiar as crianças a descreverem (por via escrita ou ilustração) os vários passos de cada etapa; Elaborar um passo-a-passo da execução do adubo caseiro (por via escrita ou de ilustração).

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Folhas de papel, lápis, canetas, sementes, kit de jardinagem (sacho, pá, encincho), borra de café, cascas de banana, ovo, liquidificador, cartão, caixas de plástico, paus, cola.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva:

Regador sustentável

Com recurso a garrafas de água, criar um regador fazendo furos na tampa. Para os regadores ficarem mais coloridos, fazer colagens (p.e. com imagens de jornais e/ou revistas).

Plantas em caixa de ovos

Com recurso a uma caixa de ovos, terra e sementes à escolha, colocar diversos buracos da caixa sementes e ir regando com um borrifador.

Quando as sementes brotam, podem ser transplantadas na horta.

Atividade Físico-desportiva:

Desafio dos sabores

Com os alimentos produzidos na horta, em grupos de dois, vender uma das crianças, que tem como objetivo adivinhar através dos sentidos (tato, cheiro e paladar) o alimento em questão.

Ambiente e sustentabilidade:

Provérbios populares

Procurar através de questionamento a familiares e/ou funcionários/as da escola, bem como, na internet, provérbios que façam alusão à vida agrícola. Com as informações recolhidas, criar um mural de turma com os diferentes provérbios.

O Borda de Água

Investigar o “*Borda de Água*”, o almanque português, relativamente aos temas relacionados com a agricultura (previsões, épocas de sementeira e outros trabalhos agrícola...) e perceber quais os concelhos dados para a altura específica em que a sementeira da horta está a ser realizada.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

junho

5 - Dia Mundial do Ambiente

julho

28 - Dia Mundial da Conservação d
Natureza

outubro

16 - Dia Mundial da Alimentação

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição das atividades

Calendário Agrícola

Pesquisar a sazonalidade dos alimentos, conhecer o calendário de plantação/sementeiras e colheitas. Esta pesquisa pode ser feita na internet, mas também junto de familiares e/ou funcionários/as da escola. No final da pesquisa, criar um calendário agrícola onde para cada estação do ano e mês se associa a plantação de determinados alimentos.

Cronograma da horta

Cada criança cria o seu cronograma lúdico, onde anota as alturas em que a horta sofre intervenções (p.e. regar, retirar ervas daninhas..). Bem como, relata o processo de crescimento da horta, semanalmente, fazendo o registo escrito e/ou desenhado do observado. No momento da colheita, perceber as diferentes perceções dos alunos ao longo do processo de crescimento.

Jogo “O local da horta”

Tendo por base a caminhada, escolher um dos locais e desafiar as crianças a descobrir o local através de um conjunto de pistas.

Adubo caseiro

A borra de café (fonte de nitrogénio), as cascas de banana (fonte de potássio) e a casca de ovo (fonte de cálcio), são ótimos ingredientes para enriquecer o solo um adubo natural. Bater tudo num liquidificador, acrescentar um pouco de água para ficar bem dissolvido e depois é espalhar pela horta.

Jogo “Corrida das minhocas”

As minhocas são animais de grande importância para a fertilização dos solos, convide as crianças a movimentarem-se como elas! Para tal, delimita-se um espaço com uma partida e a chegada, sentadas num pedaço de cartão as crianças, movimenta-se do ponto de partida até ao ponto de chegada e depois no sentido inverso, do ponto de chegada, ao de partida. Ganha quem conseguir chegar primeiro ao ponto de partida.



LADOEIRO, A MINHA ESCOLA DE SONHO



**Repensar a Escola do Ladoeiro,
dando oportunidade às crianças do 1.º CEB
para que contribuam para a criação da sua escola de sonho.**

— OBJETIVOS —

Promover a participação das crianças, escutando-as e dando-lhe espaço para identificar problemas e encontrar soluções;

Melhorar o ambiente de escola, através da organização dos espaços interiores com os materiais adquiridos e do repensar do espaço físico/ambiente da escola;

Promover práticas mais sustentáveis na escola;

Promover as artes e a cultura, para que escola seja um espaço culturalmente mais dinâmico e inclusivo;

Promover o desporto e atividade física, para que a escola seja um motor para uma comunidade mais saudável e ativa;

Promover uma cultura de escola, trabalhando, de forma participativa, na sua identidade;

Abrir a escola à comunidade, promovendo a sua participação.

Desenvolver o pensamento crítico, a imaginação e a criatividade;

Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa;

Desenvolver competências de proatividade, sentido de responsabilidade e autonomia;

Fomentar a ajuda e o pensamento crítico.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais

Desenvolver a expressão pictórica;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais;

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Físico-desportiva

Desenvolver a motricidade fina e grossa;

Desenvolver a manipulação de objetos;

Desenvolver o sentido rítmico;

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade

Promover a conscientização da importância da reciclagem para o meio ambiente;

Desenvolver a criação de materiais através do reaproveitamento dos materiais recicláveis;

Fomentar a consciência ecológica;

Desenvolver o interesse das crianças no cultivo da horta e processo de crescimento;

Desenvolver, de forma prática, o conhecimento sobre as plantas, ciclo de vida e solo.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Projeto Piloto que visa, através de propostas de intervenção no âmbito da OET, repensar a Escola do Ladoeiro, dando oportunidade às crianças do 1.º CEB para que contribuam para a criação da sua escola de sonho, implementando algumas mudanças por si pensadas e concretizadas, mas contando com o apoio da comunidade.

Ambiente e sustentabilidade

Debate em pequenos grupos de 3/4 elementos sobre “O que poderíamos fazer na nossa escola para que fosse mais sustentável e amiga do ambiente?”;

Apresentação da atividade definida em grupo, colocação de questões e esclarecimento de dúvidas e votação para definir a atividade de ambiente e sustentabilidade a realizar por toda a turma (Reutilizar os pneus, pintar, decorar e usar como vasos e Plantar flores e árvores/cantinho para relaxar no exterior);

Definição de pontos importantes e plano de trabalho através das questões: 1. O que é sabemos sobre o tema da atividade/atividade em si?; 2. O que é necessário fazer para concretizar a atividade?; 3. Quando irá acontecer a atividade?;

Definição de um cronograma com as diferentes etapas desde a preparação, à concretização da atividade e à sua apresentação;

Definição e organização dos grupos de trabalho tendo em conta os interesses das/os alunas/os;

Recolha de informação e tratamento da mesma para que esteja organizada e seja preparada uma pequena apresentação com as principais conclusões;

Preparação de uma pequena apresentação com as principais informações concluídas;

Sintetizar da informação apresentada, garantindo que todas as crianças conseguiram compreender a informação que foi transmitida;

Apresentação do produto final;

Recapitular e a sistematizar as diferentes etapas percorridas;

Escrever um pequeno texto (ou desenho), onde indique o que mais gostou no projeto, o que menos gostou e algo que tenha aprendido.

Atividade Físico-desportiva

Debate em pequenos grupos de 3/4 elementos sobre “O que poderíamos fazer na nossa escola para promover a nossa cultura e arte?”

Apresentação da atividade definida em grupo, colocação de questões e esclarecimento de dúvidas e votação para definir a atividade lúdico-expressiva a realizar por toda a turma (Criar um cantinho das artes numa das salas da escola e criar um espaço multifunções no recreio, decorando um armário e uma mesa, para puderem fazer pinturas faciais ou outras atividades).

Definição de pontos importantes e plano de trabalho através das questões: 1. O que é sabemos sobre o tema da atividade/atividade em si?; 2. O que é necessário fazer para concretizar a atividade?; 3. Quando irá acontecer a atividade?;

Definição de um cronograma com as diferentes etapas desde a preparação, à concretização da atividade e à sua apresentação;

Definição e organização dos grupos de trabalho tendo em conta os interesses das/os alunas/os;

Recolha de informação e tratamento da mesma para que esteja organizada e seja preparada uma pequena apresentação com as principais conclusões;

Preparação de uma pequena apresentação com as principais informações concluídas;

Sintetizar da informação apresentada, garantindo que todas as crianças conseguiram compreender a informação que foi transmitida;

Apresentação do produto final;
Recapitular e a sistematizar as diferentes etapas percorridas;
Escrever um pequeno texto (ou desenho), onde indique o que mais gostou no projeto, o que menos gostou e algo que tenha aprendido.

Atividade Lúdico-expressiva

Debate em pequenos grupos de 3/4 elementos sobre “O que poderíamos fazer na nossa escola para valorizar o desporto e sermos pessoas mais ativas?”;

Apresentação da atividade definida em grupo, colocação de questões e esclarecer de dúvidas e votação para definir a atividade físico-desportiva a realizar por toda a turma (Definição e montagem de um espaço específico para saltar à corda, onde seja possível a várias/os alunas/os saltarem simultaneamente, estando apenas uma criança a baloiçar a corda). Definição de pontos importantes e plano de trabalho através das questões: 1. O que é sabemos sobre o tema da atividade/atividade em si?; 2. O que é necessário fazer para concretizar a atividade?; 3.

Quando irá acontecer a atividade?;

Definição de um cronograma com as diferentes etapas desde a preparação, à concretização da atividade e à sua apresentação;

Definição e organização dos grupos de trabalho tendo em conta os interesses das/os alunas/os;

Recolha de informação e tratamento da mesma para que esteja organizada e seja preparada uma pequena apresentação com as principais conclusões;

Preparação de uma pequena apresentação com as principais informações concluídas;

Sintetizar da informação apresentada, garantindo que todas as crianças conseguiram compreender a informação que foi transmitida;

Apresentação do produto final;

Recapitular e a sistematizar as diferentes etapas percorridas;

Escrever um pequeno texto (ou desenho), onde indique o que mais gostou no projeto, o que menos gostou e algo que tenha aprendido.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre as suas brincadeiras e jogos preferidos na escola;

Desafiar a turma a circular livremente pela sala ou espaço exterior e, em silêncio, olharem atentamente e pensarem quais as principais alterações que faziam para aumentarem a segurança de circulação nos espaços;

Desafiar as crianças a entrevistarem os seus familiares para recolherem mais algumas ideias e debater as mesmas;

Elaborar uma lista com todos as respostas recolhidas pelas/os alunas/os.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 10 A 11 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúdico-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Identificação de possíveis atividades a desenvolver	1ª semana	Debate em pequenos grupos de 3/4 elementos sobre "O que poderíamos fazer na nossa escola para promover a nossa cultura e arte?"	Debate em pequenos grupos de 3/4 elementos sobre "O que poderíamos fazer na nossa escola para valorizar o desporto e sermos pessoas mais ativas?"	Debate em pequenos grupos de 3/4 elementos sobre "O que poderíamos fazer na nossa escola para que fosse mais sustentável e amiga do ambiente?"
Escolha da atividade a desenvolver	2ª semana	Apresentação da atividade definida em grupo Colocação de questões e esclarecimento de dúvidas Votação para definir a atividade lúdico-expressiva a realizar por toda a turma	Apresentação da atividade definida em grupo Colocação de questões e esclarecimento de dúvidas Votação para definir a atividade físico-desportiva a realizar por toda a turma	Apresentação da atividade definida em grupo Colocação de questões e esclarecimento de dúvidas Votação para definir a atividade de ambiente e sustentabilidade a realizar por toda a turma
Plano de trabalho	3ª semana	Definição de pontos importantes e plano de trabalho através das questões: 1. O que é sabemos sobre o tema da atividade/atividade em si? 2. O que é necessário fazer para concretizar a atividade? 3. Quando irá acontecer a atividade Definição de um cronograma com as diferentes etapas desde a preparação, à concretização da atividade e à sua apresentação		
Preparação da atividade a desenvolver	4ª semana	Definição e organização dos grupos de trabalho tendo em conta os interesses das/os alunas/os Recolha de informação e tratamento da mesma para que esteja organizada e seja preparada uma pequena apresentação com as principais conclusões		
Arranque, desenvolvimento e conclusão da atividade	5ª semana	Continuação do trabalho de recolha de informação Preparação de uma pequena apresentação com as principais informações concluídas Apresentação da informação Sintetizar a informação apresentada, garantindo que todas as crianças conseguiram compreender a informação que foi transmitida		
	6ª semana	Desenvolvimento das atividades determinadas:	Desenvolvimento das atividades determinadas:	Desenvolvimento das atividades determinadas:
	7ª semana	Construção de um cantinho das artes numa das salas da escola e Criação de um espaço multifunções no recreio, decorando um armário e uma mesa, para poderem fazer pinturas faciais ou outras atividades	Definição e montagem de um espaço específico para saltar à corda, onde seja possível a várias/os alunas/os saltarem simultaneamente, estando apenas uma criança a baloiçar a corda	Reutilizar os pneus, pintar, decorar e usar como vasos
	8ª semana			Plantar flores e árvores/cantinho para relaxar no exterior
9ª semana				
Apresentação à comunidade	10ª semana	Pode dizer respeito à concretização do produto final Pode dizer respeito à apresentação das diferentes fases percorridas para o alcançar		
Balço do Projeto	11ª semana	Recapitular e a sistematizar as diferentes etapas percorridas Identificar as maiores dificuldades e as maiores conquistas Pensar como se sentiram ao longo do projeto Cada aluna/o deve escrever um pequeno texto (ou desenho), onde indique o que mais gostou no projeto, o que menos gostou e algo que tenha aprendido		

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Questionar as/os alunas/os sobre que cuidados devem ser tidos em conta na utilização dos novos espaços e equipamentos construídos;

Sugerir às/aos alunas/os a criação de uma lista de regras a cumprir para o bom funcionamento dos espaços criados;

Desafiar a turma a criar uma lista de responsáveis pela manutenção dos espaços (rega das flores plantadas, por exemplo).

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Trinchas, terra, flores, paletes, pneus, tintas, aguarelas, pincéis, papel cenário, folhas de papel, canetas, lápis de cor, lápis de cera, lápis de carvão, tesouras, cola, avental, esponjas, cotonetes, rolhas, tampas, garfos de plástico, escovas de dentes, copos, pintura, balões, palhinhas, algodão, rolos de cartão (de cozinha e/ou papel higiénico), molas da roupa, luvas, terra, água, papelão, tecidos, cordas e mosquetões.

— OBSERVAÇÕES —

Este Projeto de OET está inserido num Projeto Piloto desenhado para a Escola EB1 de Ladoeiro, que cruza outras áreas de intervenção, conforme visível no Anexo C.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

22 - Dia Mundial da Terra

maio

17 - Dia Mundial da Reciclagem

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

junho

5 - Dia Mundial do Ambiente

julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

— ANEXOS —

Anexo A – Planeamento mais detalhado

Planeamento das Sessões do Projeto “LADOEIRO, A MINHA ESCOLA DE SONHO”

SESSÃO 0

SEMANA 1	Duração da sessão 30min – 45min	Objetivo da sessão Apresentação do Projeto “Ladoeiro, a minha escola de sonho” à escola
Descrição da atividade – Todas as áreas		
<ol style="list-style-type: none">1. Apresentação do projeto “Ladoeiro, a minha escola de sonho” a toda a comunidade escolar, nomeadamente crianças do 1.ºCEB, educadores/as, auxiliares de ação educativa e outros elementos que queiram estar presentes, como encarregadas/os de educação, coordenação de 1.ºCEB, representantes da Direção do Agrupamento, técnico/as que trabalhem na escola, como terapeutas da fala, psicólogas/os, por exemplo.2. A apresentação deve ser conduzida pelas/os docentes titulares das duas turmas de 1.ºCEB, bem como pelas/os dinamizadoras/es de OET, e devem ser explicados os objetivos e as diferentes etapas do projeto:<ol style="list-style-type: none">2.1 Trata-se de um Projeto Piloto que visa, através da participação das crianças do 1.ºCEB, repensar a Escola do Ladoeiro, dando-lhes voz para que digam como gostavam que fosse a sua escola de sonho, e espaço para que consigam implementar algumas mudanças. O objetivo é que as crianças apresentem propostas de melhoria, para que possam implementar, com o apoio da comunidade;2.2 As crianças terão a oportunidade de desenvolver este trabalho na Oficina de Exploração do Território, onde irão definir uma atividade a implementar na escola, em cada uma das áreas, Ambiente e Sustentabilidade, Atividade Lúdica Expressiva e Atividade Física Desportiva. Assim, serão a crianças a escolher o que gostariam de fazer para melhorar a escola, definir um plano de ação e implementá-lo, nas diferentes áreas de OET;2.3 Irá procurar-se, sempre que possível, aproveitar o material produzido na OET, para trabalhar os conteúdos do currículo, seja na análise e produção de textos, no português, como na realização de medições e registo e análise e dados, em matemática, por exemplo;2.4 Serão dinamizadas Assembleias de Escola, quinzenalmente, com toda a comunidade educativa que tenha interesse em participar3. Toda a restante escola (crianças do pré-escolar, educadoras/es e assistentes operacionais), bem como as famílias e outros elementos da comunidade, devem ser convidadas/os a envolverem-se tanto nas Assembleias Escolares, como no momento da concretização das diferentes atividades do Projeto de OET, em cada uma das áreas, podendo estas atividades passar pela plantação de árvores, a pintura de um mural ou a criação de um torneio de uma modalidade desportiva. Estas atividades são meramente exemplificativas, serão as crianças do 1.º CEB, ao longo do 3.º período, a definir o que querem realizar.4. Após apresentado o Projeto, recomenda-se espaço para esclarecimento de dúvidas.5. No final, deve ser lançado o repto às crianças, para irem pensando no que gostariam de mudar/criar na sua escola, para depois apresentarem as suas ideias nas próximas sessões de OET.		

SESSÃO 1

SEMANA 1	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Identificação de possíveis atividades a desenvolver a partir do lançamento da questão “Como gostariam que fosse a Escola do Ladoeiro?”
Descrição da atividade - Ambiente e Sustentabilidade		
<ol style="list-style-type: none">1. O/a dinamizador/a relembra que vão iniciar um novo projeto, e explica que o objetivo é que as crianças pensem como seria a sua escola de sonho. Para tal, o/a dinamizador/a coloca a seguinte questão “O que poderíamos fazer na nossa escola para que fosse mais sustentável e amiga do ambiente?”. O objetivo é que as crianças pensem em atividades que possam realizar, para sensibilizar a comunidade educativa para a importância de protegermos o ambiente e para que a Escola do Ladoeiro seja mais sustentável.2. Deve ser dado espaço, em grande grupo, para que as crianças expressem a sua opinião relativamente à questão colocada. Nesta fase, o/a dinamizador/a pode aproveitar para visitar os conceitos trabalhados no projeto anterior (projeto “Reciclagem”), conduzindo a discussão e procurando garantir que todas as crianças compreendem o objetivo da atividade a desenvolver.3. De seguida, as crianças, organizadas em pequenos grupos de 3/4 elementos (preferencialmente de diferentes níveis de escolaridade), devem pensar em pelo menos 1 atividade (podem apresentar mais ideias, sendo 1 atividade o mínimo). Para tal, será distribuído por cada grupo, um quadro para preenchimento com a informação base sobre a atividade a desenvolver (Anexo B). Este quadro deverá ser preenchido por cada grupo para que, na sessão seguinte, cada um apresente à turma para votação.4. Caso as crianças estejam com dificuldade, podem ser dados exemplos de atividades como:<ul style="list-style-type: none">Definição de um sistema para garantir a separação do lixo, em toda a escola;Plantação de plantas na escola e/ou na zona envolvente, com a sua identificação e quais os cuidados a ter;Definição de um conjunto de regras da escola, com colocação de avisos, para promoção de comportamento mais sustentáveis;Criação de um espaço dedicado a guardar materiais reutilizáveis.5. Deve ser explicado à turma que as suas ideias serão votadas, e que a atividade vencedora será planeada, organizada e concretizada, com o apoio da restante escola. Assim, cada grupo deverá defender as suas ideias, justificando o porquê de ser a melhor atividade para fazer do Ladoeiro uma escola de sonho!		
Descrição da atividade – Atividade Lúdico-Expressiva		
<ol style="list-style-type: none">1. O/a dinamizador/a relembra que estão a iniciar um novo projeto, e explica que o objetivo é que as crianças pensem como seria a sua escola de sonho. Para tal, o/a dinamizador/a coloca a seguinte questão “O que poderíamos fazer na nossa escola para promover a nossa cultura e arte?”. O objetivo é que as crianças pensem em atividades que possam realizar, para sensibilizar a comunidade educativa para a importância das artes e da cultura e para que a Escola do Ladoeiro seja um espaço culturalmente dinâmico e inclusivo.2. Deve ser dado espaço, em grande grupo, para que as crianças expressem a sua opinião relativamente à questão colocada. Nesta fase, o/a dinamizador/a deve perceber se as crianças percebem em que se pode traduzir a promoção da cultura e da arte, e conduzir a discussão para que as crianças compreendam o princípio base da atividade. Caso seja necessário, antes de avançar para a atividade em grupo, o/a dinamizador/a pode dedicar um pouco da sessão à discussão destes conceitos, procurando garantir que todas as crianças compreendem o objetivo da atividade a desenvolver.		

3. De seguida, as crianças, organizadas em pequenos grupos de 3/4 elementos (preferencialmente de diferentes níveis de escolaridade), devem pensar em pelo menos 1 atividade (podem apresentar mais ideias, sendo 1 atividade o mínimo). Para tal, será distribuído por cada grupo, um quadro para preenchimento com a informação base sobre a atividade a desenvolver (Anexo B). Este quadro deverá ser preenchido por cada grupo para que, na sessão seguinte, cada um apresente à turma para votação.

4. Caso as crianças estejam com dificuldade, podem ser dados exemplos de atividades como:

Uma peça de teatro;

Uma exposição com peças de arte elaboradas por si (escultura, pintura, etc.);

Pintura de um mural, numa parede da escola;

Criação de um atelier/espço para as artes na escola.

5. Deve ser explicado à turma que as suas ideias serão votadas, e que a atividade vencedora será planeada, organizada e concretizada, com o apoio da restante escola. Assim, cada grupo deverá defender as suas ideias, justificando o porquê de ser a melhor atividade para fazer do Ladoeiro uma escola de sonho!

Descrição da atividade – Atividade Físico-Desportiva

1. O/a dinamizador/a relembra que vão iniciar um novo projeto, e explica que o objetivo é que as crianças pensem como seria a sua escola de sonho. Para tal, o/a dinamizador/a coloca a seguinte questão “O que poderíamos fazer na nossa escola para valorizar o desporto e sermos pessoas mais ativas?”. O objetivo é que as crianças pensem em atividades que possam realizar, para sensibilizar a comunidade educativa para a importância do desporto e da atividade física e para que a Escola do Ladoeiro seja um motor para uma comunidade mais saudável e ativa.

2. Deve ser dado espaço, em grande grupo, para que as crianças expressem a sua opinião relativamente à questão colocada. Nesta fase, o/a dinamizador/a deve perceber se as crianças percebem em que se pode traduzir a valorização do desporto e da atividade física, e conduzir a discussão para que as crianças compreendam o princípio base da atividade. Caso seja necessário, antes de avançar para a atividade em grupo, o/a dinamizador/a pode dedicar um pouco da sessão à discussão destes conceitos, procurando garantir que todas as crianças compreendem o objetivo da atividade a desenvolver.

3. Assim, as crianças, organizadas em pequenos grupos de 3/4 elementos (preferencialmente de diferentes níveis de escolaridade), devem pensar em pelo menos 1 atividade (podem apresentar mais ideias, sendo 1 atividade o mínimo). Para tal, será distribuído por cada grupo, um quadro para preenchimento com a informação base sobre a atividade a desenvolver (Anexo B). Este quadro deverá ser preenchido por cada grupo para que, na sessão seguinte, cada um apresente à turma para votação.

4. Caso as crianças estejam com dificuldade, podem ser dados exemplos de atividades como:

Um torneio de desportos coletivos e/ou individuais, numa modalidade que as crianças queiram experimentar;

Um Peddy-paper, com diferentes provas coletivas e/ou individuais;

Um festival de dança, com representação de diferentes géneros;

Uma caminhada, para ser organizada pela escola, nas pausas letivas.

5. Deve ser explicado à turma que as suas ideias serão votadas, e que a atividade vencedora será planeada, organizada e concretizada, com o apoio da restante escola. Assim, cada grupo deverá defender as suas ideias, justificando o porquê de ser a melhor atividade para fazer do Ladoeiro uma escola de sonho!

SESSÃO 2

SEMANA 2	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Escolha da atividade a desenvolver
Descrição da atividade – Em cada uma das áreas		
<ol style="list-style-type: none">1. Caso não tenham terminado, deve ser dado algum tempo para que os grupos completem o preenchimento do quadro com a informação base sobre a atividade a desenvolver, e preparem a apresentação, definindo um/a porta-voz do grupo, ou distribuindo as partes que cada elemento deve explicar.2. De seguida, cada grupo apresenta a sua atividade:<ol style="list-style-type: none">2.1 Cada grupo tem cerca de 10 minutos para apresentar a sua atividade à turma (este tempo deve ser ajustado consoante a duração da sessão e o número de grupos);2.2 As apresentações não devem ser interrompidas por parte do/a dinamizador/a, devendo ser dada total liberdade para que as crianças apresentem da forma que entendem e conseguem;3. No final de cada apresentação, deve ser dado espaço para as restantes crianças poderem colocar questões ou esclarecer alguma dúvida.4. Após as apresentações, procede-se à votação das diferentes atividades, com vista a identificar a que, na opinião da maioria, gostariam de trabalhar em diante:<ol style="list-style-type: none">4.1 A votação pode ser realizada de forma anónima, através de papéis escritos, dobrados e colocados dentro de algo semelhante a uma urna de voto;4.2 No caso da área da Atividade Física Desportiva, a votação pode incluir um percurso com obstáculos, para chegar até à urna de votos, promovendo o movimento e a atividade física;4.3 A contagem dos votos pode ser registada no quadro, num gráfico de barras, que pode servir de base para as aulas de matemática, para trabalhar conteúdos matemáticos previstos no currículo. Aqui, cabe ao/a dinamizador/a partilhar com a/o docente titular da turma estes dados.5. Terminada a votação, estará então encontrada a atividade a realizar por toda a turma.		

SESSÃO 3

SEMANA 3	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Definição do plano de trabalho para o desenvolvimento da atividade
Descrição da atividade - Em cada uma das áreas		
<ol style="list-style-type: none">1. Tendo em conta a atividade escolhida, é momento de definir um plano de trabalho para a sua concretização, ao longo do período.2. Em grande grupo, o/a dinamizador/a abre a discussão, levando as crianças a pensarem nas etapas mais importantes que devem ser definidas, para concretizar a atividade da melhor forma:<ol style="list-style-type: none">2.1 Esta discussão pode ter como base o quadro preenchido anteriormente (Anexo B), da atividade vencedora, pois contem já informação relevante que pode e deve ser esmiuçada e complementada;2.2 Estas etapas darão origem a diferentes grupos encarregues de desenvolver diferentes tarefas, com vista à execução da atividade;		

- 3.** Assim, o/a dinamizador/a pode colocar questões orientadoras que levem a uma definição de pontos importantes, tais como:
- O que é sabemos sobre o tema da atividade/atividade em si?
 - O que é necessário fazer para concretizar a atividade?
 - Quando irá acontecer a atividade?
- 4.** O/a dinamizador/a deve ir apontando os contributos das crianças, e guiando a discussão, com perguntas que levam a uma definição, tão detalhada quanto possível, dos passos a percorrer para a concretização da atividade.
- 5.** Este registo pode dar origem a um quadro de Projeto, organizado da seguinte forma, e que deve ficar exposto em sala, para que a comunidade escolar tenha acesso:

O QUE JÁ SABEMOS	O QUE É NECESSÁRIO FAZER	QUANDO IRÁ ACONTECER
------------------	--------------------------	----------------------

--	--	--

- 6.** Este quadro não é fechado, podendo e devendo ser acrescentada informação sempre que necessário. Principalmente a coluna “O que é necessário fazer”, uma vez que à medida que as crianças vão descobrindo mais sobre o tema, é natural que surjam mais ideias.

Sugestões - Ambiente e Sustentabilidade

- 1.** Na coluna “O que á sabemos”, devem ser registadas, de forma livre, as informações que as crianças partilham sobre a temática a trabalhar escolhida. O/a dinamizador/a deve também colocar questões orientadoras que levem as crianças a compreender que há muitas outras coisas que ainda não sabem e que certamente necessitam saber para conseguir concretizar a atividade.
- 2.** Neste seguimento, na coluna “O que é necessário fazer”, podem surgir tópicos indispensáveis à concretização da atividade, relativos, por exemplo, a:
- tais como:
- Informação que é necessária recolher para compreender melhor o tema, como por exemplo que medidas são importantes adotar, que informação é necessária transmitir, que cuidados a ter, entre outros;
 - Recursos que são necessários ter, como material de jardinagem, placas de sinalização, contentores (que materiais são necessários, como conseguir esses materiais);
 - Definição do local (análise de várias possibilidades e escolha do melhor local, pedidos de autorização) e pessoas a envolver na atividade, como o Pré-escolar, Assistentes Operacionais, famílias, elementos da Junta de Freguesia, de uma associação local, entre outras (convites para colaboração, definição do tipo de tarefa a desempenhar e quando);
 - Apresentação da atividade à comunidade (como fazer, com quem falar).
- 3.** Face a todos estes detalhes a definir, deve ficar definido um cronograma com as diferentes etapas, desde a preparação, à concretização da atividade, à sua apresentação à comunidade. Ainda que o/a dinamizador/a tenha pr esenta as datas (tendo em conta a calendarização aqui sugerida), deve ser dado tempo às crianças para pensarem nesta questão, orientando-as e envolvendo-as no processo.

Sugestões - Atividade Lúdica Expressiva

1. Na coluna “O que á sabemos”, devem ser registadas, de forma livre, as informações que as crianças partilham sobre a temática a trabalhar escolhia. O/a dinamizador/a deve também colocar questões orientadoras que levem as crianças a compreender que há muitas outras coisas que ainda não sabem e que certamente necessitam saber para conseguir concretizar a atividade.
2. Neste seguimento, na coluna “O que é necessário fazer”, poder surgir tópicos indispensáveis à concretização da atividade, relativos, por exemplo, a:
 - Informação que é necessária recolher para compreender melhor o tema, como por exemplo as diferentes formas de representação de arte possíveis de ter na exposição, o tema da pintura do mural, a escolha da peça de teatro, entre outras;
 - Recursos que são necessários ter, como guião da peça de teatro, as peças para a exposição, os roteiros do percurso (como construir, que materiais são necessários, como conseguir esses materiais);
 - Definição do local (análise de várias possibilidades e escolha do melhor local, pedidos de autorização) e pessoas a envolver na atividade, como o Pré-escolar, Assistentes Operacionais, famílias, elementos da Junta de Freguesia, de uma associação local, entre outras (convites para colaboração, definição do tipo de tarefa a desempenhar e quando);
 - Apresentação da atividade à comunidade (como fazer, com quem falar).
3. Face a todos estes detalhes a definir, deve ficar definido um cronograma com as diferentes etapas, desde a preparação, à concretização da atividade, à sua apresentação à comunidade. Ainda que o/a dinamizador/a tenha presenta as datas (tendo em conta a calendarização aqui sugerida), deve ser dado tempo às crianças para pensarem nesta questão, orientando-as e envolvendo-as no processo.

Sugestões - Atividade Física Desportiva

1. Na coluna “O que á sabemos”, devem ser registadas, de forma livre, as informações que as crianças partilham sobre a temática a trabalhar escolhia. O/a dinamizador/a deve também colocar questões orientadoras que levem as crianças a compreender que há muitas outras coisas que ainda não sabem e que certamente necessitam saber para conseguir concretizar a atividade.
2. Neste seguimento, na coluna “O que é necessário fazer”, poder surgir tópicos indispensáveis à concretização da atividade, relativos, por exemplo, a:
 - Informação que é necessária recolher para compreender melhor o tema, como por exemplo as diferentes formas de representação de arte possíveis de ter na exposição, o tema da pintura do mural, a escolha da peça de teatro, entre outras;
 - Recursos que são necessários ter, como guião da peça de teatro, as peças para a exposição, os roteiros do percurso (como construir, que materiais são necessários, como conseguir esses materiais);
 - Definição do local (análise de várias possibilidades e escolha do melhor local, pedidos de autorização) e pessoas a envolver na atividade, como o Pré-escolar, Assistentes Operacionais, famílias, elementos da Junta de Freguesia, de uma associação local, entre outras (convites para colaboração, definição do tipo de tarefa a desempenhar e quando);
 - Apresentação da atividade à comunidade (como fazer, com quem falar).
3. Face a todos estes detalhes a definir, deve ficar definido um cronograma com as diferentes etapas, desde a preparação, à concretização da atividade, à sua apresentação à comunidade. Ainda que o/a dinamizador/a tenha presenta as datas (tendo em conta a calendarização aqui sugerida), deve ser dado tempo às crianças para pensarem nesta questão, orientando-as e envolvendo-as no processo.

SESSÃO 4

SEMANA 1	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Preparação da atividade a desenvolver
Descrição da atividade - Em cada uma das áreas		
<ol style="list-style-type: none">1. O/a dinamizador/a revisita o quadro do Projeto, nomeadamente os tópicos registados na coluna “O que é necessário fazer”, solicitando a cada uma das crianças que indique quais os tópicos que lhe despertam mais interesse. Os grupos de trabalho (compostos por 3/4 elementos) devem ser organizados tendo em conta estas escolhas e os seus interesses comuns.2. Deverá ser dado tempo e apoio aos grupos para que cada um consiga recolher toda a informação necessária e agilizar todos os procedimentos indispensáveis à concretização da atividade. Esta informação pode ser recolhida através de computador, livros, vídeos, entrevistas dentro ou fora da escola, etc., e deve ser tratada, organizada e preparada uma pequena apresentação com as principais conclusões.3. É importante que esta fase de pesquisa e tratamento de dados seja partilhada com as/os docentes titulares, no sentido de permitir às crianças poderem, também na vertente curricular, ler textos sobre as temáticas, trabalhar os próprios textos criados pelas/os alunas/os, realizar medições dos locais disponíveis, ou outras tarefas que pareçam pertinentes. Pode inclusive, fazer sentido, canalizar algum momento do curricular para recolha e/ou tratamento da informação obtida, articulando assim as diferentes áreas e dando robustez ao projeto.4. Recorde-se as sugestões apresentadas em cima, para que se compreenda o tipo de apoio que as crianças irão necessitar nesta fase. O/a dinamizador/a deve aqui assumir um papel de orientador/a, facilitador/a e incentivador/a da curiosidade das/os alunas/os:5. No final, deve ser lançado o repto às crianças, para irem pensando no que gostariam de mudar/criar na sua escola, para depois apresentarem as suas ideias nas próximas sessões de OET.<ul style="list-style-type: none">Oferecendo liberdade às crianças para fazerem as suas escolhas sem influência;Facultando o tempo necessário a cada criança para a concretização da tarefa mesmo que, em algum momento, o processo escolhido seja o mais longo ou mais complexo;Valorizar qualquer produto apresentado pelas crianças.		

SESSÃO 5

SEMANA 1	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Continuação da preparação da atividade a desenvolver
Descrição da atividade - Em cada uma das áreas		
<ol style="list-style-type: none">1. Os grupos devem continuar o seu trabalho, com vista a recolher, tratar e organizar toda a informação necessária para que, posteriormente, apresentem à turma as suas conclusões. O objetivo é que, no final de todas as apresentações, a turma fique a perceber de forma clara, todos os passos necessários para concretizar a atividade.2. Estas apresentações não devem exceder os 10 minutos (este tempo deve ser ajustado consoante a duração da sessão e o número de grupos) e podem ser feitas em qualquer formato escolhido pelos grupos, seja cartaz, PowerPoint, vídeo, dramatização, entre outros).3. No final de cada apresentação, deve ser dado espaço para as restantes crianças poderem colocar questões ou esclarecer alguma dúvida.		

4. Por fim, cabe ao/à dinamizador/a sintetizar a informação apresentada, garantindo que todas as crianças conseguiram compreender a informação que foi transmitida através das apresentações, percecionando os próximos passos da concretização da atividade.
5. Neste momento, e se se justificar, o/a dinamizador/a pode:
 - 5.1 Organizar a turma em pequenos grupos, ficando cada um deles com uma área específica de trabalho;
 - 5.2 Ou, se for considerado mais pertinente, podem procurar elaborar as diferentes fases da atividade em grande grupo, dividindo em pequenas tarefas, mais direcionadas a cada grupo.
6. Esta organização dependerá não só do tamanho da turma, mas também do tipo de atividade definida. Se for por exemplo, a apresentação de uma modalidade coletiva ou pintura de um mural numa parede da escola, talvez possa fazer sentido que toda a turma participe em todas as fases da concretização da atividade, ainda que possa em momentos estratégicas, existir pontuais distribuições de tarefas.

SESSÃO 6,7,8 e 9

SEMANA 1	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Arranque, desenvolvimento e conclusão da atividade
Descrição da atividade - Em cada uma das áreas		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Após todos os passos ficarem definidos, é chegado o momento de colocar em prática as decisões tomadas e de avançar com a concretização da atividade. 2. Sugere-se que sejam dedicadas 4 sessões, ao longo de 4 semanas, à concretização e conclusão desta atividade. Esta calendarização terá de ter em conta, não só o tipo de atividade a desenvolver, mas também o tamanho das turmas, o tempo dedicado às fases anteriores, tendo em conta a possível articulação estabelecida com a vertente curricular e entre as diferentes áreas da OET, ou outros fatores externos ao projeto, como provas de aferição, por exemplo. 3. Solicita-se, assim o apoio da equipa de dinamizadores/as no sentido de irem articulando e ajustando as datas, sempre que necessário. 		

SESSÃO 10

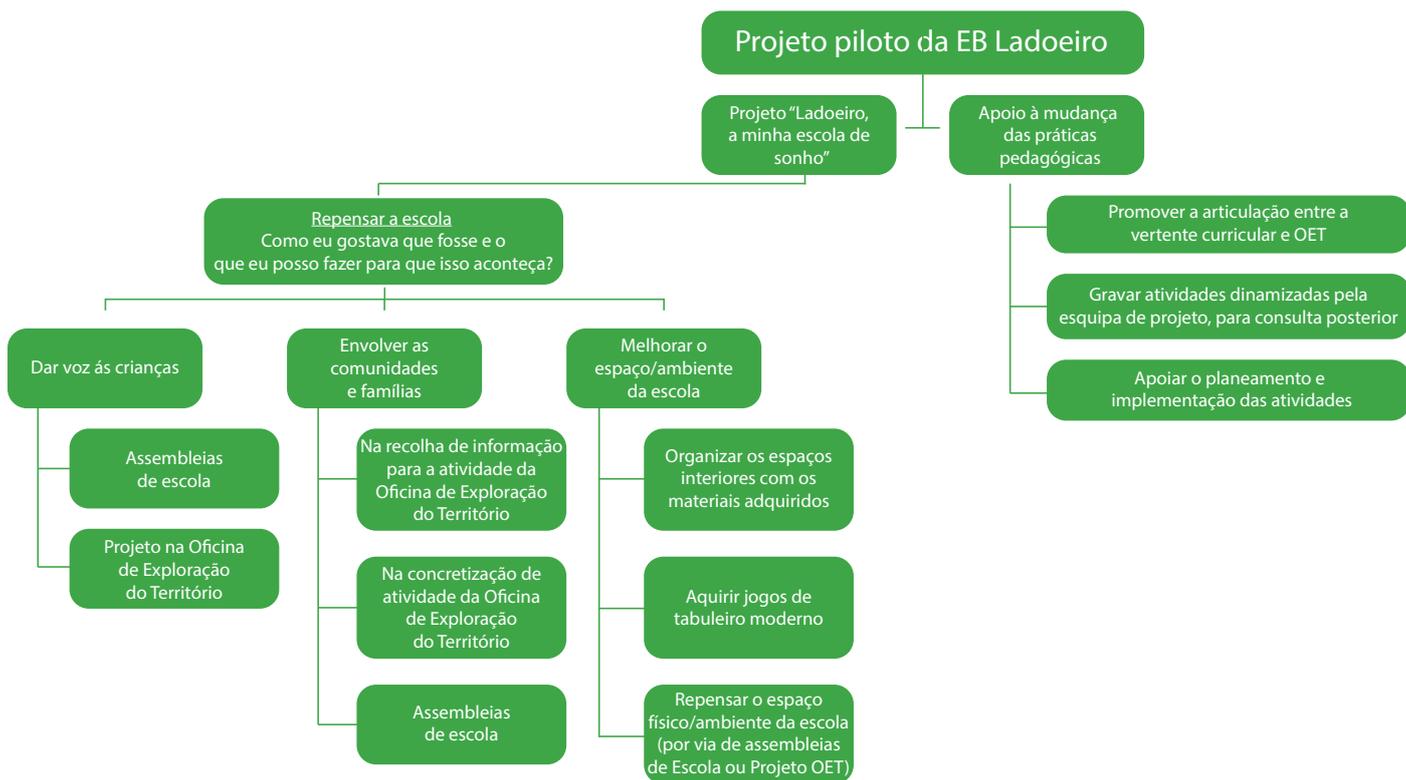
SEMANA 1	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Arranque, desenvolvimento e conclusão da atividade
Apresentação da atividade à comunidade		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Com base na planificação definida na fase inicial do projeto, é chegado o momento da apresentação da atividade. 2. Este momento pode configurar-se de duas formas, dependendo do tipo de atividade desenvolvida: <p>Pode dizer respeito à concretização do produto final, como por exemplo o dia da plantação das árvores em Ambiente e Sustentabilidade, a exibição da peça de teatro na Atividade Lúdica Expressiva ou um dia dedicado a uma caminhada na Atividade Física Desportiva;</p> <p>Ou pode dizer respeito à apresentação de um produto final (e diferentes fases percorridas para o alcançar), como por exemplo apresentação do conjunto de regras definidas na escola em Ambiente e Sustentabilidade, a inauguração do Mural da Escola na Atividade Lúdica Expressiva ou a apresentação das regras do Peddy-paper e abertura das suas inscrições, na Atividade Física Desportiva.</p> 3. Seja qual for a opção, deve ser dada liberdade às crianças, apoiando-as, mas colocando-as no centro do processo. Afinal, esta é uma atividade para promover a sua escola de sonho! 		

SESSÃO 11

SEMANA 1	Duração da sessão 1h – 1h30	Objetivo da sessão Balanço do Projeto
Descrição da atividade – Em cada uma das áreas		
<p>1. Face ao trabalho desenvolvido ao longo do projeto, deve ser feito um balanço sobre o mesmo, primeiramente de forma coletiva, em grande grupo, onde o/a dinamizador/a deve levar o grupo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recapitular e a sistematizar as diferentes etapas percorridas; A identificar as maiores dificuldades e as maiores conquistas. A pensar como se sentiram ao longo do projeto; <p>2. De seguida, individualmente, cada aluna/o deve escrever um pequeno texto (ou desenho), onde indique o que mais gostou no projeto, o que menos gostou e algo que tenha aprendido.</p>		

Anexo B

QUAL É A ATIVIDADE? (QUE TIPO DE ATIVIDADE)	COMO É A ATIVIDADE? (O QUE SE VAI FAZER)	PORQU R ESTA ATIVIDADE? (JUSTIFICAR PORQUE É A MELHOR)





LENDA DA NOSSA SENHORA DO ALMURTÃO



Exploração da Lenda da Nossa Senhora do Almurtão, dos hábitos e costumes da Romaria e dos trajes e adereços típicos deste evento tradicional de Idanha-a-Nova.

— OBJETIVOS —

Conhecer a Lenda da Nossa Senhora do Almurtão;

Conhecer os trajes e iguarias típicos da Romaria;

Valorizar a cultura local;

Preservar e dar continuidade às tradições populares;

Proporcionar às/aos alunas/os a vivência de uma tradição.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Fomentar o cuidado com a conservação do património cultural;

Registrar, organizar e transmitir informação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diversos materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina;

Desenvolver a manipulação de objetos;

Desenvolver o sentido rítmico

Ambiente e sustentabilidade:

Compreender o conceito de lenda;

Reconhecer a lenda da Nossa Senhora do Almurtão;

Reconhecer os principais eventos associados à Romaria;

Identificar os trajes típicos da Romaria;

Identificar as iguarias típicas da Romaria.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As lendas são parte importante do património cultural de uma região. São passadas de geração em geração e retratam as vivências e histórias de outros tempos, refletindo-se numa identidade comum da população, e dando corpo a muitas das festas e eventos culturais que ocorrem anualmente. Em Idanha-a-Nova, a Lenda da

Nossa Senhora do Almurtão está associada ao icónico e tradicional evento da Romaria. A partir desta lenda, são explorados os trajes e adereços da Romaria, as iguarias que completam a ementa típica e ainda a música que dá voz à história da Nossa Senhora do Almurtão.

Ambiente e sustentabilidade

À descoberta da Lenda

Elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares e/ou funcionárias/os da escola sobre a Lenda da Nossa Senhora do Almurtão;

Representar a Lenda através de um teatro.

Trajes e adereços de Romaria

Elaborar uma lista de adereços típicos da Romaria que cada família guarda em casa;

Elaborar um painel com todos os adereços típicos da Romaria;

Dinamizar um jogo da mímica com imagens dos trajes e adereços típicos da Romaria.

Iguarias das merendas da Romaria

Elaborar uma lista de iguarias típicas da Romaria que a turma já provou;

Construir uma nova receita com alguns alimentos típicos da Romaria.

Música da Srª do Almurtão

Construir uma nova letra para a música da Nossa Senhora do Almurtão;

Construir um novo ritmo para a música da Nossa Senhora do Almurtão.

Atividade Físico-desportiva

Caminha na rua para explorar a área;

Recolher elementos para decorar os trajes típicos da Romaria.

Caminhada até ao Santuário da Nossa Senhora do Almurtão;

Dinamizar jogos tradicionais;

Jogo dos alimentos da Romaria;

Jogo com movimentos rítmicos.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar a imagem da Nossa Senhora do Almurtão;

Desenhar/ilustrar o traje típico da Romaria;

Desenhar/ilustrar os vários elementos do traje típico da Romaria;

Desenhar/ilustrar os as iguarias típicas da Romaria;

Desenhar/ilustrar um adufe.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS—

Questionar as/os alunas/os se sabem o que é uma lenda, que lendas conhecem e quais são associadas ao concelho de Idanha-a-Nova;

Desafiar a turma a pesquisar em livros e/ou na internet as lendas que estão associadas ao concelho de Idanha-a-Nova;

Desafiar a turma a realizar um breve questionário às/aos suas/seus familiares e/ou funcionárias/os da escola sobre as lendas que conhecem;

Elaborar uma lista de todas as lendas que conhecem;

Elaborar um painel sobre a Romaria da Nossa Senhora do Almurtão, a sua história, época comemorativa e principais eventos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
À descoberta da Lenda	1ª semana	Ilustrar a imagem da Nossa Senhora do Almurtão	Dinamizar jogos tradicionais (salto à corda; jogo dos berlindes; jogo das 5 pedrinhas; jogo das sacas)	Explorar a Lenda da Nossa Senhora do Almurtão
Trajes e adereços de Romaria	2ª semana	Ilustrar e decorar os adereços para os dias de Romaria	Caminhada até ao Santuário da Nossa Senhora do Almurtão	Registrar em fotografia o desenho os trajes típicos da Romaria
Iguarias das merendas da Romaria	3ª semana	Elaborar uma cesta de alimentos com materiais inusitados	Dinamizar o jogo dos alimentos da Romaria	Recolher receitas das iguarias que compõe a merenda
Música da Srª do Almurtão	4ª semana	Construir um adufe com materiais inusitados	Jogo com movimentos rítmicos	Gravar um vídeo/áudio da canção da Senhora do Almurtão

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Elaborar um livro de receitas pormenorizado com as iguarias da romaria;
- Elaborar um *flyer* sobre o adufe, a sua história e a explicação de como se toca;
- Construir uma história tendo por base a Lenda da Nossa Senhora do Almurtão com o final ou algumas personagens alteradas;
- Criar maior número de cartas para o jogo da memória.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Máquina fotográfica e de vídeo ou dispositivo móvel com as mesmas funções, materiais inusitados (papel, plástico, entre outros), papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração/construção pretendida pela/o docente/dinamizador/a.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Banda desenhada da lenda: Desafiar as crianças a recriar a lenda da Nossa Senhora do Almurtão através de uma história em banda desenhada.

Atividade Físico-desportiva

Procurar a nossa Senhora do Almurtão: Escolher um objeto para representar a Nossa Senhora do Almurtão (p.e. boneca, pedra, pau...), dividir a turma em grupos de 4 elementos, um dos grupos esconde o objeto e os restantes procuram. O grupo que encontra o objeto fica responsável por o esconder novamente.

Ambiente e sustentabilidade

Uma caminhada em busca de murtas: A murta faz parte da lenda da Nossa Senhora do Almurtão, por isso, façam uma caminhada em busca de murtas, observem e desenhem esta planta selvagem.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

15 - Dia comemorativa da Romaria da Nossa Senhora do Almurtão, feriado no concelho de Idanha-a-Nova

Regras dos jogos tradicionais

Jogo do berlinde

Começa por se fazer uma cova no chão. Depois, define-se a distância da qual se vai lançar o berlinde, com o objetivo de que entre na cova. De seguida, o desafio é lançar o berlinde na direção da cova. Em caso de acertar, o jogador ganha um ponto e volta a lançar o berlinde, desta vez contra o berlinde do jogador adversário para o afastar da cova e impedir que lhe acerte. Em caso de sucesso, o jogador volta a lançar o berlinde na direção da cova, e assim sucessivamente até falhar (a cova ou o berlinde do adversário). De seguida, joga a/o outra/o jogador/a, segundo as mesmas regras. Repete-se a sequência até atingir o número de pontos definido previamente (10 pontos, por exemplo).

Jogo das 5 pedrinhas

O jogo consiste em lançar para o alto uma das cinco pedrinhas enquanto se tentam recolher as restantes 4 que se encontram no chão ou, em alternativa e com um grau de dificuldade acrescido, lançar várias pedrinhas ao ar e tentar apanhar o máximo possível.

Jogo das sacas

Jogo de corridas dentro de sacas vestidas até à cintura.

Jogo dos alimentos da Romaria

Dividir o grupo em duas equipas, cada equipa com duas cestas, uma no início do percurso e outra no final. A cesta colocada no início do percurso contém os alimentos, sendo o objetivo principal o transporte destes alimentos até à cesta final. Os alimentos são transportados um a um com diferentes tipos de deslocamento ao longo do percurso. Vence a equipa que completar o transporte no menor período de tempo.



LENDA DE SANTA CATARINA

**Exploração das tradições e costumes
da romaria de Santa Catarina,
partindo da investigação da Lenda de Santa Catarina**



— OBJETIVOS —

Conhecer a lenda de Santa Catarina;

Fomentar a valorização do património cultural e imaterial;

Valorizar a cultura local;

Sensibilizar para a importância da preservação do registo oral da história;

Desenvolver a capacidade de memorização;

Desenvolver o sentimento de pertença cultural;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Registrar, organizar transmitir informação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;

Desenvolver a expressão pictórica.

Físico-desportiva

Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade

Compreender o conceito de lenda;

Desenvolver o interesse pelas lendas e tradições orais;

Reconhecer a lenda da Sta. Catarina;

Reconhecer os principais eventos associados à Romaria;

Identificar as iguarias típicas da Romaria.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As lendas, enquanto testemunhos orais que caracterizam um povo e região, são importantes legados culturais de tradições e costumes, transmitidos de gerações em gerações, desta feita, neste projeto, as crianças são desafiadas a explorar tradições e costumes inerentes à Lenda de Santa Catarina e à romaria anual a esta dedicada.

Ambiente e sustentabilidade

Na descoberta da lenda de Sta. Catarina

Elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares e/ou funcionários da escola sobre a Lenda de Sta. Catarina

Representar a Lenda através de um teatro.

A capela de Sta. Catarina

Observar o interior da capela de Santa Catarina e falar sobre os diferentes pormenores observados por cada criança.

Romaria de Sta. Catarina

Questionar residentes locais sobre as práticas da romaria de Sta. Catarina em tempos passados. Comparar o antigamente, com o que acontece nos dias que correm

Construir um novo ritmo para as músicas de Sta. Catarina

Iguarias tradicionais da merenda da romaria

Criar um livro de receitas com as iguarias tradicionais da romaria de Sta. Catarina

Construir uma nova receita com alguns alimentos típicos da Romaria

O piquenique

Explorar a fauna e flora do local a partir de uma caminhada.

Atividade Físico-desportiva

Jogo “Transporte do andor”

Jogos de movimentos rítmicos

Realizar atividades de Páscoa

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar a lenda de Sta. Catarina

Desenhar/ilustrar a romaria em nome de Sta. Catarina

Desenhar/ilustrar iguarias tradicionais da romaria

Desenhar/ ilustrar o interior da capela de Sta. Catarina

Desenhar/ilustrar a procissão religiosa da romaria

Desenhar/ ilustrar o piquenique em Sta. Catarina

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os se sabem o que é uma lenda e se conhecem alguma;

Criar um teatro de fantoches de papel sobre a lenda de Sta. Catarina;

Desafiar a turma a realizar um breve questionário aos funcionários da escola sobre as lendas que conhecem;

Investigar outras romarias religiosas do concelho que as crianças conheçam mas não tem conhecimento do motivo pelo qual existem;

Realizar uma pesquisa sobre as diferentes religiões dispersas pelo globo terrestre;

Elaborar uma lista de todas as lendas que conhecem.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Na descoberta da lenda de Sta. Catarina	1ª semana	lustrar Sta. Catarina, em 3D (atividade em conjunto)	Jogos tradicionais (lista em anexo)	Recolher informações sobre a da lenda (desenho sobre elementos da lenda)
A capela de Sta. Catarina	2ª semana	Construir a capela dedicada a Sta. Catarina (plasticina e papel)	Jogo "Transporte do andor" (descrição em anexo)	Construir um adufe (caixas de cereais, papel crepe)
Romaria de Sta. Catarina	3ª semana	Construir velas (descrição em anexo)	Jogos de movimentos rítmicos (descrição em anexo)	Recolher músicas dedicadas a Sta. Catarina e canto das mesmas
Iguarias tradicionais da merenda da romaria	4ª semana	Selecionar ingredientes e refeições alusivas à Páscoa para a merenda do piquenique		
O piquenique	5ª semana	Piquenique em Sta. Catarina Realizar atividades de Páscoa (descrição em anexo)		

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Usar materiais da natureza na construção da capela de Sta. Catarina;

Elaborar um livro ilustrado com a história da lenda;

Construir uma história tendo por base a Lenda de Sta. Catarina com o final ou algumas personagens alteradas;

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Lápis, canetas, folhas de papel, cartão, materiais para construção das velas, materiais para executar os jogos tradicionais, plasticina, caixas de cereais, papel crepe e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio

Último domingo do mês - Dia Nacional
do Folclore Português

Lenda Sta. Catarina

“A Capela de Santa Catarina situa-se no lugar de Antinha perto do Ladoeiro no concelho de Idanha-a-Nova. Esta capela guarda uma imagem de Santa Catarina de Sena muito antiga, inspiradora de forte devoção. É um pequeno e harmonioso templo datado de 1872.

Ora a lenda de Santa Catarina é originária da seguinte freguesia:

Andava um honrado lavrador a amanhar a terra com uma junta de vacas no sítio da Antinha, conta-se que um dos animais morreu repentinamente.

Aflito e desgostoso com a perda de tão útil como necessário animal pôs-se o lavrador a chorar a sua pouca sorte, pois, acabava de perder o "ganha-pão" da sua numerosa e necessitada família e implorava, por isso, o auxílio divino. Apareceu-lhe, então, Santa Catarina que devolveu a vida ao animal e lhe ordenou para ir ao povoado contar o sucedido e dizer do seu desejo que naquele preciso local fosse erguida uma capela em sua honra, mas com o alpendre voltado a poente.

Acudiram os habitantes a satisfazer prontamente o pedido mas virando o alpendre a nascente como era costume na época, pensando que o lavrador vidente se havia equivocado.

No dia seguinte, porta e alpendre estavam caídas no chão. Refizeram a obra deixando na mesma o alpendre dirigido a nascente e de novo ele voltou a ruir. Convenceram-se, então, os habitantes de que o lavrador não se havia enganado e executam a obra segundo as indicações recebidas.

E ainda hoje podemos apreciar a capela com a porta e o alpendre voltados a poente e, estamos certos, a fé dos ladoeirenses jamais deixará cair por terra este pequeno templo que tanto carinho e estima infundem ao povo do Ladoeiro.”

- Jogo “Transporte do andar”

Em grupos de 3 em que 2 devem transportar um elemento percorrendo determinado percurso. Progressão: equipas de 3 a transportarem objetos percorrendo determinado percurso. O material na progressão foi: bolas, arcos, cordas. Condicionantes do transporte: sem usar as mãos, sem falar, com 1 dos elementos com 4 apoios sempre no solo

- “Jogos de movimentos rítmicos”

Jogo da estátua em que devem ficar imóveis quando o som termina. Progressões: trocar a ordem - quando a música toca param, quando a música termina devem movimentar-se.

Recursos utilizados: coluna de som, arcos e cordas.

- “Atividades de Páscoa”

Realização de um ovo de grande dimensões em cartão e exploração do porquê dos ovos e dos coelhos serem elementos pascais.

Realização de um postal para colocar em prática as técnicas de recorte, colagem e pintura.

- Atividade “Construir velas”

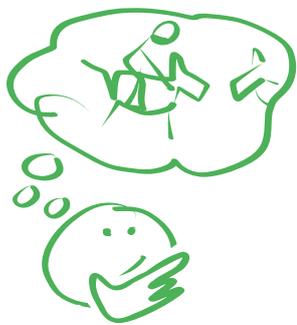
Realização de velas, usando parafina, uma panela, concha, colher, fogão (placa elétrica) e formas.

- Lista jogos tradicionais

____ Barra do lenço; macaca; escondidas; apanhada (toca e congela e quem é apanhado fica a apanhar).

Recursos necessários: lenço (barra) pedras (macaca), apanhada (1 bola para distinguir quem apanha dos restantes)





LENDAS MONSANTINAS

Exploração de algumas lendas da aldeia de Monsanto, as suas principais personagens e os retratos da população de antigamente.



— OBJETIVOS —

Conhecer algumas das lendas Monsantoínas;
Fomentar a valorização do património cultural e imaterial;
Valorizar a cultura local;
Sensibilizar para a importância da preservação do registo oral da história.
Proporcionar às/aos alunas/os a vivência de tradições.

Desenvolver a capacidade de memorização;
Desenvolver o sentimento de pertença cultural;
Desenvolver o pensamento crítico e criativo;
Registar, organizar e transmitir informação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diversos materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina;
Desenvolver a manipulação de objetos;
Desenvolver o sentido rítmico.

Ambiente e sustentabilidade:

Compreender o conceito de lenda;
Conhecer a “Lenda das meadas de ouro”;
Conhecer a “Lenda do barrete vermelho”;
Conhecer a “Lenda de São Pedro de Vir-a-Corça”.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As lendas são parte importante do património cultural de uma região. São passadas de geração em geração e retratam as vivências e histórias de outros tempos, refletindo-se numa identidade comum da população e dando corpo a muitas das festividades e monumentos de cada região. Na aldeia de Monsanto, muitas são as lendas que fazem uma viagem no tempo, onde há muitos, muitos anos, a vida era diferente, o povo que habitava cada aldeia era diferente e o seu modo de vida, as suas profissões e ocupações se distinguiam da realidade do quotidiano

atual. A partir da exploração de algumas das mais conhecidas lendas da região são conhecidas algumas tradições e personagens de antigamente.

Ambiente e sustentabilidade

Lenda das Meadas de Ouro

- Representar a Lenda através de um teatro;
- Elaborar um livro ilustrado com a história da lenda;

Lenda do Barrete Vermelho

- Representar a Lenda através de um teatro;
- Elaborar um livro ilustrado com a história da lenda.

Lenda de São Pedro de Vir-a-Corça

- Representar a Lenda através de um teatro;
- Elaborar um livro ilustrado com a história da lenda;
- Desenhar/ilustrar as personagens da lenda de São Pedro de Vir-a-Corça.

Atividade Físico-desportiva

- Correr na rua para explorar a zona envolvente;
- Jogo "As meadas de ouro", com exercícios de destreza;
- Dobrar as meadas de lã;
- Jogo "Quem conta um conto, acrescenta um ponto";
- Jogo "Quem será o barrete vermelho?";
- Jogo da memória.

Atividade Lúdico expressiva

- Elaborar uma meada de ouro em pasta de moldar e pintá-la;
- Ilustrar a "Lenda das meadas de ouro";
- Produzir o fantocheiro da "Lenda do Barrete Vermelho";
- Criar um teatro de fantoches com as personagens da "Lenda do Barrete Vermelho";
- Produzir um mapa com a identificação dos pontos de interesse de São Pedro de Vir-a-Corça.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Questionar as/os alunas/os se sabem o que é uma lenda, que lendas conhecem e quais são associadas à aldeia de Monsanto;
- Desafiar a turma a pesquisar em livros e/ou na internet as lendas que são associadas à aldeia de Monsanto;
- Desafiar a turma a realizar um breve questionário às/aos funcionárias/os da escola sobre as lendas que conhecem;
- Elaborar uma lista de todas as lendas que conhecem.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Lenda das Meadas de Ouro	1ª semana	Elaborar uma meada de ouro em pasta de moldar e pintá-la	Dinamizar o jogo “As meadas de ouro”, com exercícios de destreza (descrição em anexo)	Recontar a “Lenda das meadas de ouro”, e analisá-la no contexto da sua tradição oral
Lenda das Meadas de Ouro	2ª semana	Ilustrar a “Lenda das meadas de ouro”	Dinamizar a atividade da prática de dobrar as meadas de lã	
Lenda do Barrete Vermelho	3ª semana	Produzir o fantocheiro da “Lenda do Barrete Vermelho (descrição em anexo)	Dinamizar o jogo “Quem conta um conto, acrescenta um ponto” (descrição em anexo)	Construir uma lista de perguntas sobre lendas antigas para que as crianças possam entrevistar os seus familiares mais velhos
Lenda do Barrete Vermelho	4ª semana	Criar um teatro de fantoches com as personagens da “Lenda do Barrete Vermelho”	Dinamizar o jogo “Quem será o barrete vermelho?” (descrição em anexo)	Elaborar um painel com todas as lendas recolhidas pelos alunos
Lenda de São Pedro de Vir-a-Corça	5ª semana	Produzir um mapa com a identificação dos pontos de interesse de São Pedro de Vir-a-Corça	Jogo da memória com imagens alusivas à lenda de São Pedro de Vir-a-Corça	Construir e montar uma instalação no corredor interior da escola com as lendas recolhidas e ilustradas, penduradas num cordel

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Na dinamização do jogo “Quem conta um conto, acrescenta um ponto” definir que cada criança terá que dizer duas ou mais palavras no seu turno ou associar um gesto a cada palavra;

Na dinamização do jogo “Quem será o barrete vermelho?” definir um gesto mais discreto para que seja mais difícil de identificar o membro do Barrete Vermelho.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Pasta de moldar, tintas, guaches, pincéis, régua, lã, tecido, tesoura, x-ato, cola líquida, cordel, corda, computador ou dispositivo com acesso à internet, papel, cartão, caneta, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Conhecer as lendas de Monsanto: Criar um livro onde são colocadas todas as descobertas sobre as diferentes lendas de Monsanto.

Atividade Físico-desportiva

Salto de lenda em lenda: Criar três postos, um para cada lenda. Em cada um dos postos, as crianças são desafiadas a escolher um elemento que represente a lenda em questão, os grupos devem conseguir tirar o elemento dos diferentes postos entre si, sendo que as crianças não podem estar a mais de 2 metros do posto da lenda. Ganha a equipa que primeiro conseguir recolher um dos elementos.

História da lenda: As crianças deitam-se olhos fechados e o/a orientador/ a conta uma das lendas, referindo entre a história o nome de determinadas crianças, essas devem-se levantar e realizar tarefas definidas pelo/a orientador/a.

Ambiente e sustentabilidade

Cartazes divertidos: Criar vários cartazes que contem as lendas de Monsanto, utilizando colagens de imagens e letras de revistas e jornais.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

18 - Dia Internacional dos monumentos e Sítios

Anexo 1 – Lendas

Lenda das Meadas de Ouro

Diz a lenda que há um penedo no Castelo de Monsanto que se chama a Lage do Pendão. Todos os dias, as pessoas do Carroqueiro levantavam-se muito cedo para ir trabalhar no campo.

Então, olhavam para o cimo do Castelo de Monsanto para contemplar a sua beleza. Quando o faziam, também avistavam umas mouras encantadas, muito bonitas, a passear e ficavam muito intrigadas/os sobre a sua identidade. Um dia, duas ou três raparigas decidiram ir conhecer as mouras e meteram-se a caminho, por veredas e caminhos tortuosos, para lhes perguntar quem eram, o que faziam, onde dormiam e o que comiam.

Quando lá chegaram, viram as mouras a estender meadas de ouro para fazerem o enxoval, mas elas rapidamente se aperceberam que estavam a ser observadas e desapareceram, deixando para trás uma meada de ouro que logo se transformou em bronze estendida na Lage do Pendão.

Lenda do Barrete Vermelho:

No caminho romano que une a vila de Monsanto ao Carroqueiro, um pouco antes de chegar ao chafariz de S. Pedro, fica situada a Gruta do Barrete Vermelho.

Era aí que se escondia um dos "medos" mais temidos de Monsanto, porque diziam que era o diabo.

Quando as pessoas lá passavam de noite, o diabo transformava-se em borrego, cabra, burro e outros animais.

Ainda hoje, alguns habitantes se lembram do "medo" ter aparecido a um senhor de alcunha "Bicho". Esse Monsanto namorava uma rapariga no Carroqueiro e um dia em que ia lá para namorar, apareceu-lhe o Barrete Vermelho transformado em diabinhos em forma de anões, todos com um gorro vermelho na cabeça encimado por um pompom de lã, e dançavam à sua volta, em número tal que era impossível contá-los.

Só no dia seguinte é que as pessoas que iam para o campo o encontraram sem conseguir falar, tal foi o susto que ele apanhou.

Por isso, quando hoje em dia se vê uma grande quantidade de miúdos a correr, as pessoas dizem: "Parece canalha que saiu ao bicho!?"

Lenda de São Pedro de Vir-a-Corça:

Junto à capela de S. Pedro de Vir-a-Corça, jóia de inestimável valor, situada a meia encosta para Poente, nos arrabaldes de Monsanto, próximo do Carroqueiro, existe ainda hoje uma pequena gruta. Era ali que, em épocas muito remotas, vivia o Ermitão Roque Amador, mais tarde Santo.

Um dia, quando se encontrava em meditação, olhou para o céu, e viu pairar a grande altitude uma águia enorme que trazia uma criança nas garras. (Diz a lenda, que a mãe ao dar à luz, com as dores do parto, teria amaldiçoando aquela hora, dizendo " que o diabo te leve"). Grande foi a sua aflição e maior a sua prece, pedindo pelo pobre inocente. Obedecendo a Ordem Divina, a águia veio pousar-lhe docemente a criança aos pés. Nova súplica do Ermitão, que não sabia como alimentá-la e outro milagre aconteceu. Deus fez aparecer ali uma corça que, com o seu leite a fartou, e todos os dias à mesma hora, lhe vinha dar de come. A criança cresceu e tornou-se depois um Virtuoso Sacerdote, vivendo com o Santo Amador. Quando o Ermitão faleceu foi sepultado no Altar-Mor da Capela de São Pedro, datada possivelmente do século XII e desde então aquele lugar começou a ser chamado DE S. PEDRO DE VIR-A-CORÇA.

Anexo 2 – Descrição dos jogos

Construção do fantocheiro da “Lenda do Barrete Vermelho”

Começar por dobrar as duas extremidades de uma placa de cartão para que se mantenha na posição vertical. Se o cartão não for fino e fácil de dobrar, a/o docente/dinamizador poderá utilizar um x-ato para fazer um ligeiro corte e facilitar o processo. Depois de dobradas as extremidades, desenhar com lápis e régua um retângulo de menor dimensão que será recortado posteriormente.

Com recurso a guache e pincéis, pintar as muralhas de um castelo e as paisagens alusivas ao cenário da lenda, e, com canetas de feltro, ilustrar as personagens da lenda.

Posteriormente, recortar as personagens e colar no verso de cada uma delas um galho ou palito, deixando uma margem do mesmo de forma que se possa pegar com a mão e manusear o personagem.

Por fim, é importante que cada aluna/o produza todas as personagens, permitindo que toda a turma possa participar e contar a Lenda do Barrete Vermelho com os seus fantoches.

Jogo “As meadas de ouro”

Quatro crianças colocam-se numa linha "de partida" e numa das suas mãos terão a ponta de uma corda, que se encontra esticada no chão. Ao sinal da/o docente/dinamizador, terão de começar a enrolar a corda, formando uma meada, ganhando a criança que conseguir terminar a meada mais rapidamente.

Jogo “Quem conta um conto, acrescenta um ponto”

O jogo é constituído por duas fases. Na primeira, as crianças sentam-se em roda, e a/o docente/dinamizador indica quem será o primeiro elemento a dizer uma palavra (Ex: dizer a palavra “Era”). De seguida, o segundo elemento terá que repetir esta palavra e acrescentar outra (Ex: “Era uma”), e o elemento seguinte acrescenta outra (Ex: “Era uma vez”), e assim consecutivamente até se formar uma história.

Na segunda fase do jogo, repete-se o mesmo exercício, mas substituindo as palavras por ações desportivas, como por exemplo: o primeiro elemento salta, o segundo elemento salta e bate com uma bola no chão, e o seguinte irá saltar, bater com a bola no chão e dança durante alguns segundos. O jogo termina quando todas as crianças tiverem participado na história e sequência de movimentos.

Jogo “Quem será o barrete vermelho?”

Antes de começar o jogo, a/o docente/dinamizador distribui pequenos papéis pelas crianças, onde estará escrita a palavra “povo”, à exceção de um único papel que terá escrita as palavras “barrete vermelho”. Cada criança só saberá o que está escrito no seu próprio papel. Ao sinal da/o docente/dinamizador, o jogo inicia-se e todas as crianças caminham livremente pelo espaço. Durante este tempo, todas as crianças têm que se olhar nos olhos umas das outras, pois o “barrete vermelho” terá de piscar o olho, sinalizando que esta é a sua personagem. Quando isto acontece, a criança que viu piscar o olho tem de sair do jogo, sem dizer nada aos restantes colegas do “povo”. A dinâmica continua até que algum elemento adivinhe quem é o “barrete vermelho” ou até que este consiga eliminar todos os elementos do “povo” sem ser descoberto.



MÁQUINA DO TEMPO

O projeto pretende perpetuar as tradições locais transportando as crianças numa viagem ao passado.



— OBJETIVOS —

Preservar e divulgar o património material e imaterial;

Valorizar e preservar o património cultural e artístico;

Conhecer as tradições locais;

Fomentar o espírito de equipa e entre ajuda;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Promover o contacto direto com a comunidade local;

Promover conhecimentos pelo meio envolvente;

Promover o sentimento de identidade e pertença;

Fomentar o gosto e a importância da preservação do património cultural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diversos materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver a motricidade fina e grossa;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade

Reconhecer a importância de preservação da identidade cultural.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Por forma a que as tradições e cultura do território não se percam no tempo, é importante que se perpetuem junto das gerações mais jovens, para que não caiam no esquecimento. Numa viagem do tempo com a "máquina do tempo" são preservadas, perpetuadas e criadas memórias.

Ambiente e sustentabilidade

Marafonas

Criar um teatro de fantoches utilizando as marafonas;

Trajes típicos da época

Fazer associar os trajes típicos às profissões.

Visita ao rancho

Construir uma nova coreografia para uma música tradicional do rancho;

Tradição da festa do castelo

Criar uma banda desenhada sobre a “Lenda do Castelo”

Castelo e habitações

Distribuir um conjunto de imagens dos locais mais icónicos da aldeia e realizar um jogo de memória com os pares de imagens.

Construir uma história passada na aldeia de Monsanto;

Forno comunitário

Construir um forno comunitário do concelho em 3D

Gastronomia local

Criar um livro de receitas de gastronomia local

Páscoa

Pesquisar sobre tradições locais de Páscoa (p.e. visita pascal)

Atividade Físico-desportiva

Recriar danças tradicionais do rancho folclórico;

Dinamizar uma caça ao tesouro com os elementos construídos na maquete;

Caminhada para recolha de materiais;

Jogo “Estátua com forma da marafona”

Jogo “Marafona cega”;

Jogo do lenço

Jogo “Voleibol”

Jogo “Derruba o castelo”

Jogo “Pão Quente”

Caminhada para levantamento de receitas típicas locais.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar as marafonas tradicionais e as criadas na atividade;

Desenhar/ilustrar trajes típicos da época;

Desenhar/ilustrar visita ao rancho folclórico;

Desenhar/ilustrar “Lenda do Castelo”;

Desenhar/ilustrar aldeia de Monsanto;

Desenhar/ilustrar forno comunitário.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Desafiar a turma a realizar um teatro sobre a produção do pão, interpretando as diferentes profissões que são essenciais a cada etapa;

Desafiar as crianças a construir uma história passada na aldeia de Monsanto;

Desafiar as crianças a elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares e/ou funcionários da escola sobre os seus conhecimentos sobre a histórica aldeia de Monsanto;

Questionar as/os alunas/os sobre os seus conhecimentos sobre o rancho folclórico, quem participa ou já participou, quem tem familiares ou amigos que participem e o que conhecem das suas danças e músicas típicas.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 11A 12 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Marafonas	1ª semana	Construção da marafona	Recolher materiais, numa caminhada, para construção de uma marafona	Recolher informações sobre as marafonas junto da comunidade escola
Marafona	2ª semana	Construção placar "A Marafona"	Jogo "Estátua com forma da marafona" (descrição em anexo) Jogo "Marafona cega" (descrição em anexo) Jogo "Caça à marafona" (descrição em anexo)	Construção placar "A Marafona"
Trajes típicos da época	3ª semana	Construir trajes e investigar (padrões e cores que eram utilizados)	Jogo do lenço Jogo "Voleiçol"	Construir trajes e investigar (padrões e cores que eram utilizados)
Visita Rancho	4ª semana	Visitar o Rancho Folclórico de Monsanto		
Tradição da festa do castelo	5ª semana	Ilustrar as personagens da "Lenda do Castelo"	Jogo "Derruba o castelo" Festa da Nossa Senhora do Castelo	Investigar "Lenda do Castelo"
Castelo e habitações	6ª semana	Construir maquete da aldeia (habitações típicas) de Monsanto (descrição em anexo)		
Castelo e habitações	7ª semana	Construir maquete da aldeia (habitações típicas) de Monsanto (descrição em anexo)		
Forno comunitário	8ª semana	Pesquisar curiosidades sobre fornos comunitários e construir um painel informativo	Jogo "Pão Quente" (descrição em anexo)	Pesquisar curiosidades sobre fornos comunitários e construir um painel informativo
Forno comunitário - Pão	9ª semana	Confecionar diferentes receitas de pão		
Gastronomia local	10ª semana	Realizar uma caminhada para levantamento de receitas típicas locais		
Gastronomia local	11ª semana	Confecionar receitas típicas locais		
Páscoa	12ª semana	Atividades livres		

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Pesquisar em livros e/ou na internet a história das marafona e criar um flyer informativo;
- Construir o flyer com informação sobre o rancho folclórico de Monsanto;
- Elaborar uma lista de todos os materiais utilizados na criação das marafonas;
- Criar nova receita à base de pão;

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Folhas de papel, lápis, elementos naturais, cola, tesoura, tecidos velhos, cartão, tintas, pincéis, cola branca, jornal, papel, latas, pedras de granito e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

18 - Dia Internacional dos Monumentos
e Sítios
29 - Dia Mundial da Dança

outubro

7 - Dia Nacional dos Castelos

— ANEXOS —

Jogo “Marafona cega”

Adaptação do jogo da cabra-cega ao tema.

Jogo “Estátua com forma da marafona”

Adaptação ao jogo da estátua. As crianças deslocam-se pelo espaço e quando a professora diz estátua todas/os têm de ficar em posição de marafona.

Jogo “Caça à marafona”

Trata-se de um jogo que consiste em esconder pequenas marafonas para serem encontradas.

Jogo “Derruba o castelo”

O jogo consiste em vários cones empenhados. Um jogador fica no centro a proteger os pinos e os outros tentam fazer passes entre si até conseguirem derrubar os cones. Jogo em adaptação para o tema dos castelos.

Jogo “Pão Quente”

Jogo da batata quente adaptado ao tema.

Jogo do Lenço

O jogo tem duas equipas, cada uma numa extremidade do campo, e uma pessoa que fica no meio do campo a segurar o lenço. Quando a pessoa do meio diz o número do jogador este tem de se dirigir até ao lenço e ser mais rápido a roubá-lo que a equipa adversária, sendo que o objetivo do jogo é trazer o lenço ou para a sua equipa e ganha um ponto ou para a outra equipa sem ser apanhado pelo jogador adversário, e ganha 2 pontos.

Jogo Voleiçol

uma adaptação do jogo de voleibol. Mas é utilizado um lençol por cada equipa.

Atividade maquete da aldeia de Monsanto

Foi usada uma base de madeira, pasta de papel para dar a forma de montanha, pedras para fazer as casas, com pasta de moldar fizeram-se os canhões e com caixa de leite fez-se a escola e a torre do relógio, foi também usada cola quente e canetas de feltro. Existiu também articulação com atividade física, sendo feita uma caminhada para a recolha de pedras.

Temática “Os fornos comunitários”

Os fornos comunitários surgem na sequência dos modos vividos dos habitantes. Importava saber o porquê de existir este espaço e como era utilizado. Era um espaço onde a população cozia o seu pão para consumo próprio em casa.

Atividades Livres Páscoa

Caça aos ovos de chocolate escondidos pela escola, deixando as/os alunas/os brincarem livremente no exterior da escola e pintura de ovos de chocolate.



NA DIFERENÇA SOMOS TODAS/OS IGUAIS

Exploração da identidade de cada criança e da sua relação com o meio envolvente, através da descoberta das suas principais características, das semelhanças e diferenças em relação aos seus animais de estimação e da procura de informações sobre o habitat de cada espécie animal.

— OBJETIVOS —

Identificar as principais características físicas individuais;

Identificar os principais traços do rosto;

Reconhecer os órgãos dos sentidos;

Compreender as principais diferenças entre os humanos e os restantes animais;

Compreender e reconhecer o habitat das espécies animais identificadas;

Reconhecer algumas espécies de fauna do território;

Fomentar o contato com a natureza.

Estimular o raciocínio e a perceção visual;

Desenvolver o pensamento crítico;

Desenvolver a imaginação e criatividade;

Fomentar o espírito de equipa e entreajuda;

Desenvolver o espírito de equipa e a entreajuda.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade

Reconhecer os principais traços do rosto;

Conhecer as principais curiosidades das espécies animais identificadas;

Conhecer as diferentes partes das plantas;

Descrever os diferentes habitats existentes.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Descobrir a nossa identidade e aquilo que nos define é muito importante! E explorar aquilo que nos rodeia e o que mais gostamos pode dar sentido a muitas aprendizagens. Através das brincadeiras, as crianças são desafiadas a identificar as suas principais características físicas, as diferenças e semelhanças relativamente seus animais e à sua relação com o meio envolvente. No final, há uma procura para saber mais informações sobre o habitat de cada espécie, na qual se espera que as crianças descubram curiosidades incríveis!

Ambiente e sustentabilidade

Eu sou, tu és...

- Elaborar um Bilhete de Identidade de cada criança;
- Elaborar um painel com as principais características do grupo/turma;
- Elaborar um jogo de memória com os autorretratos de cada criança.

Se eu fosse...

- Criar uma história sobre uma criança e as suas aventuras com o seu animal de estimação;

O habitat é...

- Elaborar uma maquete em 3D dos vários habitats existentes no planeta Terra;
- Elaborar um *flyer* informativo sobre cada habitat.

As plantas são...

- Elaborar uma lista das plantas preferidas de cada criança;
- Elaborar cada uma dessas plantas a partir de diferentes materiais (plasticina, barro, cartão, elementos da natureza).

Uso as plantas para...

- Elaborar um *flyer* informativo com os principais usos das plantas (tintas, farmacêutico, cosmético, etc.);
- Elaborar um livro de experiências com os vários usos das plantas (criação de tintas, de perfumes, etc.).
- Realizar uma experiência sensorial (descrição em anexo).

Atividade Físico-desportiva

- Jogar ao jogo "A nossa liberdade";
- Realizar caminhada e merenda temática com a moeda (peseta) e os produtos do contrabando*;
- Jogar ao jogo de apresentação;
- Jogar ao jogo da mímica;
- Jogar ao jogo da "Cabra-cega";
- Jogar ao jogo "Que bicho sou eu?";
- Jogar ao jogo "águia";
- Jogar ao jogo "estátua florida";
- Jogar ao jogo "Toki-flora";
- Realizar uma caminhada sensorial.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar uma/um colega;
- Desenhar/ilustrar o rosto de uma/um colega;
- Desenhar/ilustrar os animais de estimação;
- Desenhar/ilustrar os diferentes habitats;
- Desenhar/ilustrar uma planta;
- Desenhar/ilustrar a paisagem vista durante a caminhada sensorial.

Elaborar uma caricatura;
Pesquisar músicas simbólicas da Revolução de Abril;
Escutar a música “Grândola Vila Morena - Zeca Afonso”;
Elaborar uma capa de CD para a música “Grândola Vila Morena - Zeca Afonso”;
Experiências com pigmentos – cor/cheiro(descrição em anexo).

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Desafiar a turma a circular livremente pela sala ou espaço exterior e, em silêncio, olharem atentamente para as principais características dos colegas. Depois, devem fechar os olhos durante alguns minutos e, à vez, dizerem o que se recordam de cada uma/um das/os colegas;

Desafiar as/os alunas/os a indicarem um animal que gostavam de ser (numa primeira fase um animal selvagem e numa segunda ronda têm de escolher um animal de estimação);

Elaborar um jogo de memória com imagens/ilustrações de cada elemento da turma de do seu animal selvagem e/ou de estimação preferido.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 5 A 6 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Eu sou, tu és...	1ª semana	Ilustrar o bilhete de identidade	Jogos de apresentação (descrição em anexo)	Elaborar um Bilhete de Identidade de cada criança
Eu sou, tu és...	2ª semana	Ilustrar o autorretrato Elaborar uma caricatura	Dinamizar o jogo da mímica Dinamizar o jogo da "Cabra-cega" (descrição em anexo)	Elaborar um painel com as principais características do grupo/turma;
Se eu fosse...	3ª semana	Pesquisar músicas simbólicas da Revolução de Abril Escutar a música "Grândola Vila Morena - Zeca Afonso" Elaborar uma capa de CD para a música escutada	Dinamizar o jogo "A nossa liberdade" (descrição em anexo) Caminhada e merenda temática com a moeda (peseta) e os produtos do contrabando*	Elaborar um cartaz sobre o 25 de abril (cravos ilustrados com a palma da mão impregnada em tinta e frases sobre o significado de "Liberdade"
O habitat é...	4ª semana	Ilustrar os animais de estimação Explorar livros e contos infantis cujas personagens sejam animais de estimação do grupo	Dinamizar o jogo "Que bicho sou eu?" (descrição em anexo) Dinamizar o jogo "águia" (descrição em anexo) Dinamizar o jogo "Cadavre-Exqui" dos animais (descrição em anexo)	Descrever as principais características dos seus animais de estimação Elaborar uma maquete em 3D dos vários habitats existentes no planeta Terra Elaborar um flyer informativo sobre cada habitat.
As plantas são...	5ª semana	ilustrar as plantas recolhidas e identificar as diferentes partes constituintes Ilustrar os pormenores encontrados nas plantas	Dinamizar o jogo "estátua florida" (descrição em anexo) Dinamizar o jogo "Toki-flora" (descrição em anexo) Saída exploratória para recolha de plantas	Construir um puzzle a partir das ilustrações das plantas recolhidas e identificadas
Uso as plantas para...	6ª semana	Experiências com pigmentos – cor/cheiro (descrição em anexo) Desenhar/ilustrar a paisagem vista durante a caminhada sensorial.	Caminhada sensorial	Elaborar um flyer informativo e um livro de experiências Realizar uma experiência sensorial (descrição em anexo)

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar o autorretrato com maior grau de pormenor;

Elaborar a descrição dos habitats com maior pormenor e indicar algumas espécies de animais que habitam nesses locais;

Criar um painel com as principais diferenças entre as espécies de plantas;

Realizar a experiência sensorial com maior número de elementos e desafiar as crianças a identificarem a espécie das diferentes plantas, por exemplo;

Passar os capítulos "duração" e "proposta de plano semanal" para cima, ficando antes do "Outras sugestões de abordagens às temáticas".

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Venda, bola, jogo "Hedbanz", corda, plasticina, materiais inusitados (caixas de cartão, rolos de cartão), frascos de vidro, álcool, farinha, elementos da natureza (flores, pétalas de diferentes flores, pedras, paus, etc.), tintas, pincéis, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Máscara do animal de estimação: Criar uma máscara tendo com animal de estimação de cada criança. Caso existam crianças que não tenham animal de estimação, estas criam uma máscara do animal que gostariam de ter.

Atividade Físico-desportiva

Jogo da Mímica: Uma das crianças imita um animal e os outros têm de adivinhar. O jogador que primeiro acertar será o próximo a fazer a mímica.

Jogo dos animais: Vendar as crianças e colocá-las em linha, ao ouvido atribuir a vários grupos de criança um animal (p.e. vaca; cabras; moscas; gatos; cães...). Ao sinal do/a orientador/a, as crianças devem expressar o som do seu animal, ganha o grupo de crianças com o mesmo animal, que se conseguir juntar mais rapidamente.

Ambiente e sustentabilidade

Carta: Se pudesses ter um animal de estimação, qualquer um, qual gostarias de ter? E porquê? Desafiar as crianças a escrever um pequeno texto sobre o animal que gostaria de ter em casa.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

1 - Dia mundial do Sobreiro e da Cortiça
5 - Dia Mundial do Ambiente

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

Anexo 1 – Descrição das atividades

Jogo de apresentação 1

O jogo tem por base a “cabra-cega”, desafiando as crianças a, antes de serem vendadas, olharem com atenção umas para as outras. Depois, uma das crianças é vendada e tem que dar algumas voltas sobre si própria antes de começar à procura dos seus colegas para os apanhar. Quando consegue alcançar alguém, terá que descobrir qual é o colega sem tirar a venda. Enquanto o jogo da apanhada decorre, as crianças vão cantando a seguinte cantilena, à qual o elemento vendado vai respondendo:

Cabra-cega de onde vens?

O que trazes para comer?

Dás-me um bocadinho?

Dás-me um bocadão?

Então vais parar ao chão!

Jogo de apresentação 2

Com recurso a uma bola e com as crianças todas em roda, vão lançando-a de mão em mão e de forma aleatória entre colegas. A/O primeira/o a receber a bola terá que se apresentar e passar a bola à criança seguinte. Quando esta a recebe, terá que se apresentar também e apresentar a/o colega anterior. O jogo continua até todas as crianças terem sido apresentadas.

Jogo “Que bicho sou eu”

Com recurso ao jogo “Hedbanz”, são utilizadas as cartas referentes a espécies animais, coladas numa fita que envolve a cabeça de cada uma das crianças, sem que saibam qual o animal que representam. O desafio é fazer perguntas às/aos colegas que, através de algumas pistas, ajudam a descobrir o seu animal.

Jogo “Águia”

O campo de jogo é dividido em dois, ficando de um lado a “Mãe Natureza”, do lado oposto os animais (espécies de animais existentes no concelho de Idanha-a-Nova) e no meio a Águia. O objetivo da Mãe Natureza é decorar o nome de todos os animais e ir chamando-os um a um. Ao serem chamados, os animais terão de tentar passar pela Águia sem que sejam apanhados. Caso não consigam e sejam apanhados pela águia, terão que sair do jogo, mas caso consigam passar até à Mãe Natureza, juntam-se a ela para a ajudar a chamar os próximos animais.

Jogo “Mar, Terra, Ar”

Para iniciar o jogo é colocada uma corda no chão e as crianças organizam-se em fila ao lado da corda, sendo este lado o do “mar”, e o oposto o a “terra”. Ao longo do jogo a/o docente/dinamizador vai dizendo “mar” ou “terra” e as crianças terão que se deslocar para o respetivo lado, mantendo a concentração e o foco. Para tornar o jogo mais difícil, sempre que for dito “ar” as crianças terão que ficar imóveis, sem se mexerem até ser dita a próxima palavra. À medida que as crianças se enganam, saem do jogo e este apenas termina quando já só houver um/a jogador/a no campo.

Jogo “Toca”

A turma é dividida em grupos de 3 elementos, ficando dois deles de mãos dadas a formar a toca e ficando o terceiro elemento a representar o coelho. As “tocas” devem espalhar-se pela área de jogo e deverá haver 3 crianças sem toca, colocando-se no centro da área. Para iniciar o jogo, a/o docente/dinamizador diz “coelhinho, sai da toca!”, e neste momento todos os “coelhos” têm que mudar de toca e os que estavam no centro do jogo terá que ser rápido para encontrar uma toca vazia. Quando todas as tocas tiverem ocupadas, ocupam o centro as crianças que ficaram, entretanto, sem toca e o jogo recomeçará.

Jogo “Estátua florida”

A partir do jogo da estátua, todas as crianças são flores e, à voz da/o docente/dinamizador terão que se deslocar com as indicações dadas (correr, saltar, etc.). Ao sinal combinado previamente, quando este for referido, as crianças terão que se transformar em estátuas e ficar imóveis, mas, como são flores, têm que ficar imóveis em poses diferentes para que seja escolhida a mais bonita em cada turno!

Jogo “Toki-flora”

A partir do jogo “toca e foge”, o grupo é dividido entre quem foge (as plantas) e o elemento que as apanha (o jardineiro). Quando o jardineiro apanha uma das plantas, esta tem de dizer o seu nome e a seguir começar a correr atrás das plantas, uma vez que se transformou em jardineiro. Desta forma, todas as crianças têm que estar muito atentas e concentradas porque o elemento que as apanha está sempre a mudar.

Jogo “Cadavre-Exqui”

A partir de imagens do recorte de partes do corpo de diferentes animais, cada criança escolhe as características que mais gosta e junta-as, formando um novo animal raro e único.

Dinâmica “Experiências com pigmentos - cores/cheiros”

A partir de flores e pétalas de flores de diferentes espécies, são dinamizadas três experiências:

- Criação de perfumes (misturando álcool e pétalas de flores num recipiente de vidro);
- Criação de tintas (misturando álcool, farinha e pétalas de flores);
- Criação de flores tingidas (mergulhando o caule de cada flor num recipiente com água e tinta corante).

Dinâmica “Experiência sensorial”:

Após uma saída exploratória para recolha de elementos da natureza (flores, paus, pedras, folhas, etc.), os diferentes elementos são colocados em recipientes e cada criança vendada terá o desafio de descobrir o que está no seu interior. Para descobrirem o elemento de cada recipiente poderão utilizar os sentidos do tato, cheiro e audição.



NO TEMPO DOS OLEIROS

Explorar a tradição dos Oleiros e da produção de peças de barro, a partir da visita ao icónico Bairro dos Louceiros (Idanha-a-Nova) e da experiência prática das várias fases do processo de transformação do barro.



— OBJETIVOS —

Reconhecer o património cultural, artístico e artesanal do concelho de Idanha-a-Nova;

Preservar e valorizar o património artístico e cultural;

Valorizar a cultura local.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Fomentar o cuidado com o ambiente e a conservação do património cultural;

Desenvolver o sentimento de pertença cultural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Experienciar as técnicas de modelagem do barro;

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Identificar as principais características do barro;

Identificar as técnicas utilizadas no processo de transformação do barro;

Caracterização dos principais produtos produzidos pelos oleiros.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

O concelho de Idanha-a-Nova, juntamente com a aldeia da Zebreira, foi em tempos um importante centro de produção de olaria, onde se explorava o barro como recurso natural e matéria-prima existente nos barreiros da campina. Esta atividade revestia-se de grande importância para a população que trabalhava o barro desde a sua limpeza à sua cozedura para produzir utensílios e objetos utilizados no quotidiano e na vida doméstica.

Ambiente e sustentabilidade

Visita ao Bairro dos Louceiros

Elaborar uma lista de perguntas a fazer à/ao Guia/Técnica/o responsável pela visita de estudo;

Elaborar um mapa/roteiro da visita de estudo.

Trabalho do Oleiro

Construir um bilhete de identidade da profissão de oleiro, descrevendo as suas principais funções e curiosidades do seu quotidiano;

Ilustrar o local de trabalho de um oleiro.

Identificação de ferramentas e equipamento de trabalho

Elaborar uma lista das ferramentas e equipamentos utilizados pelo oleiro.

Confeção/Técnicas e cozedura do barro

Construir uma história sobre o processo de transformação do barro;

Elaborar um painel descritivo de todas as etapas de transformação do barro.

Acabamento da louça produzida

Elaborar uma lista dos produtos e utensílios mais frequentemente produzidos pelos oleiros.

Atividade Físico-desportiva

Visita ao Bairro dos Louceiros;

Jogos demonstrativos do transporte/deslocação do barro;

Circuito "Tarefas do oleiro";

Exercícios giratórios e de perícia.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar o Bairro dos Louceiros;

Desenhar/ilustrar as ferramentas utilizadas pelos oleiros;

Desenhar/ilustrar as peças produzidas pelos oleiros;

Preparação e limpeza do barro;

Manipulação e observação de algumas peças de barro;

Técnicas de execução das peças;

Acabamento e decoração das peças de barro.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre a profissão de oleiro, se conhecem, se têm alguém na família que seja oleiro, se já visitaram o Bairro dos Louceiros e se conhecem os fornos existentes;

Desafiar a turma a pesquisar na internet ou em livros informações sobre a arte da olaria e a profissão de oleiro;

Desafiar a turma a elaborar uma lista dos materiais e utensílios que existem na escola e nas suas casas que são feitos de barro.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Visita ao Bairro dos Louceiros	1ª semana		Visita guiada ao Bairro dos Louceiros (técnico de turismo da CMIN)	Elaborar um mapa/roteiro da visita de estudo
Trabalho do Oleiro	2ª semana	Preparação e limpeza do barro (atividade prática)	Jogos demonstrativos do transporte/deslocação do barro	Descrição e definição das características do barro
Identificação de ferramentas e equipamento de trabalho	3ª semana	Manipulação e observação de algumas peças do acervo do Centro Cultural Raiano	Circuito "Tarefas do oleiro" - Extração do barro; - Transporte (campina-vila); - Limpeza do barro; - Amassar o barro; - Modelagem do barro.	Demonstração ao vivo do trabalho executado na roda
Confeção/ Técnicas e cozedura do barro	4ª semana	Técnicas de execução das peças (atividade prática)	Exercícios com o corpo (escrita de palavras)	Identificação e construção dos diferentes fornos (realizada por uma/um oleira/o convidada/o)
Acabamento da louça produzida	5ª semana	Acabamento e decoração das peças produzidas (atividade prática)	Exercícios de perícia Exercícios giratórios de perícia com simulação dos trabalhos efetuados na roda	Caracterização do uso das louças (decoração e uso doméstico)

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Descrever as características do barro de forma mais pormenorizada;

Elaborar um painel explicativo sobre a produção das peças desde a limpeza do barro aos acabamentos.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Técnica/o de Turismo da Câmara Municipal de Idanha-a-Nova (a definir), técnica/o responsável pela demonstração do trabalho na roda (a definir), barro, utensílios e ferramentas de trabalho do barro, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração/construção pretendida pelo docente/dinamizador.q

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Ficha técnica dos Oleiros: Criar uma ficha técnica sobre a profissão de Oleiro. O que faz, Onde faz, Como faz, etc.

Atividade Físico-desportiva

Brincar com o barro: Num ao ar livre, em brincadeira livre, utilizar barro ou lama e tentar recriar peças de olaria. No final, fotografar as obras de arte.

Ambiente e sustentabilidade

O que é feito a partir do barro?: Descobrir que outras indústrias e profissões utilizam o barro e quais os materiais com este elemento.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

21 - Dia Europeu da Criatividade Artística

abril

15 - Dia Mundial da Arte
18 - Dia Internacional dos Monumentos e Sítios

agosto

24 - Dia do Artista



O CASTELO QUE HÁ EM MIM

Exploração da Lenda da Bezerra de Monsanto a partir da investigação e recolha de informação sobre o património histórico e cultural da aldeia.



— OBJETIVOS —

Estimular o interesse pelo património material e imaterial da aldeia de Monsanto;

Conhecer a história do castelo de Monsanto;

Conhecer a lenda da Bezerra de Monsanto;

Valorizar a cultura local;

Identificar as principais personagens ou povos que antigamente habitavam a aldeia.

Desenvolver a capacidade de síntese, verbalização de ideias e as diversas formas de expressão (verbal, escrita, pictórica);

Desenvolver a imaginação e criatividade;

Desenvolver a memória e a concentração;

Fomentar o cuidado com a conservação do património cultural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de diversos materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver a motricidade grossa e fina.

Ambiente e sustentabilidade:

Compreender o conceito de lenda;

Reconhecer a lenda da Bezerra de Monsanto;

Identificar os principais adereços dos povos antigos.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A aldeia de Monsanto é um tesouro do património cultural nacional que acolhe inúmeras décadas de histórias e de tradições que vão passando de geração em geração. Ao longo dos tempos, vão se perpetuando as lendas que se associam a personagens de outrora. A partir de uma investigação aos principais pontos de interesse da aldeia, a recolha da informação sobre o património histórico do Castelo de Monsanto será o mote para a exploração da "Lenda da Bezerra de Monsanto", uma lenda que transporta todas as crianças para o tempo da ocupação romana na região.

Ambiente e sustentabilidade

Descobrir a história de Monsanto

Elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares e/ou funcionárias/os da escola sobre os seus conhecimentos acerca da história da aldeia de Monsanto;

Distribuir um conjunto de imagens dos locais a serem visitados e desafiar que estes sejam posteriormente identificados.

Lembrar o passado

Construir uma história passada na aldeia de Monsanto;

Apresentar a história construída num pequeno teatro.

A lenda da Bezerra de Monsanto

Criar uma música sobre a lenda;

Construir um pequeno livro que conte a história da lenda e ilustrar a capa do livro;

Viver a lenda

Elaborar a lista de adereços contruídos e construir um painel onde possam ficar expostos;

Dinamizar um jogo da mímica com imagens dos adereços construídos;

Realizar o teatro.

Atividade Físico-desportiva

Visita à aldeia e ao castelo de Monsanto;

Caça ao tesouro;

Jogo dos dados lendários;

Corrida de estafetas.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar um castelo;

Desenhar/ilustrar a aldeia de Monsanto;

Desenhar/ilustrar a Bezerra;

Desenhar/ilustrar os adereços construídos.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Trazar um objeto ou imagem de uma vaca (ou bezerra) para a sala e desafiar a turma a compreenderem o objetivo da atividade. Porque será que o tema será iniciado por uma vaca? É sobre as animais? É sobre o meio ambiente?

Depois de desvendar algumas pistas sobre a lenda da Bezerra de Monsanto, desafiar as/os alunas/os a pensarem sobre algumas questões, como:

- Quem vivia antigamente no castelo de Monsanto?
- Como eram esses tempos?
- Todas as aldeias têm um castelo?
- Porque está o castelo tão destruído?
- O castelo tem fantasmas?
- Ainda vivem pessoas no castelo?

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Descobrir a história de Monsanto	1ª semana	Elaborar um castelo a partir de materiais reciclados	Visita à aldeia e ao castelo de Monsanto	Elaborar um questionário para recolha de informação sobre o castelo Elaborar um painel com a informação recolhida na visita
Lembrar o passado	2ª semana	Realizar um mapa com os pontos de interesse da aldeia	Caça ao tesouro com objetos antigos ou que recordam os tempos de antigamente	Jogo de memória com as cartas de personagens de antigamente e atividades associadas (em anexo)
A lenda da Bezerra de Monsanto	3ª semana	Convide a um popular para contar a lenda e as tradições que lhes estão associadas Representar a lenda através de um desenho ou texto	Jogar o jogo dos dados lendários (em anexo): • Lançar dois dados de cada vez (o dado das atividades com o dado dos números pares ou dos números ímpares) • Repetir a atividade proposta o número de vezes indicado no dado numérico • De cada vez que é realizada uma atividade, é necessário indicar uma personagem da lenda e imitá-la	Realizar uma entrevista a um funcionário da escola sobre uma lenda de que se recorde
Viver a lenda	4ª semana	Elaborar os adereços e cenários para o teatro	Corrida de estafetas com os adereços e elementos do cenário construídos	Representar a lenda através de um breve teatro

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar um castelo o mais semelhante possível ao castelo de Monsanto;
Elaborar um painel com informação detalhada sobre a aldeia, podendo procurar em livros e/ou na internet;
Criar maior número de cartas para o jogo da memória.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Cartão, cartolina, cola, fita-cola, tesoura, objetos antigos, papel, feltro/tecidos, tintas, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Lenda ilustrada: Dividir as crianças por grupos, atribuir a cada um ou mais momentos da lenda e desafiar as crianças na ilustração desse momento. No final, juntam-se todas as partes de onde irá resultar uma história ilustrada sobre a lenda.

Atividade Físico-desportiva

Retirada de alimentos: Dividir a turma em dois grupos, um serão os residentes de Monsanto e o outro os romanos. Os residentes de Monsanto devem criar uma roda, unidos pelas mãos, onde estes devem colocar elementos naturais representativos de alimentos. O objetivo do jogo passa por os romanos tentarem passar pelas falhas da roda e roubar os alimentos ao residentes de Monsanto.

Ambiente e sustentabilidade

Desafiar os conhecimentos sobre a lenda: Para testar os conhecimentos adquiridos pela turma, desafiar as crianças, em grupos, a criar questões de escolha múltipla sobre a lenda. No final, trocar as questões pelos diferentes grupos.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

18 - Dia Internacional dos Monumentos e Sítios

outubro

7 - Dia Nacional dos Castelos

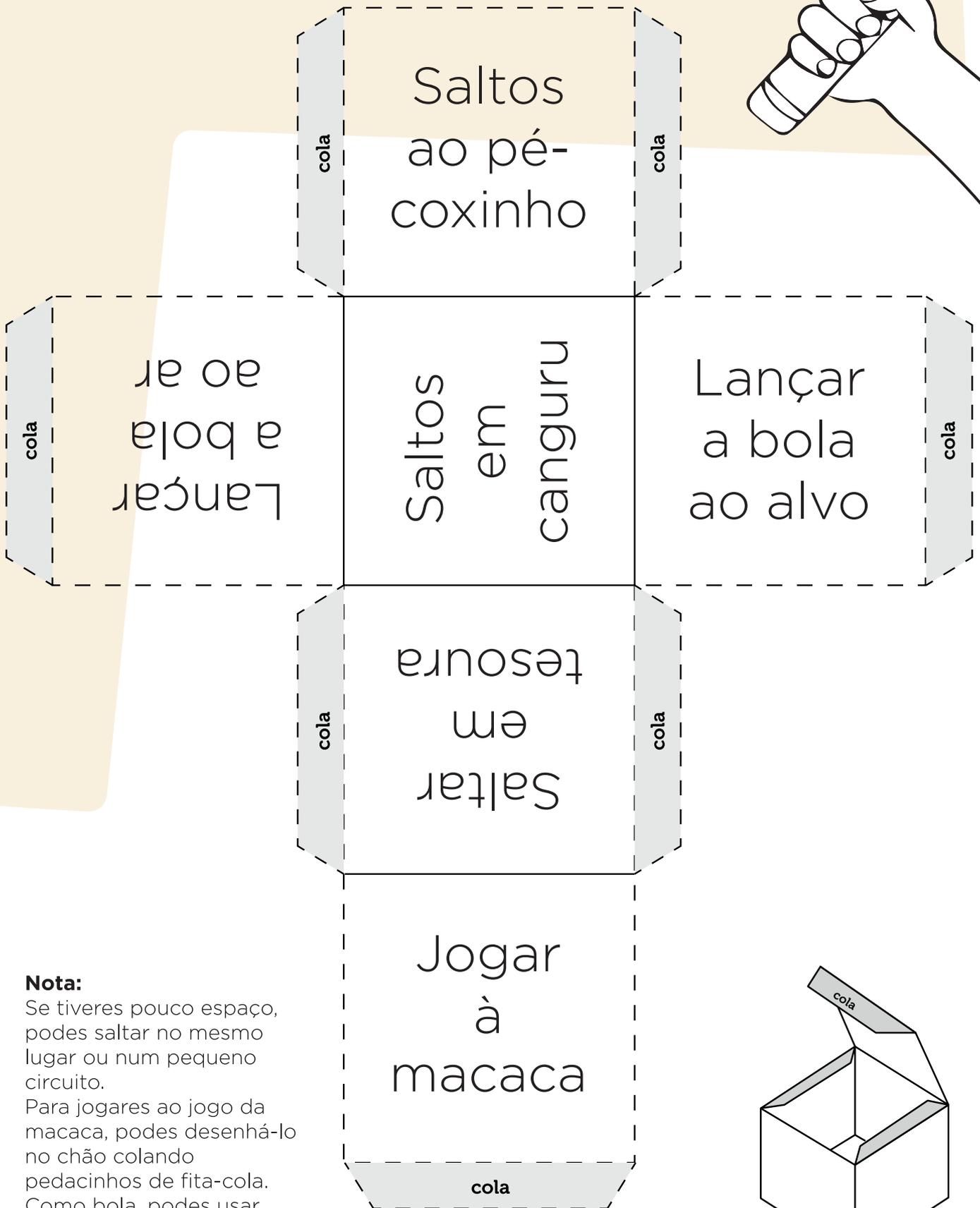
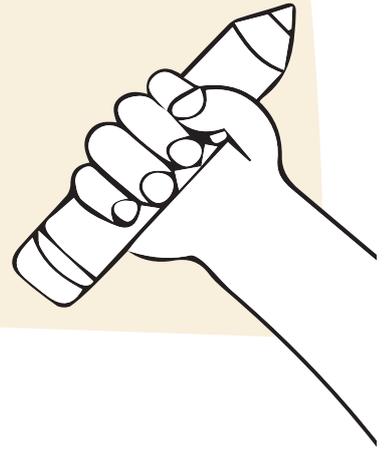
Lenda da Bezerra de Monsanto

Conta a lenda que, há muito tempo atrás, as tropas romanas cercaram Monsanto durante sete terríveis anos. Sem nunca se renderem, as/os suas/seus habitantes tinham sofrido muito e visto morrer muitos das/os suas/seus conterrâneas/os.

Ao velho chefe da aldeia, apenas restava uma filha; os seus irmãos tinham sido todos mortos pelo inimigo. Este queria que a sua filha fugisse e se pusesse a salvo com o seu rebanho, mas esta recusava heroicamente. Perante a coragem da filha, o pai pediu-lhe para sacrificar o seu último rebanho e reparti-lo com os habitantes, uma vez que os alimentos escasseavam. Talvez assim conseguissem aguentar mais uma semana.

Essa semana passou e os soldados romanos aperceberam-se da trágica situação dos sitiados. Exigiram novamente a sua rendição. Vendo o desespero do velho chefe, a filha pediu-lhe que não esmorecesse, pois ela ainda tinha guardado uma bezerra gorda que serviria para os salvar a todos. Contou os seus planos ao pai, que logo os pôs em prática: chegou ao cimo das muralhas e, com uma segurança que a todos surpreendeu, gritou aos romanos que não se renderiam porque ainda tinham muita comida. Como prova disso, atirou-lhes a bezerra.

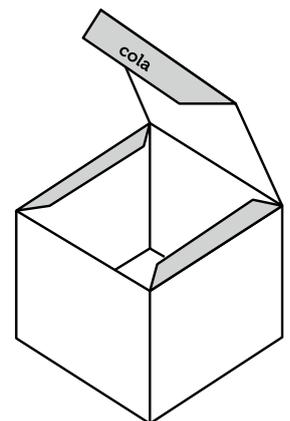
O cônsul romano, cansado de tantos anos de cerco e perante a perspectiva deste se arrastar ainda mais, resolveu então retirar e regressar a Roma .

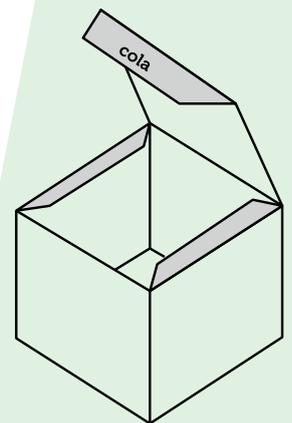
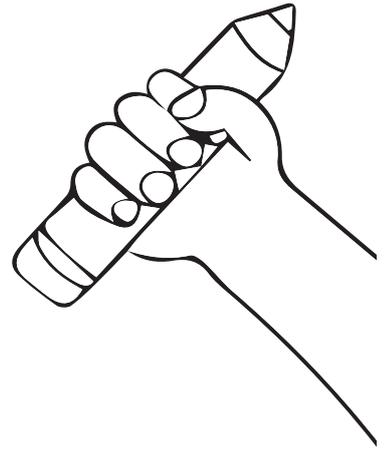
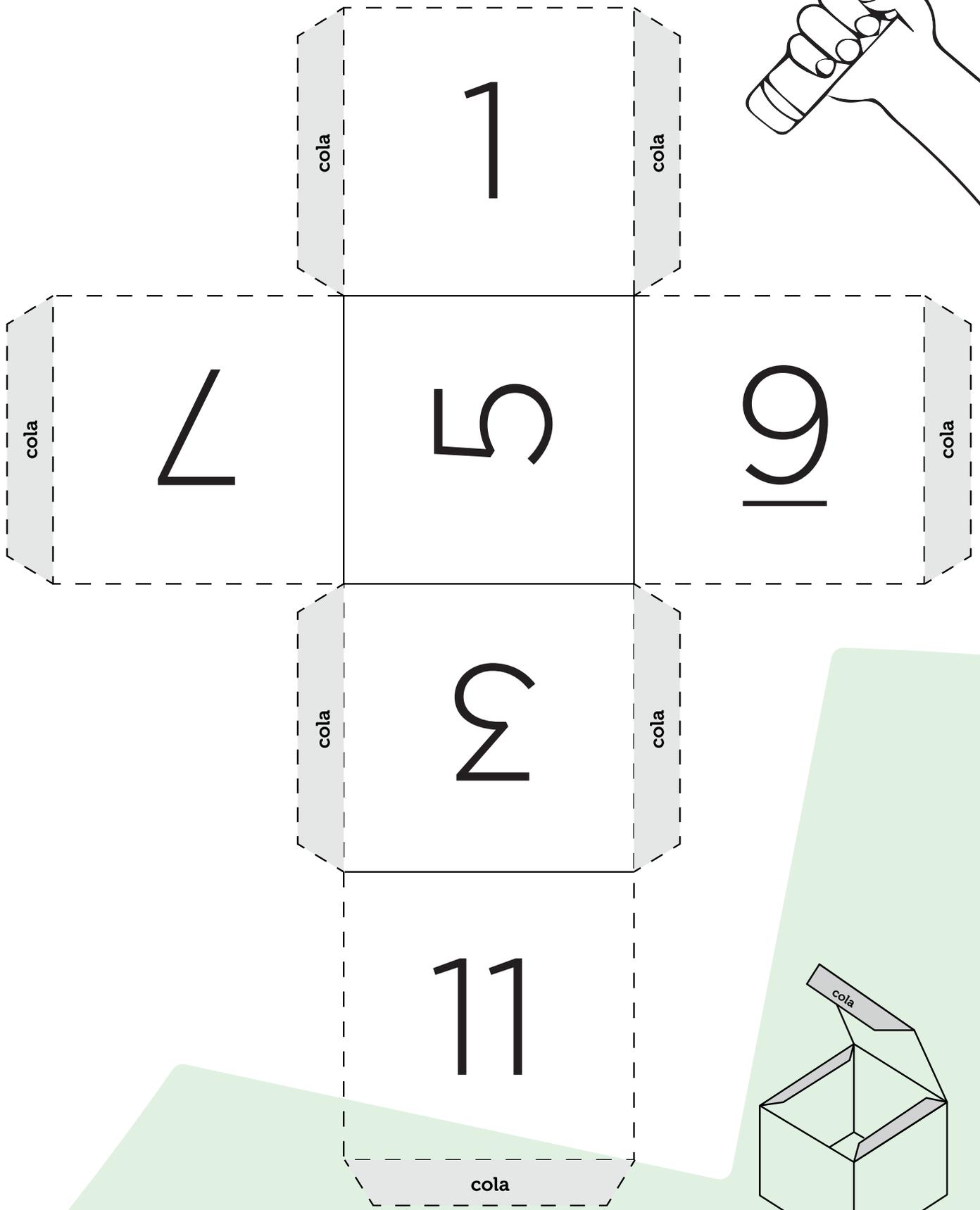


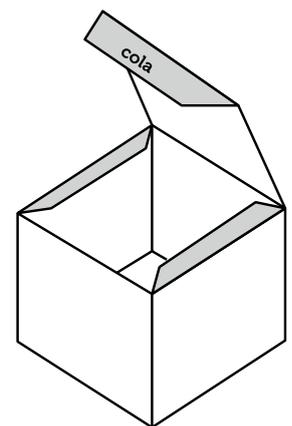
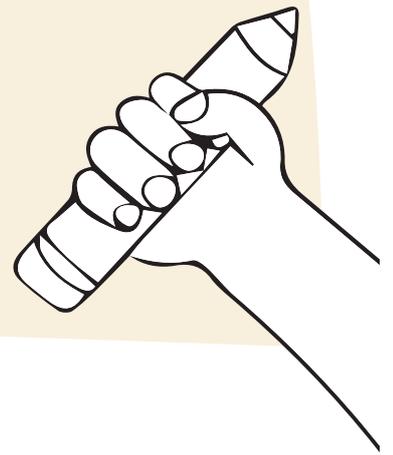
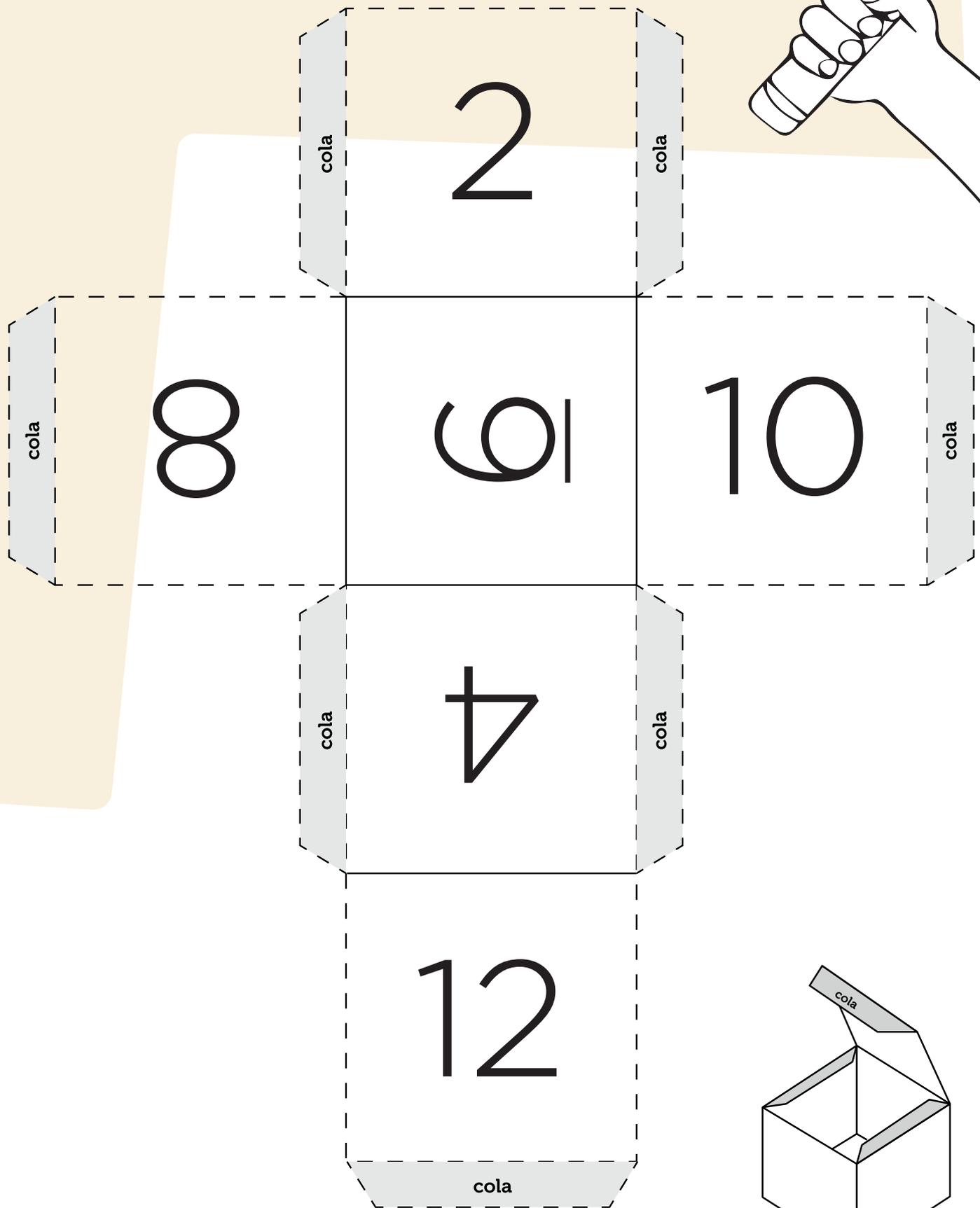
Nota:

Se tiveres pouco espaço, podes saltar no mesmo lugar ou num pequeno circuito.

Para jogares ao jogo da macaca, podes desenhá-lo no chão colando pedacinhos de fita-cola. Como bola, podes usar uma folha de papel amachucada.









**4 Saltos
Tesoura**



**4 Saltos
Tesoura**



**4 Saltos
Canguru**



**4 Saltos
Canguru**



**Lançar a bola
ao ar 4 vezes**



**Lançar a bola
ao ar 4 vezes**



**Rodar a bola à
volta do corpo
4 vezes**



**Rodar a bola à
volta do corpo
4 vezes**



**Saltos laterais
(direita/esquerda)
8 vezes**



**Saltos laterais
(direita/esquerda)
8 vezes**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé direito)**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé direito)**



**Sentar
e levantar
4 vezes**



**Sentar
e levantar
4 vezes**



**Correr à volta
da mesa
4 voltas**



**Correr à volta
da mesa
4 voltas**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé esquerdo)**



**8 Saltos ao
pé-coxinho
(pé esquerdo)**



**Equilibrar num
só pé durante
10 segundos**



**Equilibrar num
só pé durante
10 segundos**



OS BICHOS MEUS VIZINHOS



Exploração das espécies de animais existentes na área envolvente à escola através da leitura de um livro que retrata a história dos bichos que são nossos vizinhos, o conto “O meu vizinho é um cão”, de Isabel Minhós Martins e Madalena Matoso.

— OBJETIVOS —

Sensibilizar para a biodiversidade existente no meio envolvente;
Conhecer a fauna local;
Fomentar o contato com a natureza;
Compreender a importância da biodiversidade para a conservação da natureza.
Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver a capacidade de observação;
Promover a reflexão sobre os comportamentos individuais e coletivos e o seu impacto no ambiente;
Fomentar o cuidado com o meio ambiente.
Fomentar o cuidado com o meio ambiente.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e manipulação de diversos materiais;
Desenvolver técnicas de ilustração.

Físico-desportiva:

Desenvolver a locomoção;
Desenvolver o sentido de orientação.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer as características gerais dos animais;
Identificar algumas das espécies da fauna local.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

“O Meu Vizinho é um Cão” conta-nos como a vida de uma menina, que morava num prédio onde “quase nada acontecia”, mas transforma-se com a chegada de novos vizinhos – criaturas animais, e à primeira vista bizarras, que vão afinal mostrar-se simpáticas e disponíveis para estabelecer laços com aquelas/es que as rodeiam. Para esta menina – que, lemos nas entrelinhas, tem uns pais pouco recetivos à diferença –, toda a vida se modifica: com estes amigos constrói novos hábitos e rituais, com eles diverte-se, de manhã até à noite.

Esta é uma história sobre vizinhos e relações de vizinhança. Sobre expectativas e preconceitos. Sobre a

imagem que temos de nós próprios e sobre a descoberta do outro. Sobre as pequenas e grandes diferenças que nos separam. Sobre o modo como nos podemos abrir ou não ao mundo. Sobre territórios e fronteiras. Sobre espaços e identidades. Sobre esta aventura que é vivermos paredes meias com outras pessoas e outros seres vivos... sobre vizinhos, portanto.

A partir da exploração deste conto, descubrem-se bichos vizinhos que habitam muito perto e que nem sempre são recordados e valorizados.

Ambiente e sustentabilidade

Bichos à minha volta

Elaborar a descrição das principais características dos bichos vizinhos enumerados;

Escolher 5 bichos vizinhos e elaborar um painel com o seu ciclo de vida.

Bichos imaginários

Construir uma história sobre a o bicho especial criado em 3D;

Identidade de bicho

Elaborar uma lista de superpoderes que os bichos vizinhos podiam ter para se tornarem ainda mais especiais;

Construir os bichos vizinhos com superpoderes em 3D, a partir de elementos da natureza (pedras, paus, folhas, flores).

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Caminhar na zona envolvente à escola para identificar animais;

Mímica dos bichos vizinhos;

Jogo de memória;

Jogo sobre os meios de orientação e formas de localização.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar os bichos vizinhos;

Desenhar/ilustrar o painel construído com os bichos vizinhos;

Desenhar/ilustrar a capa da história;

Desenhar/ilustrar o bicho vizinho criado em 3D;

Representar a história construída num breve teatro.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os se sabem o que são vizinhas/os, se sabem quem são as/os suas/seus vizinhas/os e quais são algumas das suas características (como se chamam, o que comem);

Questionar as/os alunas/os sobre os vizinhos não-humanos que habitam perto das suas casas, como são, quais são as suas principais características;

Desafiar a turma a elaborar uma lista dos bichos que consideram ser os seus vizinhos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 2 A 3 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Bichos à minha volta	1ª semana	Leitura do livro "O meu vizinho é um cão" Elaborar uma lista de bichos vizinhos que habitam perto da escola	Criar uma história sobre os bichos que habitam a zona envolvente à escola	Construir um bilhete de identidade para o bicho vizinho criado
Bichos imaginários	2ª semana	Mímica dos bichos vizinhos	Jogo de memória com cartas construídas a partir das ilustrações dos bichos vizinhos	Caminhada para registo fotográfico de bichos vizinhos Dinamizar o jogo sobre os meios de orientação e formas de localização: pontos cardeais, mapas e bússola (descrição em anexo)
Identidade de bicho	3ª semana	Organizar os bichos vizinhos encontrados perto da escola num painel construído por elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores) e ilustrações da turma	Elaborar um bicho vizinho em 3D a partir de elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores), de cartão, garrafas de plástico e/ou barro, dotando este bicho vizinho de características especiais e diferentes do comum	Elaboração de um flyer com adivinhas sobre alguns bichos que podem ser vizinhos da escola (em anexo)

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Recolher vários indícios ou registos da mesma espécie encontrada na caminhada (penas das aves, pegadas dos mamíferos);

Elaborar um bilhete de identidade de cada espécie com informações mais pormenorizadas;

Organizar os bilhetes de identidade criados a partir de diferentes critérios: longevidade, tipo de habitat que ocupam, tamanho, peso ou tipo de reprodução.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Livro "O meu vizinho é um cão" (Isabel Minhós Martins e Madalena Matoso, Editora Planeta Tangerina), elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores), tesoura, cola, fita-cola, lupa, bússola, cartão, garrafas de plástico, barro, máquina fotográfica ou dispositivo móvel com essa função, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Exploração dos bichos vizinhos: No espaço escolar descobrir que bichos se conseguem observar, desenhar cada um deles e tentar identificá-los.

Atividade Físico-desportiva

Imitar os bichos vizinhos: Escolher um conjunto animais conhecidos das crianças, preferencialmente da região e desafiar as crianças, em grupos de dois, com um dos elementos de costas e o outro com as mãos pressionadas nas costas do/a colega movimentos simulando as pegadas ou forma de locomoção (p.e. uma cobra, dedo aberto e imitar o rastejar...).

Que animal será?: Escrever animais em folhas de papel, atribuir um animal por criança e colar nas suas costas com fita-cola, a criança não deve saber o seu animal. O desafio passa por fazerem perguntas umas às outras por forma a descobrirem o animal que tem colada nas costas. As crianças devem ter um limite de tempo para fazer perguntas. No final, todas se sentem em roda e partindo das respostas às perguntas tentam adivinhar o animal.

Ambiente e sustentabilidade

Descobertas curiosas: Descobrir curiosidades sobre os animais que se observam na escola e fazer uma brochura onde se apresentam as curiosidades descobertas.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial da Biodiversidade

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

— ANEXOS —

Anexo 1 - Adivinhas

1.

Tem olhos de gato e não é gato.

O que é?

Sou a _____

R: Gata

2.

Tenho orelhas compridas, rabo curto, corro e ando aos saltos.

Quem sou eu?

Sou o _____

R: Coelho

3.

Deram-me má fama porque a lama é o meu elemento, alguns dos meus irmãos metem moedas lá dentro.

Sou o _____

R: Porco

4.

Canta quando amanhece e volta a cantar quando o dia desaparece.

Sou o _____

R: Galo

5.

Minha casa levo nas costas, atrás de mim deixo uma trilha, sou lento de movimentos,
E não gosto do jardineiro.

Sou o _____

R: Caracol

6.

Sou como uma nuvem dos campos, toda feita de algodão. Dou-te lã, dou-te leite, do fundo do meu coração.

Sou a _____

R: Ovelha

7.

Ando sempre molhadinho. Fora de água ninguém me deixe. Faço bolhas ao respirar

Meninos e meninas, eu sou o _____

R: Peixe

8.

Quem foi que inventou a fila?

Sou a _____

R: Formiga

Anexo 2 - Descrição dos jogos

Jogo sobre os meios de orientação e formas de localização:

Depois de explicado como funciona uma bússola e como é possível orientarmo-nos por este instrumento de navegação, partindo de orientações dadas pelo docente/dinamizador, as/os alunas/os terão que encontrar objetos escondidos. As orientações podem ser, por exemplo, dar 10 passos a norte ou 5 pulos a oeste.





OS INSETOS

Exploração das várias espécies de insetos a partir de uma caminhada na natureza, da pesquisa de informações e da criação de alguns moldes em 3Dimensões.



— OBJETIVOS —

Reconhecer as espécies de insetos existentes no território;

Identificar as principais características dos insetos;

Compreender o ciclo de vida de alguns insetos;

Fomentar o contato com a natureza;

Sensibilizar para a importância da preservação do ambiente e da conservação da fauna local.

Desenvolver o pensamento criativo;

Desenvolver a expressão pictórica;

Desenvolver a escuta ativa;

Desenvolver a memória e a concentração;

Desenvolver a capacidade de observação;

Desenvolver o espírito de equipa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a capacidade respiratória e resistência física.

Ambiente e sustentabilidade:

Descrever as principais características de cada espécie;

Reconhecer a importância dos insetos na natureza;

Identificar alguns produtos produzidos pelos insetos e utilizados pelo ser humano (mel, por exemplo);

Fomentar o cuidado com a natureza e com o meio natural local.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Os insetos são os únicos animais invertebrados capazes de voar! Estão inseridos no filo dos artrópodes por possuírem patas articuladas e, até ao momento, são conhecidas cerca de 900 mil espécies de insetos, sendo a maioria é encontrada em ambiente terrestre. Estes incríveis animais podem ser encontrados na natureza em qualquer passeio ou através da janela das nossas casas, junto ao solo ou a voar entre as flores. O desafio será não perder a conta às tantas espécies que poderemos encontrar!

Ambiente e sustentabilidade

As borboletas

Elaborar um painel colorido com diferentes espécies de borboletas que podem ser encontradas em Portugal.

Os gafanhotos

Elaborar uma lista de superpoderes que os gafanhotos poderiam ter para se tornarem ainda mais especiais;

Construir um bilhete de identidade do gafanhoto.

As abelhas

Elaborar uma lista de produtos que o ser humano utiliza a partir das abelhas e do mel que produzem;

Elaborar um *flyer* que sensibilize para a importância que as abelhas têm na manutenção da biodiversidade.

As joaninhas

Elaborar um bilhete de identidade da joaninha;

Criar uma música sobre as joaninhas e as suas coloridas asas.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Caminhada para observação de borboletas;

Jogo “Que inseto sou?”;

Jogo “Apanha as bolas da tua joaninha”;

Jogo “Caça à abelha”.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar uma borboleta;

Desenhar/ilustrar um gafanhoto;

Desenhar/ilustrar uma abelha;

Desenhar/ilustrar uma joaninha;

Desenhar/ilustrar o mapa da caça ao tesouro da abelha;

Desenhar/ilustrar a maquete.

Realizar um teatro sobre o ciclo de vida das borboletas;

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre quais os insetos que conhecem e quais são os seus preferidos;

Elaborar uma lista de todos os insetos referidos pelas/os alunas/os e desafiar o grupo a indicar quais os que podem ser encontrados na zona envolvente à escola;

Realizar uma caminhada na zona envolvente à escola para observação de insetos;

Visualizar o filme “Uma vida de inseto”;

Desafiar as/os alunas/os a indicarem as histórias que conhecem cujas personagens principais são insetos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

As borboletas	1ª semana	Recriar borboletas em papel	Caminhada para observação de borboletas	Construir uma maquete sobre o ciclo de vida da borboleta
Os gafanhotos	2ª semana	Recriar gafanhotos em materiais reciclados (rolos de papel higiénico)	Jogo "Que inseto sou?" (descrição em anexo)	Construir uma maquete sobre o ciclo de vida do gafanhoto
As abelhas	3ª semana	Elaborar abelhas com materiais reciclados (rolos de papel higiénico)	Jogo "Caça à abelha" (descrição em anexo)	Construir um ninho de abelha
As joaninhas	4ª semana	Elaborar joaninhas com materiais reciclados (rolos de papel higiénico)	Jogo "Apanha as bolas da tua joaninha" (descrição em anexo)	Construir ovos de joaninha

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Na dinamização do jogo "Que inseto sou?", selecionar espécies de insetos mais difíceis de identificar;
Construir os diferentes insetos com materiais mais complexos de manipular (papel crepe, por exemplo);
Elaborar a maquete com maior pormenor, acrescentando diferentes espécies de flora, por exemplo.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Rolos de papel higiénico, cartolina preta, plasticina, pasta branca, cola, fita-cola, tesoura, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

A mascote: Escolher uma espécie da natureza, do território local para ser a mascote da turma. Aprender tudo sobre essa espécie, o seu habitat, o que come, onde vive, como se parece, se está ou não em risco de extinção. Criar um cartaz de apresentação sobre a espécie.

Atividade Físico-desportiva

Espécies ameaçadas: Este jogo permite às crianças terem uma melhor noção de como as espécies se tornam ameaçadas. Para isso, elegem-se um grande número de crianças para serem os “caçadores” e um número reduzido de “animais”. O objetivo passa por os animais fugirem dos “caçadores”. No decorrer do jogo vai ser possível perceber que a vantagem dos “caçadores” faz com que os animais sejam apanhados com maior rapidez e facilidade. Assim, as crianças lidam com os efeitos da perda de habitat e redução do número de indivíduos por sobre-exploração.

Ambiente e sustentabilidade

Preservar os insetos locais: Encontrem ideias para ajudar a preservar a sobrevivência das espécies de insetos locais, como por exemplo, criando um hotel para insetos e letreiros informativos!

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

20 - Dia Mundial das Abelhas
22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do Animal

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

Anexo 1 – Descrição dos jogos

Jogo “Que inseto sou?”

Numa folha de papel, escrever o nome de um inseto equivalente ao número de crianças em jogo. Depois, cada espécie animal é colada nas costas de cada criança, sem que esta saiba que animal é. Para descobrirem o nome do seu inseto, as crianças têm que ir circulando entre as/os outras/os jogadoras/es e fazendo perguntas que a ajudem a descobrir. Quando terminado o tempo estabelecido pela/o docente/dinamizador, todas as crianças se sentam em roda e dizem qual o inseto que consideram ser.

Jogo “Caça à abelha”

Caça ao tesouro onde o tesouro a encontrar são inúmeras abelhas de papel escondidas pelo espaço escolar. No final e após encontradas todas as abelhas, ganha quem tiver conseguido encontrar mais elementos.

Jogo “Apanha as bolas da tua joaninha”

Cada criança tem várias bolas de cartolina preta coladas nas costas. O objetivo de todas/os as/os jogadoras/es é tirar mais bolas das costas das outras joaninhas, terminando o jogo quando nenhuma criança tiver bolas nas suas costas, somando-se o número de bolas de cada elemento e indicando a/o vencedor/a.





OS SANTOS POPULARES

Exploração das tradições associadas aos Santos Populares a partir da dinamização de atividades sobre as marchas populares, os manjericos e as sardinhas.



— OBJETIVOS —

Identificar as principais tradições associadas aos Santos Populares;

Valorizar a cultura local;

Reconhecer os principais símbolos associados aos Santos Populares;

Preservar e dar continuidade às tradições populares;

Conhecer os trajes e iguarias típicos dos Santos Populares.

Desenvolver a criatividade;

Desenvolver a expressão pictórica;

Desenvolver a escuta ativa;

Registar, organizar e transmitir informação;

Fomentar o cuidado com a conservação do património cultural.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de aplicação de diferentes materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver o equilíbrio.

Ambiente e sustentabilidade:

Conhecer as músicas e coreografias das marchas populares;

Identificar as principais características de um manjerico;

Identificar as principais características de uma sardinha.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Junho é o mês dos Santos Populares, reconhecido pelas festas e arraiais que por todo o país animam as noites comemorativas do Santo António, do São João e do São Pedro. As marchas populares, os manjericos e as sardinhas são algumas das tradições típicas desta época do ano e podem ser exploradas a partir da recriação de um desfile de marchas populares ou da construção de sardinhas em diversos materiais!

Ambiente e sustentabilidade

Santos Populares

Elaborar um painel informativo sobre as tradições dos Santos Populares;

Criar uma nova coreografia para uma marcha dos Santos Populares.

Manjericos

Elaborar um bilhete de identidade da espécie de planta manjerico.

Sardinhas

Elaborar um bilhete de identidade da sardinha;
Criar uma receita cujo alimento principal é a sardinha.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;
Coreografar uma marcha dos Santos Populares;
Caminhada e distribuição de manjericos pela população;
Jogo da sardinha.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar um manjerico;
Desenhar/ilustrar as bandeirolas com os versos;
Desenhar/ilustrar uma sardinha.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre as principais tradições associadas aos Santos Populares e quais os Santos mais festejados no nosso país;
Elaborar uma lista de símbolos tradicionais desta festividade;
Sugerir às/aos alunas/os que pesquem na internet algumas marchas populares tradicionais, recolhendo informação sobre os locais onde decorrem, os seus trajes típicos e algumas coreografias.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 2 A 3 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúdico-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Santos Populares	1ª semana	Dinamizar uma marcha com as músicas dos Santos Populares	Coreografar uma marcha dos Santos Populares	Conversa exploratória sobre o tema
Manjericos	2ª semana	Elaborar manjericos a partir de rolos de papel higiénico e papel crepe	Caminhada e distribuição de manjericos pela população	Elaborar bandeirolas com quadras para decorar os manjericos
Sardinhas	3ª semana	Pintar as sardinhas elaboradas em Ambiente e Sustentabilidade	Jogo da sardinha (descrição em anexo)	Elaborar sardinhas em pasta branca

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar uma lista de músicas típicas dos Santos Populares;
Descrever e ilustrar o traje típico das marchas populares;
Criar um livro com as quadras dos Santos Populares.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Dispositivo com acesso à internet e com saída de som, rolos de papel higiênico, papel crepe, cartolina, palitos, tintas, aguarelas, pasta branca, pincéis, cola, fita-cola, tesoura, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Palavras cruzadas: Desafiar cada criança a criar um jogo de palavras cruzadas alusivas à temática dos Santos Populares. No final, trocar entre os colegas.

Atividade Físico-desportiva

Marchantes: Recriar uma coreografia para as marchas dos Santos Populares e fazer um vídeo sobre a performance.

Ambiente e sustentabilidade

A história da sardinha: Desafiar as crianças a descobrir curiosidades sobre a sardinha tão típica dos Santos Populares e a escrever sobre essas curiosidades.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

Populares (a definir)

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição dos jogos

Jogo da sardinha:

A pares e colocadas frente-a-frente, uma das crianças coloca as palmas das mãos viradas para baixo, enquanto o seu par coloca as suas mãos viradas para cima, sob as mãos da/o adversária/o. O objetivo da criança que tem as mãos viradas para cima é, de forma muito rápida, tocar nas mãos do seu par antes que este as retire ao sentir esse movimento. Sempre que conseguir tocar nas mãos do seu par, ganha um ponto. O jogo termina ao fim do tempo pré-estabelecido pela/o docente/dinamizador.

PESCA SUSTENTÁVEL



Exploração do tema da alimentação saudável e sustentável partindo do trabalho sobre a roda dos alimentos através da elaboração de uma dieta equilibrada.



— OBJETIVOS —

Compreender o conceito de alimentação saudável;

Identificar comportamentos individuais de alimentação saudável;

Compreender o conceito de consumo e alimentação sustentáveis;

Desenvolver o pensamento crítico e a reflexão sobre os comportamentos individuais;

Desenvolver as áreas do bem-estar, da saúde e do cuidado com o ambiente;

Desenvolver hábitos de alimentação saudável.

Identificar as várias formas de aproveitamento dos alimentos;

Identificar e descrever os principais grupos de elementos da roda dos alimentos;

Compreender o conceito de agricultura de subsistência;

Identificar os alimentos de cada época do ano.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais;

Traçar o círculo da roda dos alimentos.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Identificar os benefícios e malefícios dos alimentos;

Identificar as diferentes funções dos alimentos;

Conhecer as várias receitas da região confeccionadas com frutos da época (dióspiro, marmelo, abóbora);

Conhecer as várias técnicas de cultivo.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A partir da recolha de folhas apanhadas do chão ou de algumas árvores, o primeiro passo será recortá-las (à mão ou com tesoura) de diferentes formas. Em conjunto, definir as formas geométricas a explorar (círculo, quadrado, triângulo) e associá-las aos alimentos, consoante as categorias alimentares que sejam definidas inicialmente. Por exemplo, a forma a recortar para a categoria do peixe poderá ser um círculo, para a categoria da carne um quadrado, para os vegetais uma nuvem, e por aí em diante.

Após recortados muitos exemplares de cada categoria alimentar (muitas folhas em forma de carne, de peixe, de vegetais, etc.), é necessário construir as canas de pesca, a partir de paus e de corda.

De seguida, todos os “alimentos” devem ser baralhados e distribuídos numa área de jogo que será definida como rio ou lago, para que sejam pescados os elementos que constituem a alimentação mais saudável e sustentável para cada “pescador”. A área do rio ou lago poderá ser construída com auxílio a papel ou cartolina decorada para o efeito.

Por fim, cada aluna/o deverá pescar a quantidade de cada categoria alimentar que pensa constituir uma dieta alimentar saudável, sustentável e equilibrada.

A natureza e os sentidos

Correr aleatoriamente, parar e apanhar 5 folhas do chão, dizer de que cor são. Correr novamente, parar, fechar os olhos e dizer que cheiros consegue identificar. Correr aleatoriamente e apanhar mais folhas. Sentar-se no chão, fechar os olhos e sentir as texturas de todas as folhas recolhidas, dizendo as principais diferenças e separando por diferentes tamanhos.

Ambiente e sustentabilidade

Trabalhar sobre a alimentação saudável

Construir uma lista sobre os alimentos saudáveis e não-saudáveis, podendo escrevê-los e/ou ilustrá-los;

Distribuir imagens de diferentes alimentos saudáveis e não-saudáveis e fazer a correspondência com o desenho de um corpo humano saudável e outro doente (por imagens);

Construir uma pequena história cujas personagens principais são alimentos saudáveis e não-saudáveis, podendo ser escrita, desenhada ou representada;

Elaborar uma roda dos alimentos humanos, dividindo a turma pelos vários grupos de alimentos, tendo de se organizar pela sua maior representatividade em cada grupo de acordo com as várias fatias de alimentos da Roda;

Trabalhar sobre o consumo sustentável

Construir um calendário de frutos e legumes da época;

Construir uma lista dos principais produtos locais e nacionais;

Elaborar receitas com os alimentos da época, podendo construir várias receitas de bolos e/ou pratos principais ou um mapa das refeições de uma semana inteira;

Trabalhar sobre a pesca e a caça

Elaborar uma lista dos principais alimentos da região que são obtidos através da pesca e da caça;

Construir uma história com a temática da Pesca e/ou da Caça, podendo ser escrita, desenhada ou representada;

Trabalhar sobre a agricultura de subsistência

Elaborar uma lista dos alimentos mais comuns de serem plantados numa horta familiar;

Construir um calendário de sementeira das plantas a plantar ao longo do ano;

Construir um jogo da mímica de associação entre as plantas de cada época e a estação ou mês do ano (exemplo: a imagem do morango corresponde à imagem da primavera).

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Recolher paus e folhas para a atividade;
Jogar ao jogo de estafetas com os alimentos saudáveis e não saudáveis;
Realizar a caça aos alimentos;
Jogar à apanhada dos alimentos saudáveis;
Jogar ao jogo da memória;
Jogar ao jogo do galo/três em linha com utilização dos alimentos da época;
Jogar ao jogo "junta mais um ingrediente";
Jogar ao jogo da mãe natureza;
Jogar ao jogo do peixe-gato.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar os alimentos;
Desenhar/ilustrar as folhas;
Desenhar/ilustrar os paus;
Desenhar/ilustrar a roda dos alimentos;
Desenhar/ilustrar uma cana de pesca;
Desenhar/ilustrar o rio ou lago;
Desenhar/ilustrar as formas a recortar;
Desenhar/ilustrar a receita com frutos da época;
Desenhar/ilustrar a capa do livro de receitas;
Desenhar/ilustrar o corpo humano;
Desenhar/ilustrar os elementos que bloqueiam o corpo humano;
Desenhar o mapa do concelho;
Construir os "alimentos" e o rio ou lago;
Desenhar/ilustrar placas de identificação dos alimentos.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Alimentação saudável	1ª semana	Desenhar o corpo humano Desenhar ou ilustrar os elementos que bloqueiam o corpo humano	Jogo de estafetas com os alimentos saudáveis e não saudáveis Caça aos alimentos (saudáveis e não saudáveis)	Elaborar um painel com os alimentos saudáveis
Roda dos Alimentos	2ª semana	Ilustrar a roda dos alimentos Identificar as várias formas de aproveitamento dos alimentos;	Apanhada dos alimentos saudáveis Jogo da memória humano	Jogo da roda dos alimentos
Consumo Sustentável	3ª semana	Ilustrar com elementos naturais os vários frutos da época (dióspiro, abóbora e o marmelo) Elaborar a capa para o livro de receitas	Jogo do galo/três em linha com utilização dos alimentos da época referidos nas receitas Jogo “junta mais um ingrediente” (circuito simulando a realização de uma receita)	Construir um livro de receitas com os frutos da época (dióspiro, abóbora e marmelo)
Agricultura de subsistência	4ª semana	Construir um canteiro a partir de materiais reutilizados Elaborar placas de sinaléticas da horta	Vamos encontrar os paus: corrida e caminhada na natureza Construção de um rio ou lago	Sementeira de ervas aromáticas, entre outras espécies no canteiro
Pesca e Caça ver Anexo I	5ª semana	Desenhar o mapa do concelho, identificando as espécies (caça/pesca) mais representativas de cada lugar	Jogo da mãe natureza Jogo do peixe-gato	Construir um cartaz/ flyer a demonstrar a importância e da pesca para a manutenção da agricultura e equilíbrio dos habitats

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Sugerir às/aos alunas/os que pensem nas refeições preferidas e quais os alimentos que são necessários a sua confeção;

Criar uma pequena história de uma batalha ou jogo em que os alimentos saudáveis e não-saudáveis são

adversários . Pedir à turma que imagine o final da história (da batalha ou do jogo, quais os vencedores);

Realizar um pequeno exercício de imaginação começando por “Imaginem que vocês iriam para uma ilha durante muito muito tempo, e durante o período em que lá estão têm que estar sempre saudáveis, cheios de força para poder brincar, trepar às árvores, nadar e correr pela praia. Antes de fazerem as malas e embarcarem para a ilha, têm de levar algumas sementes para plantar os alimentos que forem mais saudáveis, e escolher alguns animais que serão mais adequados ao vosso consumo. Que sementes/alimentos e animais escolhem?”

Para introduzir a temática da roda dos alimentos, sugere-se a continuação do cenário imaginário da ilha, desafiando as/os alunas/os a imaginarem que nessa ilha serão agricultores: “Quando chegarem à vossa ilha deserta que tem a forma perfeita de um círculo no meio do oceano, vão ter que começar a semear as vossas sementes e a organizar os espaços para colocar os animais. Para isso, têm que pensar como vão dividir todos os lugares em diferentes parcelas/divisões, de acordo com as quantidades que vos farão ser mais saudáveis e fortes”

Desafiar a turma a pensar em todos os alimentos que são produzidos nas suas hortas domésticas, ou nas hortas de outros familiares que produzam alguns alimentos. De seguida pesquisar a origem de outros alimentos que gostem muito e que consomem frequentemente (exemplo: a manga que compramos nas grandes superfícies comerciais tem origem nos países da América do Sul). Depois dessa breve pesquisa, desafiar as/os alunas/os a pensar no conceito de consumo sustentável e da necessidade de consumir alimentos locais e de época em maior quantidade.

Para introduzir a temática da agricultura de subsistência, voltar a lembrar a turma sobre o desafio anterior – da origem dos alimentos – e pedir para que cada um escolha um alimento diferente, produzido localmente, ainda que possa ser colhido em diferentes momentos do ano (podem selecionar alimentos típicos de cada estação do ano ou consumidos ao longo de todo o ano). Depois de selecionados, têm de se organizar numa roda, por ordem de colheita dos alimentos, podendo começar, por exemplo, no outono. Os alimentos que existem todo o ano, podem ficar no centro do círculo.

Para introduzir o tema da Pesca e Caça, poderá ser realizada uma breve dinâmica de grupo ou jogo, nomeando alguns alunos para serem os caçadores e pescadores, e outros os animais pescados ou caçados. Nos seus lugares, os caçadores e pescadores têm que tentar acertar (de forma invisível) na sua presa, enquanto estas se escondem e vão surgindo atrás de alguns obstáculos (na sala de aula, os obstáculos podem ser as secretárias de cada aluna/o, no espaço exterior poderão ser árvores, por exemplo).

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Diversificar as formas recortadas dentro de cada grande grupo de alimentos, podendo introduzir, por exemplo “carnes vermelhas” e “carnes brancas”, ou “vegetais frescos” e “vegetais cozidos”;

Recortar as formas dos alimentos de acordo com os grupos a que pertencem (peras, peixes, galinhas, brócolos, etc.);

Construir apenas alimentos cultivados e produzidos no concelho de Idanha-a-Nova;

Organizar o jogo por grupos alimentares com os diferentes valores energéticos, por exemplo;

Construir canas sem recurso a corda, procurando paus que se assemelhem à forma adequada.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Paus, folhas, cordel, tesoura, papel, canetas e lápis de cor, e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pelo professor/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

1) Num local arborizado, dividir o grupo de alunas/os em pares, vendando um dos elementos e atribuindo ao outro a função de guia da/o colega. O guia deverá orientar a/o parceira/o ao longo de uma caminhada até uma árvore à sua escolha, pedindo que, à chegada à árvore, explore este elemento da natureza, os seus cheiros, texturas

e até podendo criar uma história sobre a vida da planta. Quanto terminar a exploração da árvore, a/o guia deve levar novamente a/o colega vendada/o até ao ponto de partida. Aqui, a/o aluna/o que tinha a venda deve retirá-la e tentar descobrir qual foi a árvore com a qual interagiu. No fim, podem inverter-se os papéis e iniciar nova exploração.

Material necessário: vendas

2) A partir de rolhas de cortiça ou de pauzinhos de madeira, construir um barco à vela. Para tal, começar por unir dois pauzinhos com cola quente, inserindo no meio um palito ou, no caso das rolhas de cortiça, espetar o palito no centro da rolha. Com uma ou mais folhas, construir a vela do barco e inserir no lado oposto do palito. O barco estará pronto a navegar nos rios e poças de água existentes!

Material necessário: rolhas de cortiça ou pauzinhos de madeira (de gelado, por exemplo), cola quente, palitos e folhas.

3) Recolher folhas de diferentes formatos e texturas e colocá-las em cima de uma folha branca. Com o auxílio de lápis de cera, passar por cima da folha de papel, fazendo com que a folha recolhida comece a sobressair e a ficar decalcada. Posteriormente, pode ser feita uma reflexão sobre a variedade de folhas recolhidas, qual o nome da planta a que pertencem, as diferentes formas a que deram origem e as suas texturas e cores.

Material necessário: folhas, folhas brancas de papel, e lápis de cera.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem
14 - Dia Internacional pelos Rios
22 - Dia Mundial da Água

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

5 - Dia Mundial do Ambiente

julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza

outubro

1 - dia Nacional da Água
4 - Dia Mundial do animal
16 - Dia Mundial da Alimentação

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem



PROJETO ADUFE

Conhecer a história do adufe e da sua importância para o território



— OBJETIVOS —

Conhecer o processo de construção e manipulação do adufe;
Valorizar e preservar o património cultural e artístico;
Reconhecer adufe enquanto elemento do património cultural;
Vivenciar as tradições locais;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;
Desenvolver o sentimento de identidade e de pertença;
Promover a identidade cultural;
Fomentar o gosto pelo património cultural do território.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de aplicação de técnicas;
Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver a motricidade fina e grossa;
Desenvolver a manipulação de objetos;
Desenvolver o sentido rítmico;
Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora.

Ambiente e sustentabilidade

Compreender o método de construção e manipulação do adufe;
Compreender a importância do adufe na história da comunidade local;
Compreender as profissões que estão associadas à produção e manipulação do adufe;
Identificar os elementos constituintes do adufe;
Compreender a importância de preservar a identidade cultural local.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Este projeto pretende dar a conhecer o adufe para além do observável, fazendo a sua (des)construção. Assim, este projeto visa perceber quais os materiais que constituem o adufe e como é o seu processo de construção até chegar ao resultado final. Com este projeto convidam-se as crianças a descobrir o adufe e a sua sonoridade assim como a conhecer a história que esconde este instrumento musical.

Ambiente e sustentabilidade

- Criar um cartaz informativo sobre os materiais necessários para a construção do adufe;
- Desenhar/ ilustrar o adufe;
- Criar uma pequena brochura sobre a história do adufe;
- Desenhar/ ilustrar os materiais que compõem o adufe;
- Criar um adufe através de materiais recicláveis;
- Elaborar uma letra de uma música sobre o adufe e adornar ao ritmo deste;
- Desenhar/ ilustrar a visita do grupo musical à escola.

Atividade Físico-desportiva

- Jogo “Descoberta dos materiais do adufe”;
- Jogo “Danças das cadeiras”;
- Jogo “No ritmo do adufe”;
- Dançar livremente ao som de músicas com o adufe;
- Caça ao tesouro com o adufe;
- Corrida de estafetas com o adufe.

Atividade Lúdico-expressiva

- Elaborar um guião de perguntas para realizar a um artesão de adufes;
- Realizar as questões ao artesão de adufes;
- Pesquisar cantigas antigas com adufe;
- Pesquisar grupos musicais locais que utilizem o adufe como instrumento;
- Convidar um grupo musical para fazer uma visita à escola;
- Visita do grupo musical à escola e experimentação do adufe e seus ritmos.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Realizar um mapa conceptual do que a turma já conhece sobre a história do adufe e que vivências já experimentaram com este instrumento musical;

Escutar uma música tocada com o adufe e questionar a turma sobre o que sentem, desafiando as crianças a dançarem ao som da música e/ou tentarem reproduzir o ritmo do adufe;

Realizar uma pesquisa sobre ranchos locais os seus trajes e tradições que perpetuam;

Investigar sobre os diferentes tipos de adufe dispersos por Portugal;

Criar uma oferenda em forma de agradecimento ao grupo musical que visita a escola.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Desconstruir o adufe	1ª semana	<p>Criar um cartaz informativo sobre os materiais necessários para a construção do adufe</p> <p>Desenhar/ ilustrar o adufe</p>	<p>Jogo "Descoberta dos materiais do adufe" (descrição em anexo)</p>	<p>Elaborar um guião de perguntas para realizar a um artesão de adufes</p>
Descobertas do adufe	2ª semana	<p>Criar uma pequena brochura sobre a história do adufe</p> <p>Desenhar/ ilustrar os materiais que compõem o adufe</p>	<p>Jogo "Danças das cadeiras" (descrição em anexo)</p> <p>Caça ao tesouro com o adufe</p>	<p>Pesquisar cantigas antigas com adufe</p> <p>Realizar as questões ao artesão de adufes</p>
No som do adufe	3ª semana	<p>Criar um adufe através de materiais recicláveis. (descrição em anexo)</p>	<p>Jogo "No ritmo do adufe" (descrição em anexo)</p> <p>Corrida de estafetas com o adufe</p>	<p>Pesquisar grupos musicais locais que utilizem o adufe como instrumento e convidá-los para fazer uma visita à escola</p>
Músicas com adufe	4ª semana	<p>Elaborar a letra de uma música sobre o adufe e adorná-la ao ritmo deste</p> <p>Desenhar/ ilustrar a visita do grupo musical à escola</p>	<p>Dançar livremente ao som de músicas com o adufe.</p>	<p>Visita do grupo musical à escola e experimentação do adufe e seus ritmos</p>

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

No jogo “No ritmo do adufe”, inserir diferentes desafios durante o percurso entre o ponto de partida e de chegada. A título de exemplo, deslocar-se ao pé-coxinho, aos saltos, ou em movimentos de lagarta;

Criar breves fichas de instruções com indicação dos materiais utilizados e do processo de construção do adufe com materiais recicláveis;

Elaborar a brochura do adufe com informações mais detalhadas ou simplificadas, conforme o nível de desenvolvimento dos grupos.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Folhas de papel, cola, tesoura, peças de madeira, pele de cabra/ovelha, fitas, caixa de cereais, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração/ construção pretendida pelo/a docente/dinamizador(a), adufe, computador com acesso à internet.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva:

Jogo “Marafona cega”

Adaptação do jogo da cabra-cega ao tema.

Banda desenhada “O adufe”

Atribuir o título da Banda Desenhada, “O adufe” e deixar que as crianças a criem livremente, sem ultrapassar o máximo 10 vinhetas. No final, cada criança conta a sua história ao grande grupo.

Atividade Físico-desportiva:

Jogo do lençinho

Em roda, sentados ou em pé, com as mãos atrás das costas, uma das crianças corre em volta da roda com um lenço na mão, enquanto os restantes cantam a lengalenga “Aqui vai o lenço, aqui fica o lenço, aqui vai o lenço, aqui fica o lenço...”. Enquanto a lengalenga é cantado o/a professor/a toca o adufe ao ritmo da mesma. Num determinado momento da lengalenga a criança com o lenço larga-o discretamente atrás de uma outra, quando esta percebe que tem o lenço atrás de si deve começar a correr atrás em volta da roda na tentativa de apanhar a criança que ali largou lenço antes de este se sentar no seu lugar. Se o jogador que deixou cair o lenço for apanhado deverá sentar-se no meio da roda.

Ambiente e sustentabilidade:

Adufe no mapa

Perceber em que outros locais do país o adufe é tocado e quais as diferenças que existem. No final, criar um mapa do adufe, onde constam os diferentes locais onde é tocado o adufe.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/ dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

29 - Dia Mundial da Dança

outubro

1 - Dia Mundial da Música

— ANEXOS —

Jogo “Descoberta dos materiais do adufe”

Levar as crianças para o exterior da sala ou escola, esconder cada um dos materiais que constituem o adufe (tábuas de madeira, pele de ovelha ou cabra, guizos, fitas) em diferentes locais, colocar pistas espalhadas pelo espaço e convidar as crianças a descobrirem onde estes estão escondidos.

Jogo “Danças das cadeiras”

De preferência, no espaço exterior, dividir a turma por grupos, dispor pelos grupos um conjunto de cadeiras em círculo viradas para fora. O objetivo passa por dançar à volta das cadeiras com uma música de adufe e assim que a música deixa de tocar (docente/dinamizador(a) para a música), as crianças devem-se sentar rapidamente numa cadeira. Quem não conseguir, sai do jogo, levando consigo uma cadeira. O jogo repete-se até ficar apenas uma criança. Quando em todos os grupos apenas restar uma criança, juntar esses finalistas e disputar a vitória.

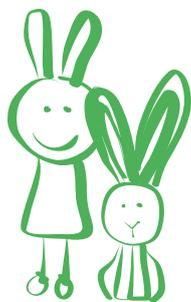
Jogo “No ritmo do adufe”

Num espaço verde, estabelecer um local de partida e de chegada. Na partida, as crianças devem estar atentas e despertas ao toque do adufe, quando o/a docente o toca, as crianças avançam para alcançar o ponto de chegada, quando o toque do adufe para, param automaticamente no ponto em que se encontram, quem se mexe, volta ao ponto de partida. Acaba o jogo quando todos/as chegam ao ponto de chegada.

Criar um adufe com materiais recicláveis

Desafiar as crianças a construírem um adufe a partir de materiais recicláveis. Para tal será necessário, uma caixa de cereais, sementes (p.e. grão de milho) ou caricas, fitas para decorar, tesoura e fita cola. Recortar a caixa de cereais por forma a ficar quadrangular, colocar as sementes ou caricas no seu interior, fechar a caixa com fita cola, colocar em volta uma tira de pano e adornar com fita os cantos. Com o adufe concretizado, escolher um conjunto de músicas e desafiar as crianças a acompanharem o ritmo com o seu adufe.





QUARESMA COM TRADIÇÃO

Exploração das tradições de celebração da Quaresma e da Páscoa na aldeia do Ladoeiro, partindo dos relatos da população e de uma caça aos ovos pela aldeia.



— OBJETIVOS —

Conhecer as tradições da Quaresma e da Páscoa no Ladoeiro;

Conhecer o simbolismo de alguns elementos da Páscoa;

Valorizar a cultura local;

Preservar e dar continuidade às tradições populares.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o relacionamento interpessoal;

Fomentar o gosto e a importância da preservação do património cultural;

Desenvolver a escuta ativa;

Registrar, organizar e transmitir informação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;
Desenvolver a expressão pictórica.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora e a locomoção.

Ambiente e sustentabilidade:

Reconhecer a importância de preservação da identidade cultural;
Conhecer as principais tradições da Quaresma e Páscoa do Ladoeiro.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

As celebrações da Páscoa transportam histórias e tradições muito características de cada região ou localidade. A partir da tradição de comemoração da Páscoa no Ladoeiro, são exploradas histórias contadas pela população e transmitidas de geração em geração, visualizados vídeos sobre os principais eventos que marcam as festividades e, acima de tudo, é preservado o património cultural da região.

Ambiente e sustentabilidade

A procissão dos Homens

Elaborar um *flyer* de apresentação da tradição da procissão dos Homens;

Elaborar uma lista de questões a fazer aos familiares e/ou funcionárias/os da escola sobre as tradições de celebração da Quaresma e da Páscoa no Ladoeiro.

Caça aos ovos

Realizar um jogo de memória com fotografias dos ovos construídos;
Elaborar uma lista de locais onde poderá ser realizada uma caça aos ovos na aldeia, envolvendo a comunidade.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;
Caminhada;
Contato com a população;
Caça aos ovos

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar o percurso realizado pela aldeia;
Desenhar/ilustrar as cestas de barro construídas;
Desenhar/ilustrar os ovos contruídos;
Desenhar/ilustrar o mapa onde foram escondidos os ovos.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar a turma sobre a sua experiência na procissão dos Homens, se alguma vez participaram, se as/os suas/seus familiares costumam participar e o que conhecem sobre essa tradição;

Questionar a turma sobre o que é a Quaresma e a Páscoa e o que conhecem da tradição de celebração destas datas.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 1 A 2 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

A procissão dos Homens	1ª semana	Ilustrar a procissão dos Homens a partir de diversos materiais	Caminhada (simulação da procissão dos Homens) Contato com a população (ouvir as/os populares)	Recolher a letra e música cantada na procissão
Caça aos ovos	2ª semana	Construção de cestas de barro para colocar os ovos	Caça aos ovos	Construção e decoração dos ovos

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Realizar uma caça aos ovos com maior nível de complexidade, escondendo os ovos em locais de difícil acesso ou visualização;

Realizar uma pesquisa mais aprofundada sobre a história e tradição da Páscoa, as diferenças entre as várias culturas e povos.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Barro, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Postal da Páscoa: Desafiar as crianças a criar um postal de Páscoa para alguém.

Atividade Físico-desportiva

Saltos de coelho: Criar várias tocas para os coelhos, dividir as crianças por equipas e atribuir uma cor. No cenário de jogo, esconder vários ovos da Páscoa e desafiar as crianças à sua procura. A equipa que recolher mais ovos, ganha a partida.

Toca dos coelhinhos: Dividir as crianças por equipas de três elementos, duas crianças de cada equipa ficam de mãos dadas imitando uma toca, a outra será o “coelhinho”, que deve permanecer na toca até ordem contrária. Devem ainda existir uma equipa de três elementos que será a equipa dos “caçadores”. Ao sinal do/a orientador/a, os “coelhinhos” devem sair da toca atual e ocupar uma nova. Os “coelhinhos” que nessa transição forem apanhados pelos “caçadores” passam a ser caçadores. O jogo termina quando todos os “coelhinhos” forem “caçadores”.

Ambiente e sustentabilidade

Jogo da Quaresma: Criar um jogo de tabuleiro com o calendário da Quaresma, desde o seu início até à Páscoa.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março - abril

Data comemorativa da Páscoa (a definir)



QUEM SOU EU?

Exploração das espécies de plantas e animais existentes na área envolvente à escola, através da recolha de elementos encontrados na natureza e da elaboração dos seus respetivos bilhetes de identidade.



— OBJETIVOS —

Reconhecer e descrever as características diagnosticantes de animais terrestres, animais marinhos e plantas;

Identificar as espécies mais abundantes de fauna e flora que habitam o concelho de Idanha-a-Nova;

Descrever as principais características de cada espécie identificada;

Compreender a importância das interações entre a fauna e flora;

Compreender a importância de todos os seres vivos e as suas relações com o meio ambiente.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Promover a reflexão sobre os comportamentos individuais e coletivos com impacto no ambiente;

Desenvolver as áreas do bem-estar, da saúde e do cuidado com o ambiente.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva:

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais;

Construir bilhetes de identidade das espécies presentes no concelho.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Descrever as características gerais dos animais terrestres;

Descrever as características gerais dos animais marinhos;

Descrever as características gerais das plantas;

Identificar as principais diferenças entre animais e plantas;

Reconhecer as espécies existentes no concelho;

Reconhecer as interações entre animais, plantas e o meio ambiente.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A partir da recolha de elementos da natureza que sejam reflexo de um sinal de vida animal ou vegetal, construir bilhetes de identidade com informações referentes a diferentes espécies.

Recolher elementos como: folhas, frutos, casca de árvore, galhos, raízes, penas, ossos, etc. Para registo de alguns vestígios animais como tocas ou pegadas, poderão ser tiradas fotografias a partir de um dispositivo móvel ou máquina fotográfica.

Após a organização de todos os indícios ou vestígios, elaborar o bilhete de identidade de cada espécie encontrada, podendo constar descritivos como o nome-comum, nome científico, principais características, modo de reprodução (animais), longevidade, habitat, valor para o humano/subprodutos.

No fim, os bilhetes de identidade construídos podem ser decorados com os elementos recolhidos.

A natureza e os sentidos

Correr aleatoriamente, parar 10 segundos e dizer a primeira palavra que ocorre sobre o que está a ver, fechar os olhos e dizer os cheiros que sente. Correr novamente, parar durante 2 minutos e descrever tudo o que está a ver. Fechar os olhos, sentir as texturas de todos os elementos que estão à sua volta e dizer ou anotar as principais diferenças e as cores que caracterizam esses materiais. Sentar, fechar os olhos e imaginar todos os animais que podiam passar por aquela área, referindo os seus nomes e o tamanho ou cor predominante do animal.

Ambiente e sustentabilidade

Trabalhar sobre os animais terrestres

Elaborar uma lista dos animais terrestres que são encontrados no concelho, descrevendo ou ilustrando-os;

Distribuir imagens dos animais terrestres encontrados no concelho e dividir em vários grupos (aves, répteis, anfíbios, mamíferos);

Elaborar a descrição das principais características de cada espécie para elaborar o bilhete de identidade (escrevendo ou desenhando).

Trabalhar sobre os animais marinhos

Elaborar uma lista dos animais marinhos que são encontrados no concelho, descrevendo ou ilustrando-os;

Construir uma pequena história sobre os animais marinhos, explorando as diferenças entre os que são encontrados no rio e no mar;

Elaborar a descrição das principais características de cada espécie para elaborar o bilhete de identidade (escrevendo ou desenhando).

Trabalhar sobre as plantas do concelho

Elaborar um mapa das plantas que podem encontrar na escola, no espaço envolvente à escola ou perto das suas casas;

Construir um calendário de floração e/ou frutificação das espécies identificadas;

Elaborar a descrição das principais características de cada espécie para elaborar o bilhete de identidade (escrevendo ou desenhando).

Trabalhar sobre as interações entre plantas e animais

Realizar um jogo de mímica para associação das espécies de animais e plantas identificadas;

Elaborar um guião para um teatro sobre as funções que cada espécie tem e a sua relação com outras espécies do mesmo habitat, sensibilizando para as consequências da sua extinção.

Atividade Físico-desportiva

- Correr na rua para explorar a área;
- Recolher elementos da natureza como paus, folhas, ossos, flores ou penas;
- Organizar e categorizar os elementos recolhidos;
- Jogo da apanhada como animais terrestres;
- Jogo do galo com animais marinhos;
- Jogo de estafetas com o ciclo de vida das plantas;
- Caça ao tesouro de imagens de animais e plantas.

Atividade Lúdico-expressiva

- Desenhar/ilustrar os animais;
- Desenhar/ilustrar as plantas;
- Desenhar/ilustrar os elementos recolhidos;
- Desenhar/ilustrar os bilhetes de identidade;
- Desenhar/ilustrar o espaço onde recolheram os elementos;
- Desenhar/ilustrar o ecossistema onde habitam as várias espécies de plantas e animais encontrados.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Sugerir às/aos alunas/os que indiquem o seu animal preferido, a sua planta preferida e quais destes associam a desenhos animados ou jogos de que gostem muito;

Desafiar a turma a adaptar um ou vários filmes/desenhos animados com espécies animais ou de plantas diferentes (p.e., num filme cuja personagem principal é um urso, podem substituí-lo por uma borboleta);

Realizar um pequeno exercício de imaginação, criando uma história onde cada aluna/o acrescenta uma parte que decorre da/o colega anterior, introduzindo uma nova espécie de animal ou planta, sem se poderem repetir. Numa segunda ronda da atividade, pode desafiar-se a turma a apenas introduzir espécies que pensam ser encontradas no concelho.

Para introduzir a temática das interações entre animais e plantas, pedir a cada aluna/o que escolha uma espécie (animal ou planta), tendo, de seguida, de se organizar numa relação de predador-presa: as plantas ficam numa primeira linha, na seguinte todas as espécies animais que apenas se alimentam de matéria vegetal, na linha seguinte as espécies de animais que se alimentam das anteriores e assim sucessivamente. Numa outra ordem de jogo, poderá ser dividido apenas com animais marinhos ou terrestres, podendo ainda jogar-se numa lógica de teia alimentar, onde as várias espécies se alimentam de várias presas, sendo sempre objetivo a compreensão da relação que as várias espécies estabelecem entre si.

Desafiar a turma a pensar abertamente e refletir sobre o papel que todos os animais e todas as plantas têm na natureza, quais as suas funções principais e como seria a natureza se essas espécies não existissem

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Os animais terrestres	1ª semana	<p>Desenhar um animal terrestre presente no concelho</p> <p>Desenhar os alimentos que consome esse animal</p> <p>Construir uma linha cronológica com as longevidades dos animais desenhados pela turma</p>	<p>Corrida para recolha de elementos da natureza</p> <p>Jogo da apanhada como animais terrestres</p>	<p>Criação da letra de uma canção sobre uma ou várias espécies de animais terrestres</p>
Os animais marinhos	2ª semana	<p>Desenhar um animal marinho presente no concelho</p> <p>Ilustrar o habitat desse animal</p> <p>Construir uma escala de tamanhos dos animais desenhados pela turma</p>	<p>Jogo do galo com animais marinhos</p>	<p>Elaborar um cenário onde habitam todos os animais marinhos escolhidos pela turma, a partir de material reciclado</p>
As plantas do concelho	3ª semana	<p>Ilustrar uma planta presente no concelho</p> <p>Desenhar uma estrutura da planta escolhida</p>	<p>Caminhada para recolha de elementos da natureza</p> <p>Jogo de estafetas com o ciclo de vida das plantas</p>	<p>Elaboração de uma história sobre o ciclo de vida de uma planta (p.e. uma papoila desde que é semente)</p>
Interações Plantas-Animais	4ª semana	<p>Construir uma história com interações entre animais e plantas</p> <p>Elaborar a capa do livro da história</p>	<p>Caça ao tesouro de imagens de animais e plantas</p>	<p>Construir os bilhetes de identidade das espécies selecionadas</p>

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Recolher vários indícios ou registos da mesma espécie (no caso das plantas, registar ou recolher elementos da raiz, caule/tronco, folhas, flores, frutos, por exemplo);

Elaborar um bilhete de identidade de cada espécie com maior número de critérios descritivos;

Organizar os bilhetes de identidade a partir de diferentes critérios: nos animais poderá ser pela longevidade, pelo tipo de habitat que ocupam, pelo tamanho, pelo peso ou pelo tipo de reprodução; nas plantas poderá ser pelo tipo de folha, pela dimensão, pela época de floração ou frutificação, o pelo habitat que ocupam.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Saco de pano, papel ou frascos de vidro, máquina fotográfica ou dispositivo móvel com a mesma função, cola, paus, folhas, flores, frutos, raízes, penas ou outros elementos encontrados, papel, canetas e lápis de cor, e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

1) Atribuir a cada grupo de quatro alunas/os um objeto (uma pedra, um pau, uma flor, etc.), tendo cada grupo que esconder o seu objeto e fazer um mapa com as direções para o encontrar. No final, os grupos devem trocar os mapas e descobrir o objeto correspondente.

Material necessário: Papel, lápis, objetos diversos.

2) Desafiar as/os alunas/os a observarem o que as/os rodeia e a desenharem o que veem, percebendo as diferentes perspetivas que podem ser tidas em conta relativamente a um mesmo local. No final da atividade, em roda, todas/os as/os alunas/os falam sobre o que desenharam e sentiram ao ouvir as diferentes perspetivas tidas pelas/os colegas. Material necessário: Papel e canetas ou lápis de cor.

— OBSERVAÇÕES —

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade
24 - Dia Europeu dos Parques

Junho

5 - Dia Mundial do Ambiente

julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza
31 - Dia Mundial do Vigilante da Natureza

outubro

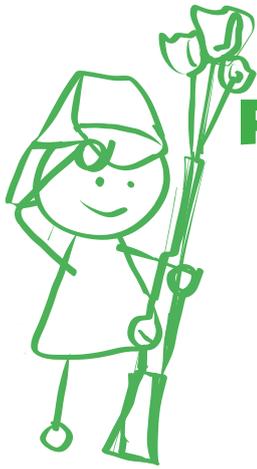
4 - Dia Mundial do animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem
5 - Dia Mundial do Solo



RECICLAGEM: PROTEGER O NOSSO PLANETA



Educar as crianças acerca da importância de reciclar e proteger o meio ambiente, encarando-a como uma atitude fundamental para a proteção e preservação do nosso planeta.

— OBJETIVOS —

Incentivar a prática de atitudes conscientes;
Conscientizar as crianças sobre a importância da reciclagem;
Consciencializar para o reaproveitamento dos materiais recicláveis;
Conhecer a importância da reciclagem para o meio ambiente;
Promover a reflexão sobre os comportamentos individuais e coletivos com impacto no ambiente;

Fomentar o espírito de equipa e entreajuda;
Fomentar a consciência ambiental e a preservação do ambiente;
Desenvolver o pensamento crítico e a reflexão sobre os comportamentos individuais;
Desenvolver o pensamento crítico e criativo;
Desenvolver a criatividade e a imaginação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.
Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais;
Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas.

Físico-desportiva

Desenvolver a manipulação de objetos;
Desenvolver a coordenação motora e a motricidade fina.

Ambiente e sustentabilidade

Promover a conscientização da importância da reciclagem para o meio ambiente;
Desenvolver a criação de materiais através do reaproveitamento dos materiais recicláveis.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A Educação Ambiental é de suma importância para a consciencialização, sensibilização e preservação do Meio Ambiente, no decorrer deste projeto são desenvolvidas um conjunto de atividades relacionadas com a reciclagem e preservação do meio ambiente.

Ambiente e sustentabilidade

Vamos reciclar?

Investigar imagens que mostrem a natureza preservada e poluída. Criar um jogo da memória.

Colocar no espaço escolar um local dedicado à reciclagem e um painel informativo sobre a importância da reciclagem e as embalagens a colocar em cada um.

Criar um compostor para o espaço escolar e criar um painel informativo com os detritos orgânicos que se podem colocar neste.

Os materiais recicláveis

Criar fichas informativas relativas às etapas de construção dos brinquedos.

Exposição reciclável

Criar vídeos onde as crianças falam sobre a importância de reciclar e preservar o meio ambiente.

Brincadeira com os brinquedos reciclados

Criar um banco de brinquedos reciclados para deixar à disposição das crianças na escola.

Atividade Físico-desportiva

Jogo “As cores da reciclagem”;

Recolher lixo na rua a partir de uma caminhada no exterior;

Jogo “De que material é feito?” explorar os brinquedos através dos sentidos;

Criar um caça ao tesouro com os brinquedos reciclados.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ ilustrar os ecopontos;

Desenhar/ ilustrar os brinquedos criados;

Desenhar/ ilustra na caminhada de recolha de lixo;

Desenhar/ilustrar cartazes sobre a importância de reciclar

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Criar um vídeo com os brinquedos criados;

Desenvolver jogos físico- desportivos com recurso a materiais recicláveis;

Incluir no dia a dia em sala de aula hábitos conscientes ambientalmente (p.e. reciclagem, compositor...)

Produção de vídeos com exposição de relatos feitos pelos alunos sobre a importância de preservar e conservar o meio ambiente;

Investigar a forma como funciona o processo de decomposição do lixo comum e ecopontos e criar cartazes informativos;

Dinamizar um workshop para as restantes crianças para criar brinquedos a partir de materiais recicláveis.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 5 A 6 SEMANAS

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Vamos reciclar?	1ª semana	Criar puzzle sobre a reciclagem	Jogo "As cores da reciclagem"	Visualizar vídeos sobre a reciclagem
	2ª semana	Construir ecopontos (descrição em anexo)	Recolher lixo na rua a partir de uma caminhada no exterior	Construir um painel alusivo a política dos 3 R's
Os materiais recicláveis	3ª semana	Criação de cartazes sobre a importância de reciclar	Jogo "De que material é feito?" explorar os brinquedos através dos sentidos	Criar uma exposição aberta à comunidade com os brinquedos recicláveis construídos
	4ª semana			
Exposição reciclável	5ª semana	Criação de cartazes sobre a importância de reciclar	Jogo "De que material é feito?" explorar os brinquedos através dos sentidos	Criar uma exposição aberta à comunidade com os brinquedos recicláveis construídos
Brincadeira com os brinquedos reciclados	6ª semana	Desenhar/ilustrar os brinquedos recicláveis construídos	Criar um caça ao tesouro com os brinquedos reciclados	Brincadeira livre com os brinquedos recicláveis construídos

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

- Na caminhada de recolha de lixo, separar o lixo recolhido a colocar nos respetivos ecopontos;
- Criar fichas informativas sobre os materiais utilizados na criação dos brinquedos;
- Criar histórias sobre os brinquedos criados;
- Após visualização de vídeos sobre a reciclagem criarem um vídeo de turma sobre o tema.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Materiais recicláveis, folhas de papel, lápis, canetas, tesoura, cola, cartão, tintas, pincéis, bolas, sinalizadores, cones, raquetes, cordas, coletes, discos, varas, plástico, metal, vidro, vários outros materiais para simular lixo orgânico não reciclável (paus, folhas).

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

22 - Dia Mundial da Terra

maio

17 - Dia Mundial da Reciclagem

junho

5 - Dia Mundial do Ambiente

— ANEXOS —

Guia para a construção de ecopontos

Ecopontos feitos a partir de caixas de cartão. Pintados pelas/os alunas/os e devidamente identificados. Também foi construído um puzzle sobre o tema, recorrendo também a cartão reciclado.

Jogo “As cores da reciclagem”

Constituem-se grupos de 3/4 elementos e, simulando serem chefes de reciclagem cada criança tem a sua fábrica. Cada fábrica tem a sua função (papel, plástico etc). Ao distribuir todo o material (lixo) pelo recinto cada fábrica teria que recolher esse material para a fábrica respetiva. (O material tinha as cores da reciclagem sendo assim fácil identificar). Posteriormente explicando que o reaproveitamento do material é importante cada fábrica/criança terá de construir algo com o material recolhido.

Material utilizado: bolas, sinalizadores, cones, raquetes, cordas, coletes, discos, varas - todos estes objetos tinham as cores azul, amarelo, vermelho e verde para o papel, plástico/metal e vidro. As restantes cores serviram para lixo comum.



SEMANA EUROPEIA DOS GEOPARQUES - FESTIVAL DA PAISAGEM



**Exploração do património geológico
do concelho de Idanha-a-Nova a partir
da descoberta da Barragem da Toulica,
junto à aldeia de Zebreira.**

— OBJETIVOS —

Reconhecer a Barragem da Toulica como um habitat rico em biodiversidade;

Reconhecer o património geológico e biológico existente na Barragem da Toulica;

Fomentar o contato com a natureza;

Fomentar o cuidado com o meio ambiente;

Reconhecer as aves, mamíferos, répteis e anfíbios da Barragem da Toulica;

Sensibilizar para a importância da preservação da fauna e flora local.

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver a expressão pictórica;

Desenvolver a memória e concentração;

Desenvolver a escuta ativa;

Desenvolver a reflexão sobre os comportamentos individuais;

Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais.

Físico-desportiva:

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver a capacidade respiratória e resistência física.

Ambiente e sustentabilidade:

Conhecer a paisagem da Barragem da Toulica;

Identificar as principais espécies de fauna e flora existentes na Barragem.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

A "Semana Europeia dos Geoparques- Festival da paisagem" envolve um conjunto de atividades que pretendem que as crianças reconheçam o património geológico da sua região, sendo neste contexto em particular da Barragem da Toulica, a cerca de 3 Km da aldeia de Zebreira.

Ambiente e sustentabilidade

Introdução

Elaborar um *flyer* sobre a Barragem com informação sobre as espécies animais e vegetais que existem e os principais pontos a explorar.

Barragem da Toulica

Elaborar um mapa com as espécies animais e vegetais encontradas ao longo da Barragem;
Construir bilhetes de identidade das espécies encontradas na Barragem.

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;
Caminhada para a aplicação de um questionário;
Caminhada à Barragem da Toulica.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar a Barragem da Toulica;
Desenhar/ilustrar os animais existentes na Barragem;
Desenhar/ilustrar as plantas existentes na Barragem;
Desenhar/ilustrar o percurso realizado para aplicação do questionário.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os sobre quem já visitou a Barragem da Toulica e o que se recordam do local;
Questionar as/os alunas/os sobre que espécies animais e vegetais podem ser encontradas na Barragem;
Desafiar a turma a pesquisar sobre o significado do conceito de Geoparque e de Barragem.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 1 A 2 SEMANAS

Atividade
Lúdico-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúdico-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Introdução	1ª semana	Construir uma maquete da Barragem da Toulica	Caminhada para a aplicação de um questionário de investigação à população	Elaborar um questionário sobre a Barragem da Toulica
Barragem da Toulica	2ª semana	Concluir a construção da maquete da Barragem da Toulica	Caminhada à Barragem da Toulica	Organizar a informação recolhida no questionário Pesquisar informações sobre a fauna piscícola e a flora da Barragem da Toulica

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar a maquete com maior grau de pormenor e de semelhança à realidade;

Elaborar o questionário com perguntas mais específicas sobre a Barragem.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Dispositivo com acesso à internet, papel crepe, cartolina, tintas, aguarelas, plasticina, barro, pasta branca, pincéis, cola, fita-cola, tesoura, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ilustração pretendida pela/o docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar a Barragem da Toulica: Convidar as crianças a desenhar o que mais gostaram de descobrir na exploração da Barragem da Toulica.

Atividade Físico-desportiva

Água, terra e ar: Colocam-se três paus com cordas, cada uma com uma cor, azul, verde e branco, correspondendo à “água”, “terra” e “ar”, respetivamente. As crianças são colocadas numa linha previamente delimitada, sendo dada a indicação de um dos elementos (p.e. “água”), e as crianças devem-se deslocar para trás do pau com cor correspondente. A última criança a conseguir realizar a tarefa sai do jogo. Ganha a última criança que ficar em jogo.

Descobre a minha paisagem: Em pares de costas voltadas, à vez cada uma das crianças deve fazer movimentos na costas do/a companheiro/a com um elemento da natureza (p.e. pau, pedra...), esses movimentos devem representar uma paisagem (p.e. rio, mar, montanha, planície...), a outra criança deve tentar explicar o movimento feito nas suas costas transcrevendo-o para uma folha de papel e adivinhar. Depois invertem-se os papéis.

Ambiente e sustentabilidade

Roteiro da barragem: Construir um roteiro sobre as espécies de fauna e flora que se pode encontrar na Barragem da Toulica.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

- Dia Mundial da Vida Selvagem

maio

22 - Dia Internacional da Biodiversidade

Junho

5 - Dia Mundial do ambiente

Julho

- Dia Mundial da Conservação da
Biodiversidade

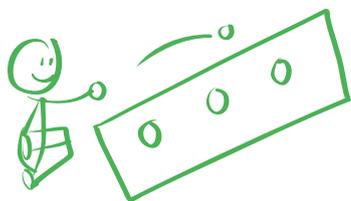
outubro

4 - Dia Mundial do Animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida
Selvagem





RECORDAR É VIVER... NA ESCOLA VOU JOGAR E APRENDER!



No tempo em que cada vez mais se fala na importância do brincar nas crianças e jovens, torna-se fundamental a reorganização do espaço escolar. Desta forma, surge o projeto "Recordar é viver... na escola vou jogar e aprender!"

— OBJETIVOS —

Reconhecer o património cultural e artístico do concelho de Idanha-a-Nova;

Identificar brincadeiras antigas;

Experienciar jogos tradicionais;

Desenhar jogos no chão do recinto escolar;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Preservar e valorizar os espaços envolventes à escola;

Reconhecer a importância do brincar;

Preservar e valorizar o património artístico e cultural;

Valorizar a cultura local;

Identificar as brincadeiras e jogos de antigamente;

Fomentar o relacionamento interpessoal e o espírito de equipa.

Fomentar a participação cívica ativa;

Desenvolver a capacidade de observação.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;

Desenvolver a motricidade fina e grossa;

Desenvolver a manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade

Identificar as principais brincadeiras e jogos de antigamente;

Reconhecer as regras dos jogos jogados antigamente;

Elaborar jogos e brinquedos a partir de materiais descartados;

Estruturar jogos a partir de técnicas artesanais.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

Abordar, criar e praticar brincadeiras antigas, numa aproximação entre as diferentes gerações. Através da investigação das brincadeiras e jogos possibilitar às crianças conhecer e vivenciar novas experiências. Embelezar o espaço exterior e possibilitar às crianças diversos jogos e brincadeiras ao ar livre ao longo de todo o ano.

Lúdico-expressiva:

- Desenhar no chão o jogo do "Twister";
- Desenhar no chão o jogo dos pés e mãos;
- Desenhar no chão um circuito para exercitar vários tipos de deslocamento e equilíbrio;
- Desenhar no chão os jogos da macaca, descanso e damas.

Físico-desportiva:

- Jogar o jogo do "Twister";
- Jogar o jogo dos pés e mãos;
- Realizar o circuito;
- Jogar os jogos da macaca, descanso e damas.

Ambiente e sustentabilidade::

- Pesquisa sobre as regras do jogo desenhado e construção da roleta;
- Pesquisa sobre as regras do jogo desenhado e construção dos moldes dos pés e das mãos;
- Pesquisa dos vários exercícios e realização de um exemplar em cartolina;
- Pesquisa das regras dos jogos e construção dos acessórios necessários para a sua realização.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

- Realizar uma conversa exploratória sobre a origem dos alimentos, o seu processo de plantação e crescimento;
- Pesquisar sobre a importância da luz solar no desenvolvimento das plantas;
- Pesquisar sobre os animais decompositores e a sua importância para a natureza e equilíbrio do ecossistema;
- Criar uma pequena brochura com um conjunto de diferentes adubos caseiros que se podem utilizar na horta para oferta a familiares;
- Pesquisar receitas possíveis de fazer com os alimentos produzidos na horta e criar um receituário;
- Explorar as unidade de comprimento de medida no distanciamento entre plantas e plantação;
- Conversar sobre a importância de uma alimentação saudável e descobrir as propriedades e benefícios das plantas da horta para a saúde e criar um painel informativo.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 3 A 4 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

Jogos tradicionais	1ª semana	Desenhar no chão o jogo do "Twister"	Jogar o jogo do "Twister"	Pesquisa sobre as regras do jogo desenhado e construção da roleta
	2ª semana	Desenhar no chão o jogo dos pés e mãos	Jogar o jogo dos pés e mãos	Pesquisa sobre as regras do jogo desenhado e construção dos moldes dos pés e das mãos
	3ª semana	Desenhar no chão um circuito para exercitar vários tipos de deslocamento e equilíbrio	Praticar o circuito	Pesquisa dos vários exercícios e realização de um exemplar em cartolina
	4ª semana	Desenhar no chão os jogos da macaca, descanso e damas	Jogar os jogos da macaca, descanso e damas	Pesquisa das regras dos jogos e construção dos acessórios necessários para a sua realização

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Descrever as regras de todos os jogos dinamizados;

Elaborar uma lista de todos os materiais utilizados para dinamizar os jogos.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Tintas, papel, cartolina, cartão, materiais associados aos jogos, canetas e lápis de cor.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

maio

28 - Dia Internacional do Brincar

junho

1 - Dia Mundial da Criança

novembro

4 - Dia de Aulas ao Ar Livre

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição das atividades

Jogo twister

O Twister é um jogo tradicional e popular que envolve equilíbrio e flexibilidade. É jogado em um tapete de plástico grande, com círculos coloridos espalhados pelo chão. O tapete tem uma roda com uma seta que é girada para determinar qual parte do corpo e em qual círculo a/o jogador/a deve colocar.

Jogo mãos e pés

Desenhar diversos papéis com a forma de mãos e de pés. Depois de baralhar todos os papéis, há que colocá-los no chão formando uma matriz. O objetivo é as crianças tentarem chegar até ao fim da matriz colocando a mão nos papéis com a forma da mão e o pé nos papéis com pé. A/O jogador/a mais rápido que pula com maior precisão sem cair no chão ganha o jogo.





SONS DE UMA VIDA

Exploração dos instrumentos musicais e património cultural da etnia cigana a partir da construção de alguns instrumentos como o adufe e o cajon.



— OBJETIVOS —

Reconhecer o património artístico e cultural da etnia cigana;

Valorizar e preservar o património artístico e cultural;

Conhecer os instrumentos típicos da região;

Conhecer o cancionero local;

Desenvolver o pensamento crítico e criativo;

Desenvolver o sentido estético e cultural;

Desenvolver o sentido rítmico;

Fomentar a memória e concentração;

Promover o espírito de equipa e entreatajuda;

Desenvolver a escuta ativa.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de aplicação de materiais;

Compreender o método de construção e manipulação dos instrumentos musicais locais.

Físico-desportiva

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos;

Desenvolver a coordenação motora;

Desenvolver o sentido rítmico.

Ambiente e sustentabilidade

Identificar os principais traços culturais da etnia cigana;

Compreender a importância de preservar a diversidade cultural;

Identificar os principais instrumentos musicais do território.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

O pensamento artístico e criativo está latente em todas as crianças e apresenta-se como uma parte essencial ao seu crescimento holístico. A música é uma das primeiras vias de expressão dessa criatividade e acompanha-nos ao longo de toda a nossa vida. Descobrir os instrumentos locais e os ritmos que caracterizam a cultura da etnia cigana é o mote para a exploração do património cultural da região, desafiando as crianças a construir os seus próprios instrumentos musicais e a descobrirem a musicalidade da sua cultura.

Ambiente e sustentabilidade

Exploração dos ritmos

Elaborar um calendário das datas comemorativas onde a música está presente nas festividades (romarias, feiras tradicionais, etc.);

Gravar sons da natureza.

O som e o corpo

Escolher uma música conhecida por toda a turma ou por pequenos grupos, e realizar uma orquestra com o ritmo marcado no corpo (bater nas pernas, bater as palmas, etc.).

Realizar um quizz sobre a música e os instrumentos musicais;

Adufe

Elaborar um flyer sobre o adufe, contando a sua história e origem, como é constituído e como é tocado;

Dinamizar uma caça ao tesouro com os adufes construídos.

Conversa exploratória sobre a origem do adufe;

À descoberta do elemento sonoro

Conversa exploratória sobre a origem do cajon e os materiais utilizados na sua produção;

Ritmo étnico

Dinamizar um jogo de memória com imagens alusivas ao património musical da região (imagens de adufes, cajons, notas de música, etc.);

Construir um novo ritmo para uma música tradicional;

Visualizar vídeos de músicas étnicas (lista em anexo).

Cajon

Elaborar um *flyer* sobre o cajon, contando a sua história e origem, como é constituído e como é tocado;

Dinamizar uma caça ao tesouro com os cajons construídos.

Atividade Físico-desportiva

Dinamizar uma orquestra com materiais desportivos;

Organizar uma orquestra corporal;

Jogar ao jogo "Sons do adufe" (descrição em anexo);

Dinamizar sons através de batimentos e ritmos em diversas superfícies;

Dinamizar coreografias de músicas étnicas;

Danças ao som do cajon com batimentos coordenados pela turma.

Atividade Lúdico-expressiva

Construir instrumentos a partir de materiais reciclados;

Dinamizar o jogo "Hedbanz" com o tema dos instrumentos musicais;

Construir e desenhar/ilustrar um adufe;

Construir e desenhar/ilustrar um cajon;

Construir uma história sobre a importância da música para a comunidade local;

Apresentar a história construída através de um teatro.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS —

Questionar as/os alunas/os se alguma vez tocaram adufe e cajon e se são capazes de ensinar as/os colegas a tocar;

Dinamizar um breve momento de escuta das músicas associadas às músicas tradicionais, desafiando a turma a dançar livremente e a reproduzir o ritmo com palmas e batidas nas pernas.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 5 A 6 SEMANAS

Atividade
Lúcido-
expressiva

Atividade
Físico-
desportiva

Ambiente e
sustentabilidade

		Atividade Lúcido- expressiva	Atividade Físico- desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Exploração de ritmos	1ª semana	Construir instrumentos a partir de materiais reciclados - Guitarra - Zamburra - Maracas - Tambor - Pau-de-chuva	Organizar uma orquestra com materiais desportivos	Gravar sons da natureza
O som e o corpo	2ª semana	Construir instrumentos a partir de materiais reciclados - Guitarra - Zamburra - Maracas - Tambor - Pau-de-chuva	Organizar uma orquestra corporal, realizando os sons a partir de movimentos e batimentos	Realizar um quizz sobre a música e os instrumentos musicais
Adufe	3ª semana	Construir adufes	Dinamizar o jogo "Sons do adufe" (descrição em anexo)	Dinamizar uma caça ao tesouro com os adufes construídos Conversa exploratória sobre a origem do adufe Elaborar um flyer sobre o adufe, contando a sua história e origem, como é constituído e como é tocado;
À descoberta do elemento sonoro	4ª semana	Construção de um cajon Construir uma história sobre a importância da música para a comunidade local Apresentar a história construída através de um teatro	À descoberta da superfície de música (batimentos e ritmos em diversas superfícies)	Conversa exploratória sobre a origem do cajon e os materiais utilizados na sua produção Construir um novo ritmo para uma música tradicional
Ritmo étnico	5ª semana	Continuação da construção do cajon	Dinamizar coreografias de músicas étnicas, a partir das suas músicas preferidas Dinamizar um jogo de memória com imagens alusivas ao património musical da região	Visualizar vídeos de músicas étnicas (lista em anexo) Construir um novo ritmo para uma música tradicional
Cajon	6ª semana	Finalização do cajon	Danças ao som do cajon com batimentos coordenados pela turma	Elaborar um flyer sobre o cajon, contando a sua história e origem, como é constituído e como é tocado Dinamizar uma caça ao tesouro com os cajons construídos.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Elaborar os instrumentos musicais com maior pormenor e com materiais de maior grau de dificuldade de manipulação;

Elaborar o quizz com perguntas mais complexas e específicas;

Organizar a orquestra com pequenos grupos que são responsáveis por determinado instrumento, desafiando a que posteriormente todos os grupos se juntem e apresentem uma música em uníssono.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Jogo Hedbanz, materiais desportivos (bolas, arcos, pinos), gravador ou outro dispositivo móvel com as mesmas funções, computador com acesso à internet, colunas de som ou dispositivo com colunas integradas, cajon, adufe, rolos de papel, caixas de papel, latas, papel cenário, tecidos, caricas, pedaços de madeira, cordas de arame, fio de coco, parafusos, guizos, paus de espetadas, balões, papel autocolante, parafusos, pedras, arroz, feijão.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

Atividade Lúdico-expressiva

Compor uma música: Com os adufes e cajons construídos nas anteriores atividades, compor uma música com ou sem letra e gravar para mais tarde recordar.

Atividade Físico-desportiva

Estátua musical: Utilizar um dos instrumentos locais (adufe ou cajon) ou músicas que utilizem estes instrumentos e desafiar as crianças a dançar livremente ao som da música. Depois de uns segundos, parar a música, sendo que nesse momento as crianças devem “congelar” como estátuas, quem se mexer será eliminado.

Atenção ao chefe: Dividir as crianças em duas equipas, eleger em cada uma um chefe. Num espaço delimitado as crianças devem circular livremente ao som da música de adufes e/ou cajon. Num determinado momento a música é interrompida e as crianças tem de se alinhar sentadas atrás do seu chefe de equipa.

Ambiente e sustentabilidade

Artesão do adufe: Procurar saber quais os artesãos locais que ainda fabricam o adufe, criar um guião de perguntas que gostavam de ver respondidas e, se possível, convidar a/o artesã/ão para responder às perguntas ou estabelecer uma ligação telefónica.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

abril

8 - Dia Internacional das Comunidades
Ciganas
29 - Dia Mundial da Dança

outubro

1 - Dia Mundial da Música

— ANEXOS —

Anexo 1 – Descrição das atividades

Jogo “Sons do adufe”

A partir da construção de um adufe com materiais reciclados (caixa de cartão, papel de cenário, restos de tecidos e cola), é criado um jogo da glória na sua base, com imagens de inúmeros instrumentos e elementos do território, tarefas e desafios a realizar.

Anexo 2 – Sugestões de vídeos de músicas étnicas

youtube.com/watch?v=LED11MA6aJ4 – Nininho Vaz Maia - Hoje estou chateado

youtube.com/watch?v=GHa7kin5NS8 – Sangre Ibérico – Atuação Got Talent Portugal

youtube.com/watch?v=qmbx4_TQbkA – Gipsy Kings – Volare

youtube.com/watch?v=oxNK7VBizac - Gipsy Kings – Djobi, djoba

youtube.com/watch?v=Dk2bVkJdsdM – Emanuel e António – Atuação Got Talent Portugal

youtube.com/watch?v=Qnet6kv5IAU – Nininho Vaz Maia – Não vou

youtube.com/watch?v=12yvKunoffw – Nininho Vaz Maia – Quiero bailar



VIAJANTES DE LONGA DISTÂNCIA

Exploração das aves migradoras, das rotas migratórias e dos impactos das alterações aos ecossistemas.



— OBJETIVOS —

Identificar as principais etapas do ciclo de vida das aves;

Reconhecer as diferenças entre aves migradoras e aves residentes;

Compreender o que são as rotas migratórias das aves;

Identificar as principais ameaças a que estão sujeitas as aves migradoras.

Desenvolver o pensamento crítico e reflexivo sobre os comportamentos individuais;

Fomentar o espírito de equipa e entreajuda;

Desenvolver consciência sobre viver em comunidade e harmonia com a natureza.

— ÁREAS DISCIPLINARES —

Lúdico-expressiva

Desenvolver formas de expressão e aplicação de técnicas;

Desenvolver técnicas de ilustração e aplicação de materiais naturais.

Físico-desportiva:

Desenvolver o equilíbrio;

Desenvolver diversas formas de deslocamento;

Desenvolver a memorização e manipulação de objetos.

Ambiente e sustentabilidade:

Identificar as aves que mais ocorrem na zona envolvente;

Compreender o conceito de migração;

Reconhecer as aves migradoras que nidificam no concelho de Idanha-a-Nova;

Identificar os vários tipos de habitats que as aves ocupam;

Desenvolver técnicas de reutilização de materiais;

Compreender os fenómenos das alterações climáticas e as suas consequências para a natureza e para a biodiversidade.

— DESCRIÇÃO DA DINÂMICA —

O ciclo de vida das aves e as rotas migratórias traçadas por algumas espécies serão o mote para a investigação de temas como o seu habitat, as alterações aos ecossistemas e a conservação da biodiversidade. A construção de um jogo da macaca dará forma às temáticas exploradas que, com recurso a paus e outros elementos naturais, será desenhado num esquema simples, com quantas casas as/os alunas/os quiserem.

No arranque das atividades, o jogo poderá ser jogado na sua forma tradicional, sem adaptações e dando liberdade às crianças para se apropriarem das regras. Em momentos posteriores, estipular para cada quadrado uma determinada estrutura ou espaço essencial ao ciclo de vida das aves (ninho, local de paragem para alimentação, local de descanso) e atribuir a cada aluna/o uma espécie de ave e uma pedra ou galho para avançar no jogo. A migração de cada espécie de ave dá-se no seu trajeto natural e sem obstáculos e, progressivamente, serão bloqueados espaços de jogo que não poderão pisar pois esse local foi destruído (por exemplo, a destruição do ninho provocada pelos incêndios, a destruição do local de alimentação devido à construção de uma barragem, destruição de habitat devido à poluição, etc.).

No final das atividades, o objetivo é que o grupo compreenda que a manutenção e conservação dos habitats é um fator muito importante para este grupo de seres vivos.

Lista de aves migradoras do concelho de Idanha-a-Nova

Cegonha-branca (*Ciconia ciconia*);

Cegonha-preta (*Ciconia nigra*);

Abelharuco (*Merops apiaster*);

Poupa (*Upupa epops*);

Andorinha-das-chaminés (*Hirundo rustica*).

A natureza e os sentidos

Correr livremente, parar 5 segundos e dizer a primeira palavra que ocorre sobre o que está a ver, fechar os olhos e anotar/dizer os cheiros que sente. Parar 5 minutos e dizer ou anotar todas as cores que vê, fechar os olhos, sentir as texturas de todos os elementos que estão à sua volta e dizer ou anotar as principais diferenças.

Ambiente e sustentabilidade

Trabalhar sobre as Migrações

Distribuir um conjunto de imagens de várias espécies de aves e de diversos países por onde estas passam durante a sua rota migratória. Desafiar a turma a organizar as imagens consoante os locais de passagem, é possível ainda dividir entre os locais de nidificação e os de paragem para alimentação;

Ilustrar uma rota migratória no mapa da Europa ou no globo terrestre.

Trabalhar sobre os Habitats

Elaborar um esquema sobre os vários habitats que as aves ocupam;

Elaborar uma lista das aves migradoras que passam por Idanha-a-Nova ou que ocorrem no território nacional;

Elaborar um painel sobre o ciclo de vidas das aves;

Trabalhar sobre o Ciclo de vida

Elaborar um painel sobre o ciclo de vidas das aves;

Distribuir um conjunto de imagens associadas às várias etapas do ciclo de vida das aves e desafiar as/os alunas/os a organizá-los numa sequência cronológica;

Ilustrar as várias fases do ciclo de vida das aves consoante as estações do ano em que ocorrem.

Trabalhar sobre as Alterações Climáticas

Construir uma história sobre uma ave migradora cuja rota foi interrompida em determinado verão porque um dos locais onde outrora se alimentava, foi destruído devido às alterações climáticas;

Elaborar uma lista de alterações climáticas que já se fizeram sentir ou que começam a ser notórias no concelho de Idanha-a-Nova, em Portugal e/ou na Europa, podendo identificar-se destruição ou degradação de habitats, por exemplo.

Trabalhar sobre o Meio envolvente

Elaborar uma história sobre os elementos da natureza recolhidos;

Ilustrar o meio natural envolvente à escola ou à casa de cada aluna/o, incluindo as aves que são possíveis de observar das suas janelas;

Elaborar uma lista de locais onde é possível observar espécies de aves a partir da janela (no telhado, no ramo de uma árvore, num poste de eletricidade, por exemplo).

Atividade Físico-desportiva

Correr na rua para explorar a área;

Recolher paus para construir o jogo;

Jogo da águia caçadora;

Jogo “A ave sai do ninho”;

Simular o ciclo de vida de uma ave;

Elaborar o dado do jogo das Alterações Climáticas;

Jogo “Espiral das alterações climáticas”;

Jogo da Macaca.

Atividade Lúdico-expressiva

Desenhar/ilustrar o jogo;

Desenhar/ ilustrar os paus;

Desenhar/ilustrar as árvores;

Desenhar/ilustrar as aves escolhidas;

Desenhar/ilustrar a rota das aves migradoras exploradas.

— OUTRAS SUGESTÕES DE ABORDAGENS ÀS TEMÁTICAS

Sugerir às/aos alunas/os que imaginem como é a vida de uma ave: como nasce, onde cresce, onde se reproduz, onde se alimenta;

Desafiar a turma a elaborar uma lista de todas as aves que conhecem e quais as suas preferidas;

Distribuir um conjunto de imagens de várias espécies de aves e desafiar a turma a organizá-las entre as aves residentes, as migradoras, as que são encontradas no concelho, as que nunca foram vistas, as que mais se avistam, entre outros critérios;

Para introduzir o tema da Migração, construir pares de cartões para cada espécie de ave migradora, cujas imagens são da mesma ave em ambos, mas com bandeiras dos diferentes países por onde passam na sua rota migratória (por exemplo, uma ave que migra da Alemanha até Portugal, terá em cada um dos cartões a bandeira de Portugal e no outro a da Alemanha). O desafio será o de encontrar os pares de aves num baralho de cartões;

Para introduzir o tema do Habitat, desafiar as/os alunas/os a criar um cenário onde cada um dos elementos representa um organismo presente num dos habitats ocupados pelas aves, criando uma breve cena teatral sobre as interações que existem entre as várias espécies;

Para introduzir o tema do Ciclo de vida, sugerir a construção de uma história-viva sobre a vida de uma ave, desde o nascimento até ao momento em que morre, iniciando-se por um dos elementos da turma e passando progressivamente para os restantes que, à vez, acrescentam duas a três linhas à história. O final pode ser concluído pelo último elemento ou ser deixado em aberto para que toda a turma decida qual o melhor desfecho para a história comum;

Para introduzir o tema das Alterações climáticas, desafiar a turma a jogar um jogo de estafetas onde, em cada paragem para passagem do testemunho, cada criança terá que referir um evento provocado pelas

Alterações Climáticas, tentando que na paragem seguinte, o evento referido seja uma sucessão do anterior (por exemplo, o aumento da temperatura global provocar maior número de incêndios florestais).

Para introduzir o tema do Meio envolvente, desafiar as/os alunas/os a olharem à sua volta (na sala de aula, por exemplo) ou a imaginarem as suas casas, e pensarem em todas as aves que conseguem observar a partir das suas janelas. Depois, quais as outras espécies de animais que se encontram no mesmo local e, por fim, as plantas que conseguem reconhecer.

— PROPOSTA DE PLANO SEMANAL —

DURAÇÃO ESTIMADA DE 4 A 5 SEMANAS

		Atividade Lúcido-expressiva	Atividade Físico-desportiva	Ambiente e sustentabilidade
Migração	1ª semana	Construir um globo terrestre ou planisfério com as rotas de migração das aves	Jogo da águia caçadora Simular a rota de migração de uma ave migradora	Leitura de uma história sobre as aves do concelho Construir a silhueta de uma ave (em barro, pasta branca, ou plasticina)
Habitat	2ª semana	Reproduzir um ninho de uma ave à escolha, com recurso a elementos da natureza	Caminhada na natureza para recolha de materiais Jogo "A ave sai do ninho"	Construir binóculos com materiais reutilizáveis
Ciclo de vida	3ª semana	Construir uma árvore de palavras relacionadas com o ciclo de vida	Simular o ciclo de vida de uma ave	Elaborar um painel sobre o ciclo de vidas das aves
Alterações climáticas	4ª semana	Elaborar nuvens com a identificação das diversas alterações climáticas	Elaborar o dado do jogo das Alterações Climáticas Jogo "Espiral das alterações climáticas"	Elaborar o cenário de um habitat destruído devido às alterações climáticas
O meu meio envolvente	5ª semana	Decorar os paus recolhidos	Corrida na rua para explorar o meio envolvente e recolher materiais Jogo da Macaca	Elaborar uma história sobre os elementos da natureza recolhidos

*Produtos frequentemente comercializados pelos contrabandistas: gangas e outros tecidos, perfumes, azeite, cognac e café.

— PARA AUMENTAR A DIFICULDADE —

Alterar o esquema do jogo da macaca para um percurso mais complexo (em forma de cobra longa ou ziguezague);

Jogar a pares ao longo do percurso (dois animais da mesma espécie);

Introduzir mais espaços de paragem das aves: local de refúgio e local de voo-livre, por exemplo;

Introduzir apenas espécies migradoras que passem na região de Idanha-a-Nova.

— RECURSOS NECESSÁRIOS —

Paus, pedras, cordel, papel, canetas, lápis de cor e outros materiais associados ao desenho/ ilustração pretendida pelo docente/dinamizador.

— ATIVIDADES ADICIONAIS —

1) Com recurso a papel e canetas ou lápis, desenhar um labirinto. De seguida, recolher pedras ou paus para o construir no chão. Juntar a turma a pares, ficando cada aluna/o com um dos pés atados à/ao colega. O objetivo é realizar o percurso até ao fim, sem nunca desfazer a estrutura montada. Adicionalmente, os pares podem fazer o seu próprio labirinto e depois trocar entre si, percorrendo o percurso desenhado pelo outro par de colegas. Material necessário: papel, canetas ou lápis de cor, pedras e paus.

2) A partir de rolos de cartão decorados com canetas ou lápis de cor, unir dois rolos de forma a que se assemelhem a uns binóculos. Com um pau ou pequena pedra, fazer um furo numa das extremidades de cada rolo e por aí colocar um fio de lã ou corda para que seja possível colocar os binóculos ao peito. Por fim, desafiar as/os alunas/os a observarem o que está ao seu redor e a descobrirem a natureza. Material necessário: tesoura, rolos de cartão (rolo de cozinha ou de papel higiénico), paus, cola, fio de lã ou corda, canetas ou lápis de cor.

— OBSERVAÇÕES —

Qualquer área de atividade e plano são válidos, desde que exista articulação no trabalho das/os várias/os docentes/dinamizadoras/es e se incluam diferentes áreas a explorar.

Para crianças que não dominem a escrita, reforçar apenas atividades orais e de ilustração.

Para crianças que dominem a escrita, reforçar atividades orais, de ilustração e de escrita.

— CALENDÁRIO DE CELEBRAÇÕES —

março

3 - Dia Mundial da Vida Selvagem
21 - Dia Internacional das Florestas
22 - Dia Mundial da Água

maio

2º sábado - Dia Mundial das Aves Migradoras
22 - Dia Internacional da Biodiversidade
24 - Dia Europeu dos Parques

Junho

1 - Dia Nacional da Água
5 - Dia Mundial do Ambiente
17 - Dia Mundial do Combate à Desertificação e à Seca

julho

28 - Dia Mundial da Conservação da Natureza
31 - Dia Mundial do Vigilante da Natureza

outubro

4 - Dia Mundial do animal
5 - Dia Mundial dos Habitats

novembro

23 - Dia da Floresta Autóctone

dezembro

4 - Dia Mundial da Conservação da Vida Selvagem

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

PINTAR COM A NATUREZA

Descrição

A partir de elementos da natureza como paus, folhas, galhos, ou flores, desafiar as/os alunas/os a dar azos à imaginação e a desenhar e pintar a seu gosto, utilizando esses elementos como pincéis que podem mergulhar em tintas guache ou aguarelas.

Material necessário

Tinta guache ou aguarelas, papel, folhas, flores, galhos, paus, ou outros elementos da natureza encontrados.

AS CORES QUE EU VEJO!

Descrição

Individualmente, cada criança terá de observar a natureza que a rodeia e escolher um lápis de cor ou caneta semelhante a uma das cores observadas. Com esse lápis ou caneta, desafiar a/o aluna/o a desenhar o cenário envolvente a partir da sua perspectiva. No final, sentadas/os no chão em roda, apresentam as suas descobertas.

Material necessário

Folha de papel, canetas ou lápis de cor.

TELEFONE DA NATUREZA

Descrição

A partir de dois copos de iogurte, utilizar um palito para furar ambos na base e passar um cordel que os une, dando um nó no interior do recipiente para que não se soltem. Com o telefone criado, as crianças podem decorá-lo a seu gosto, fazendo colagens com folhas ou flores, por exemplo, ou desenhando diretamente. Por fim, desafiar a que oiçam os sons da natureza com este novo instrumento, podendo colocar uma das extremidades do telefone junto ao solo, a uma poça de água ou a uma árvore.

Material necessário

Embalagens de iogurte (duas por aluna/o ou par de alunas/os), cordão (p.e. sisal, lã), palitos, cola, canetas ou lápis de cor.

EXPLORAR AS ÁRVORES

Descrição

Num local com árvores robustas e de pequeno ou médio porte, e sempre com a supervisão de um adulto, deixar que as crianças explorem e brinquem livremente, podendo subir o tronco e os ramos principais que se encontram junto ao solo. Para tornar a atividade mais dinâmica, poderão ser colocados pequenos objetos escondidos entre ramos, desafiando as/os alunas/as a encontrá-los.

Material necessário

Pequenos objetos escolhidos pelo docente/dinamizador.

CARACOL

Descrição

Em pequenos grupos, as/os alunas/os terão de desenhar a espiral da carapaça de um caracol no chão, podendo utilizar um pau, as mãos ou os pés. Posteriormente e à vez, cada aluna/o coloca uma pedra no chão no início do percurso desenhado da carapaça e terá que, ao pé-coxinho, empurrar a pedra enquanto se desloca até ao centro da carapaça. Caso a pedra saia de dentro das linhas desenhadas, a criança perde a vez para a seguinte, e assim sucessivamente. Vence o jogo o grupo que conseguir que mais elementos percorram o caracol no menos espaço de tempo.

Material necessário

Paus e pedras.

PEIXES NA REDE

Descrição

Em grande grupo, definir um pequeno número de crianças para serem a rede (número inferior à metade do grupo), ficando as restantes como peixes. As crianças que constituem a rede devem formar um círculo de mãos dadas e combinar um número. O jogo inicia-se com as crianças da rede a fazer a contagem em voz alta e lentamente, correndo os peixes entre o interior e exterior do círculo. Quando a rede atinge o número estabelecido, todos baixam os braços e ficarão aprisionados todos os peixes no seu interior. As/os alunas/os que foram pescadas/os farão agora parte da rede. O jogo prossegue com novas contagens até que todos os peixes tenham sido apanhados na rede.

CAÇA AO TESOURO

Material necessário

--

Descrição

A partir da exploração da zona envolvente, cada criança deverá procurar um pau e colocá-lo junto dos restantes num local predefinido pelo docente/dinamizador. Distante deste local, todas as crianças se alinham de costas viradas e aguardando que o docente/dinamizador retire um dos paus do monte, escondendo-o e iniciando uma contagem ou cantiga de mote para que as/os alunas/os se virem e corram na sua direção. No momento em que o docente/dinamizador disser "STOP", todas as crianças têm que ficar imóveis e imitar uma pose (pode ser de um animal, por exemplo). Chegando ao local onde estão todos os paus, cada criança terá de agarrar num, ficando, a cada turno, um elemento de fora. O jogo repete-se com um número decrescente de paus até só restar uma criança em jogo.

Material necessário

Paus

LISTA DE TESOUROS

Descrição

Em pequenos grupos, distribuir uma lista de elementos da natureza e desafiar as/os alunas/os a encontrá-los na área envolvente. A lista poderá ter diferentes graus de dificuldade, como por exemplo: encontrar uma folha castanha, encontrar uma folha verde, encontrar um pau com dois palmos de tamanho, encontrar uma folha muito recortada, encontrar uma folha com picos, encontrar uma flor com 4 pétalas, encontrar uma flor branca, etc. À medida que os grupos encontrem os elementos podem recolhê-los, desenhá-los ou fotografá-los.

Material necessário

Lista de elementos, lápis, caneta, máquina fotográfica ou outro dispositivo móvel com a mesma função, paus, folhas, flores e todos os elementos que o docente/dinamizador considerar necessários.

JOGO DA COBRA

A RAPOSA ESCONDIDA

Descrição

Dividir a turma a pares e desafiar cada par a pensar num desafio que os colegas terão de realizar quando chegarem ao seu posto. Os desafios poderão ser tão diversos quanto a imaginação das crianças o permitir! Por exemplo, salta 3 vezes e tocar com as mãos no chão, correr à volta de uma árvore durante 30 segundos, procurar uma folha do tamanho da palma da mão, entre outros. Depois de todas/os as/os alunas/os definirem o desafio do seu posto, os pares deverão espalhar-se pelo espaço e o docente/dinamizador escolherá a ordem de passagem pelos postos, ficando um grupo de fora que irá iniciar o jogo. Logo que este grupo termine todos os postos, colocar-se-á no fim do percurso para que o próximo grupo inicie o jogo. A atividade termina quando todos os alunos tiverem passado por todos os postos.

Material necessário

-

Descrição

Divide-se a turma em dois grupos, formando cada um deles uma fila. Todos os elementos da fila unem-se pela cintura, formando uma cobra. No momento em que o docente/dinamizador inicia o jogo, o elemento da frente da fila tem que conseguir tocar no último elemento, não se separando dos colegas pela cintura. Vence o jogo a equipa que conseguir realizar o desafio primeiro.

Material necessário

Cronómetro

Descrição

Começar por dividir a turma em pequenos grupos de cinco elementos, devendo cada grupo desenhar um quadrado no chão e posicionar cada elemento nas extremidades do quadrado e um no centro. Para tal, podem desenhar com recurso a um pau, pedra, mãos ou pés. O objetivo do jogo é que a criança que se

encontra no centro consiga ocupar uma das pontas do quadrado, aproveitando o momento em que existem trocas de lugar. Para iniciar o jogo, o elemento central dirige-se a uma das crianças e pergunta “Vizinho, sabe onde se escondeu a raposa?”. Este aponta para um dos restantes três elementos e esse terá que, rapidamente, trocar de lugar com o seu colega da esquerda ou direita. Neste momento de troca, a criança que estava no meio deverá correr para ocupar um dos lugares vazios e conquistar esse posto. Logo que o consiga fazer, o novo elemento “desalojado” deverá iniciar o próximo turno no centro do quadrado. Caso a turma tenha muito elementos, poderá adaptar-se o jogo para formas geométricas maiores como um pentágono ou hexágono.

Material necessário

Paus ou pedras.

Descrição

Desafiar as/os alunas/os a recolher elementos da natureza diversos como paus, folhas, flores, galhos, entre outros, guardando-os num saco ou amontoando-os junto de si. Posteriormente, em roda, cada criança deverá refletir sobre os subprodutos que podem ser produzidos a partir de cada elemento recolhido: por exemplo, construção de imobiliário em madeira, coloração a partir de pigmentos das flores ou alimentação.

Num segundo momento poderão ser desafiados a organizar os elementos recolhidos conforme os mais e menos usados, os de maior ou menor valor ou os que consideram ser utilizados para a produção de maior diversidade de elementos.

Material necessário

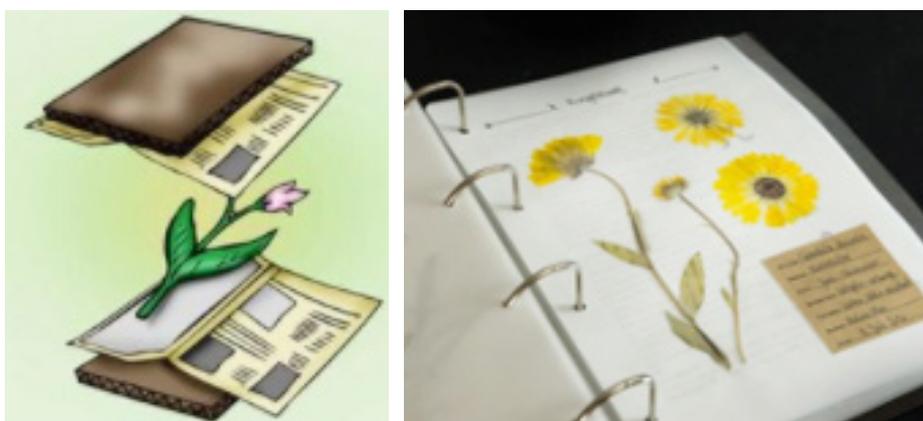
Saco de pano ou papel, elementos da natureza como flores, folhas, paus, galhos, casca de árvore, entre outros encontrados pelas/os alunas/os.

Descrição

Desafiar as/os alunas/os a coletarem o maior número de elementos da natureza possível, recolhendo, se possível, diferentes elementos da mesma espécie (folhas e flores da mesma árvore, por exemplo). Posteriormente, colar os elementos da mesma espécie numa mesma folha branca, reunindo todas as espécies para que seja construído um livro da natureza. As folhas podem ser reunidas com um cordel ou lã, podendo ser construída uma capa e contracapa num material diferente como cartolina, por exemplo. Por fim, as espécies podem ser identificadas a partir de uma breve legenda onde podem constar, por exemplo, o nome da espécie, a dimensão da planta, o dia em que foi recolhida ou o local em que se encontrava.

Material necessário

Cola, folhas brancas, cartolina, cordel ou lã, lápis ou canetas de cor, elementos da natureza como folhas, flores ou outros que cada criança considere importante para a atividade.



Descrição

Desafiar as/os alunas/os a construir comedouros para as aves que habitam a zona envolvente. Os comedouros podem ser feitos a partir de diversos objetos desde pacotes de cartão de leite ou sumo, tampas de plástico largas, paus ou pequenos ramos, latas de conserva, garrafas de plástico ou pauzinhos de gelado (conforme imagens abaixo). Conforme os recursos utilizados, podem ser ainda adicionados outros pequenos objetos decorativo, podendo

também ser pintados ou ilustrados dando azos à imaginação. Após construídos os comedouros, estes podem ser enchidos de alimento como sementes ou rodela de fruta.

Material necessário

Pacotes de leite/pauzinhos de madeira/garrafas de plástico/tampas de plástico/paus ou pequenos ramos/latas de conserva; alimento (sementes e fruta), cola, corda ou fio de lã.



MOLDURA DA NATUREZA

Descrição

Construir molduras em cartão ou cartolina para que possam servir de suporte a elementos na natureza recolhidos na área envolvente à escola. As molduras devem ser construídas no formato (coração, folha, letra do nome, número ou letra da turma, etc.) e tamanho que cada aluna/o quiser e com os elementos recolhidos que preferir. Depois de construídas todas as molduras, podem servir de decoração da sala de aula ou serem levadas para casa como recordação.

A FAMÍLIA DA BICHARADA

Material necessário

Cartão ou cartolina, cola, molas e elementos da natureza recolhidos como paus, folhas, flores ou outros que a criança encontre.



Descrição

Dividir a turma em dois grupos, sendo um deles os caçadores e os restantes diferentes espécies de animais. Os caçadores irão dar as mãos e formar um círculo. Os restantes elementos formam pares e escolhem a espécie animal que querem ser (lobos, porcos, abelhas, pardais, cabras, cães, peixes, etc.) unindo-se à/ao colega dando as mãos. O desafio será “caçar” os pares e referir acertadamente o nome comum desse conjunto de animais. Assim, o jogo começa com os pares de animais a correr para dentro e fora do círculo até que o docente/dinamizador faça sinal para parar (com um apito, assobio, dizendo “stop” ou parando de cantar uma música). No momento em que os grupos param de correr, todos os que estiverem dentro do círculo foram caçados. Contudo, só ficarão a pertencer ao grupo de caçadores se estes acertarem no nome comum para esse par (alcateia, vara, cardume, etc.). Se os caçadores não acertarem no nome comum, os pares voltam a jogo e inicia-se uma nova ronda. O jogo terminará quando não existirem mais animais à solta.

Material necessário

-

SONS COM ASAS

Descrição

Organizar as/os alunas/os em pares e deixar que estas/es escolham uma espécie de ave e o seu respetivo chamamento entre ambos. Depois de definidas estas características, um dos alunos do par é vendado e todos os grupos são aleatoriamente distribuídos pela área da floresta. O objetivo principal é que, através das vocalizações dos chamamentos o aluno não vendado consiga atrair o seu par até junto dele. Caso haja número ímpar de alunos ou para níveis mais difíceis de jogo, podem ser definidos alunos cujo papel será o de imitar outros chamamentos para confundir os pares.

Material necessário

-

QUENTE E FRIO

Descrição

Espalhar as/os alunas/os em pares ou trios e atribuir-lhes ou deixar que escolham uma espécie animal. De seguida, o desafio é que reflitam sobre o habitat da sua espécie e se posicionem no local mais adequado face às condições ambientais de regulação da temperatura e de manutenção das normais funções vitais: sol ou sombra, locais secos ou húmidos, perto de vegetação ou em locais descobertos, junto ou afastado de cursos de água, etc). Por fim, a turma pode ser desafiada a refletir sobre a importância de todos os habitats para a sobrevivências dos diversos animais.

Material necessário

-

TEIA DA NATUREZA

Descrição

Espalhar os alunos e, aleatoriamente, pedir que cada aluna/o

pense num conjunto de seres vivos que sejam parte integrante de uma complexa teia alimentar. De seguida, um dos elementos inicia o jogo com um novelo de lã na mão, segurando numa das pontas, sem a largar até ao final da atividade. Deste modo, a/o aluna/o que terá o novelo, irá escolher a forma de vida mais simples que será diretamente consumida pela espécie escolhida pela/o aluna/o seguinte, podendo este primeiro elemento ser uma planta, o segundo um inseto, o terceiro um réptil, o quarto um roedor, e por aí adiante até atingirem o predador de topo. Os alunos vão passando o novelo aleatoriamente entre si, agarrando sempre numa parte do fio de lã antes de o atirar para a/o colega. Depois de estabelecida a teia trófica, deverá ser cortada uma das linhas que une duas espécies, o que significará que houve uma alteração ao equilíbrio. A pergunta que surge imediatamente é: e agora, o que acontece à espécie que deixou de ter alimento e à espécie que deixou de ter predador? Consequentemente, toda a teia alimentar entra em profundo desequilíbrio e poderá ocorrer a extinção de espécies. No fim, desafiar os alunos a refletirem sobre os impactos que pequenas alterações ao ambiente podem provocar no equilíbrio da natureza.

Material necessário

Novelo de lã e tesoura

3 EM LINHA

Descrição

Dividir a turma em duas equipas e distribuir no chão 9 arcos em forma de quadrado (3 por 3). O jogo inicia-se com três jogadores por equipa de cada vez, posicionando-se as/os alunas/os dentro dos arcos com o objetivo de fazer 3 em linha (seja na diagonal, vertical ou horizontal), ganhando a equipa mais rápida.

Adicionalmente, o jogo pode ser adaptado, não sendo as crianças os peões do jogo, mas utilizando objetos variados. Assim, as/os alunas/os de cada equipa, o mais rápido possível e à vez, têm de colocar as peças da sua equipa em posição para fazer 3 em linha. Podem ainda ser inseridas outras regras, como as crianças

JOGO DAS CADEIRAS (COM ARCOS)

só poderem colocar as peças ao pé coxinho ou aos saltos, por exemplo.

Nota: para grupos com muitas crianças, o jogo pode ser jogado com um tabuleiro maior, realizando 4 ou 5 em linha, por exemplo.

Material necessário

-

Descrição

Distribuir arcos em roda como se do jogo da cadeira se tratasse (colocar sempre um arco a menos que o número total de crianças). As/os alunas/os devem espalhar-se pelo espaço e dançar, andar ou correr enquanto houver uma música a tocar. Logo que o docente/dinamizador pare a música, todas as crianças têm de encontrar um arco livre e colocar-se no seu interior, ficando de fora o elemento que não conseguir um arco para si. O jogo prossegue sendo sempre retirado um novo arco a cada turno.

Nota: Para dificultar o jogo, podem ser inseridas variáveis como ir até ao arco ao pé coxinho, por exemplo.

Material necessário

Arcos e dispositivo com música.

MAR, TERRA E AR

Descrição

Colocar três papéis do chão, definindo que cada um representa o Mar, a Terra e o Ar, e possui características específicas do conhecimento de todas/os as/os alunas/os. A partir de uma frase dita pela/o docente/dinamizador, as crianças têm de se dirigir para os elementos consoante a característica predominante no que foi referido, sendo o objetivo principal decorar o que cada elemento representa.

JOGO DA GARRAFA

Nota: Podem ser inseridas variáveis como ir até ao elemento ao pé coxinho ou a saltar, por exemplo.

Material necessário

Papel

Descrição

Organizar as/os alunas/os em roda (podendo ficar de pé ou sentadas/os) e colocar uma garrafa de plástico no centro.

A/o docente/dinamizador deverá rodar a garrafa e a/o aluna/o para a/o qual esta apontar tem de se apresentar (nome, idade, localidade, por exemplo). De seguida, volta-se a rodar a garrafa e a/o aluna/o para a/o qual a garrafa apontar tem de se apresentar, apresentar a/o colega anterior e atribuir uma pequena tarefa para esta/este realizar (fazer flexões, agachamentos, correr ou saltar à volta da roda, por exemplo). O jogo prossegue com todos os alunos a apresentarem-se, a apresentarem os colegas e a atribuir-lhes tarefas, sendo o principal objetivo o de as crianças se conhecerem enquanto se divertem a jogar.

O jogo termina quando a garrafa tiver apontado para todas as crianças.

Nota: Para um maior grau de dificuldade, a/o aluna/o para a/o qual a garrafa apontar terá de repetir a apresentação de todas/os as/os colegas que já falaram, e não apenas das/os anteriores. Também o objeto utilizado poderá ser substituído por uma bola ou, sem recurso a objetos, cada criança escolhe a/o colega que joga a seguir.

Material necessário

Garrafa de plástico

HISTÓRIA ESCONDIDA

Descrição

Dividir a turma em grupos de 2 a 3 elementos e atribuir a cada grupo uma folha de papel ou cartolina dividida em quadrados de igual número ao de grupos existentes (por exemplo: se a turma for dividida em quatro grupos, a folha ou cartolina será dividida em quatro quadrados).

Cada grupo inicia uma história em desenho no seu quadradinho da cartolina, passando posteriormente aos restantes. Assim, cada grupo tem de dar continuidade, igualmente em desenho, à história iniciada pelo outro grupo, passando, de seguida, a cartolina ao próximo.

No final, a turma termina a atividade com um número de histórias equivalente ao número de grupos, continuadas e terminadas por todos. Por fim, as folhas voltam a ser distribuídas a outro grupo para que possam escrever ou contar oralmente toda a história desenhada.

Nota: O tema da história poderá ser indicado pela/o docente/dinamizador.

Material necessário

Folha de papel ou cartolina, lápis ou canetas.

ÁGUIAS CAÇADORAS

Descrição

Divide-se a área de jogo em três partes, ficando de um dos lados os filhotes das espécies escolhidas (por exemplo, minhocas, coelhos, lebres, etc.), no meio dois elementos que serão o par de águias (embora só jogue um par de águias à vez, existem dois pares, descansando um enquanto o outro joga), e do outro lado do campo de jogo ficará o elemento escolhido para ser a Mãe Natureza.

À vez, a Mãe Natureza irá chamar os filhotes que terão que atravessar a área onde sobrevoam as águias, correndo sem serem

MALA DE VIAGEM

apanhados até si. O objetivo é que a Mãe Natureza consiga reunir o maior número de filhotes possível. O jogo termina quando não existirem mais filhotes no seu lado do campo.

Material necessário

-

Descrição

A turma prepara uma mala para uma viagem de grupo. À vez, cada aluna/o menciona um objeto para levar, sendo que a/o aluna/o a seguir tem de definir um outro objeto que faça sentido com o anterior. O objetivo é que todos os objetos sejam coerentes entre si e com o destino da viagem, que vai sendo definido ao longo do jogo, consoante os objetos selecionados.

Material necessário

-

JOGO DA MÍMICA

Descrição

A partir de um conjunto de imagens relacionadas com um tema (animais, profissões, entre outros), uma criança inicia o jogo sendo o mimo que terá que representar a imagem ilustrada através de gestos, para que as/os restantes colegas descubram. A criança que acertar no enigma será o próximo mimo, seguindo o jogo até todas as cartas terem sido representadas.

Material necessário

Cartas com imagens.

JOGO DO CIRCUITO

Descrição

Num espaço ao ar livre ou num ginásio com uma grande área, é montado um circuito de obstáculos que as crianças serão desafiadas a ultrapassar. Cada estação construída terá um tipo de material e desafio diferente, devendo o grupo passar progressivamente até ao final do circuito. Entre arcos, bolas e cones, as crianças podem, por exemplo, ser desafiadas a percorrer o ciclo de produção do mel feito por uma abelha desde a polinização até à colmeia.

Material necessário

Vários tipos de materiais desportivos ou não, como por exemplo bolas, cordas, banco sueco, cones, mesas...

BARRA DO LENÇO

Descrição

As/os jogadoras/es são divididas/os em duas equipas, que se colocam acerca de 20 metros uma da outra (são as "barras"). A cada criança de ambas as equipas é atribuído um número (1, 2, 3, 4, etc.). No meio, entre as equipas, ficará o juiz de campo, que tem um lenço pendurado da mão. O jogo começa quando o juiz de campo chama um número à sorte de entre os que estão em jogo. As/os participantes com esse número correm para tentar apanhar o lenço, procurando fugir com ele até alcançarem uma das barras sem serem tocados pelo adversário. Se o/a jogador/a que se apoderou do lenço for tocado pela/o adversária/o, a equipa desta/e ganha um ponto. Caso o/a jogador/a com o lenço conseguir escapar para a sua barra sem ser tocada/o, é a sua equipa que ganha um ponto. Adicionalmente, se escapar para a barra adversária, igualmente sem ser tocada/o, a sua equipa ganha dois pontos. A equipa que primeiro somar 20 pontos ganha o jogo. O juiz de campo também pode dizer água (ninguém se poderá mexer), fogo (todas as crianças correm para o lenço), sumo para o número x (a criança terá que ir ao pé-coxinho), ou vinagre para o número x (a criança terá que ir a saltar de pés juntos).

Material necessário

Lenço

ATIVIDADES em FAMÍLIA

ÁRVORE ENFEITADA

Descrição

Escolhida uma árvore do quintal ou do jardim mais próximo, a criatividade poderá dar forma aos mais diversos objetos decorativos. Com elementos da natureza e sisal ou lã, podem ser criados pendentes com folhas, paus, flores, pinhas, entre outros. No final da atividade e antes de desfazer os enfeites, uma fotografia ficará para recordação!

Material necessário

Elementos da natureza, tesoura, fio de sisal ou lã.

TEXTURAS DA NATUREZA

Descrição

Para desenvolver a observação ativa do mundo que as rodeia, desafiar as crianças a procurar a maior diversidade de texturas pode ser uma atividade simples e divertida. Com o mote “quantas texturas diferentes consegues sentir lá fora?”, são desafiadas a registar por escrito ou por desenho tudo o que encontrarem no jardim ou num trilho.

Material necessário

Folhas de papel, canetas ou lápis.

AO SOM DA NATUREZA

Descrição

Nesta atividade desafie as crianças a fazer umas maracas com os sons que ouve num jardim ou num trilho. O primeiro passo é colocar dentro de um copo de iogurte algumas pedras ou outros elementos que se considerem pertinentes. De seguida, colocar o balão sobre a parte aberta até conseguirem cobrir todo o copo, fixando-o com elásticos. Com as maracas construídas, é possível criar ritmos e até dar som a uma história contada!

Material necessário

Copo de iogurte, balão, elástico, pedras e outros elementos da natureza.

GEOCACHING

Descrição

O geocaching é um jogo de caça ao tesouro ao ar livre, cujo objetivo é o de seguir coordenadas GPS até um determinado local onde se encontra escondida uma caixa (cache). Por norma, as cache são escondidas por pessoas que conhecem os locais e as colocam em locais de interesse histórico ou paisagístico. Através desta atividade é possível explorar o território e conhecer novos lugares.

Material necessário

Dispositivo móvel com GPS

AOS PARES

Descrição

Para criar um jogo de associação e memória, o primeiro passo deverá ser a recolha de folhas ou flores de diferentes espécies de árvores, recolhendo dois exemplares de cada. Depois, color cada uma delas a um pedaço de cartão individual, baralhando-se no final de estarem todos concluídos. Com a face virada para baixo, o desafio lançado às crianças é que vão voltando as faces, duas a duas, até encontrar os seus pares!

Material necessário

Pedaços de cartão, cola e elementos da natureza (como folhas ou flores).

MEXAM-SE COMO OS BICHOS!

Descrição

Num passeio na natureza, desafiar as crianças a observarem os bichos que as rodeiam, imitando-os e analisando as suas principais características (os bichos podem ser, por exemplo, aves, aranhas, borboletas, minhocas, formigas). Assim, se observarem uma borboleta, pensam no seu modo de locomoção e podem imitá-la agitando os braços como se fossem asas.

Material necessário

-

RÁDIO NATUREZA

Descrição

Escolher um local onde, de olhos fechados, seja possível parar para ouvir os sons da natureza. Durante cerca de 10 ou 20 minutos, devem ouvir os sons da água, vento, o canto das aves, a sua própria respiração, as folhas caídas no chão; podendo, durante esse momento, anotar ou desenhar o que foram ouvindo. No final, devem ler o que ouviram e discutir os diferentes sons escutados.

Material necessário

Folha de papel, lápis ou canetas.

RETRATO ANIMAL

Descrição

Explorando a rua ou com recurso a imagens, as crianças são desafiadas a explorar as características dos animais que as rodeiam e que facilmente poderão encontrar na sua área de residência. Depois de selecionados os seus vizinhos animais, numa folha de papel, devem anotar ou desenhar todas as características que os definem, podendo ainda pesquisar mais informações em livros e/ou na internet.

Material necessário

Folha de papel e lápis.

COLECIONA- DORES DA NATUREZA

Descrição

Durante um passeio na natureza, as crianças irão colecionar elementos e guardá-los numa caixa (de fósforos, por exemplo) ou frasco de vidro (podem colecionar, carapaças de caracóis, penas, pedras, folhas, pétalas. Para tornar a atividade mais desafiante, pode ser definido um limite de tempo para encontrar os elementos!

Material necessário

Caixa de fósforos ou frasco de vidro

ENTRE COGUMELOS

Descrição

Durante os meses de outono e inverno, um passeio pela natureza poderá servir para a exploração de um novo reino: o dos fungos. Em locais mais húmidos, poderão ser encontradas inúmeras espécies de cogumelos, quer seja a crescer no solo, quer seja na base e troncos de árvores. Depois de confirmar a presença de vários indivíduos da mesma espécie, poderá ser colhido um deles para posterior análise em casa. Mais tarde, desafiem as crianças a realizar o corte desde a base até ao topo do chapéu, analisando as cores do seu interior e a forma das lâminas inferiores. No fim, poderão ser organizadas todas as espécies recolhidas e construído um bilhete de identidade para cada uma delas.

Material necessário

Cogumelo, faca, folhas de papel, canetas ou lápis

AS MINHAS MINHOCAS

Descrição

Para início de atividade, explorar uma zona de mato e recolher algumas minhocas para que possam colonizar o habitat construído em casa. De seguida, cortar o topo de uma garrafa de plástico e remover os rótulos, preenchendo-a, alternadamente com terra, areia e resíduos domésticos. Por cima de todas as camadas, colocar folhas, borrifar com água e colocar as minhocas. Cobrir o topo da garrafa com película aderente, prender com um elástico e cobrir as laterais com papel (de alumínio, por exemplo), de modo a que fique escuro no interior da garrafa, mantendo-a num local fresco e borrifando com água sempre que a terra esteja seca. Diariamente, desafiem as crianças a observar o interior da garrafa e a registar as alterações e o modo como as minhocas foram misturando as camadas! Durante a atividade, podem escrever ou desenhar o que observaram e no final refletir sobre as principais transformações.

Material necessário

Minhocas, garrafa de plástico (1L ou 1,5L), terra, areia, resíduos domésticos, tesoura, água, fita cola, elástico, película aderente, folhas de alumínio (ou equivalente), folhas de papel, caneta ou lápis.

A MINHA ÁRVORE

Descrição

A descoberta do mundo vivo que existe numa árvore será o mote desta atividade, podendo ser colocadas algumas questões iniciais como “Que tipo de árvore é?”, “Qual o nome desta árvore?”, “Quantos anos tem?”, “Que animais fazem dela casa?” “Qual a sua importância para a nossa vida?”.

O primeiro passo é a seleção de uma árvore, começando por desenhá-la e identificar as suas principais características (uma folha da árvore poderá ser colada ao desenho, por exemplo). Também podem ser recolhidas informações específicas da árvore, como a altura do seu tronco ou o diâmetro. Depois, com o auxílio de uma lupa e/ou binóculos, poderão explorar que animais conseguem ver a passear na árvore, anotando os seus nomes ou desenhando-os. No final, pode ser criado um bilhete de identidade da árvore, decorando-o com material recolhido no local.

Material necessário

Caderno, lápis de cor, cola, fita métrica, lupa, binóculos, livros/ enciclopédias sobre animais e plantas.

AMIGO GIRASSOL

Descrição

Num copo de plástico ou de vidro, colorar uma amostra de terra, cobrindo praticamente a sua totalidade. Num buraco feito na terra, colocar a semente de girassol e cobri-la com terra. Periodicamente e sempre que a terra esteja seca, a semente deverá ser regada, permanecendo num local ensolarado, como o parapeito de uma janela. Num período de duas semanas, a semente deverá germinar. Logo que seja visível a brotar da terra, diariamente ou semanalmente as crianças poderão ser desafiadas a fazer o registo das alterações observadas, medindo o seu crescimento, por exemplo. Quando a planta adquirir maiores dimensões, pode ser colocada num vaso ou plantada no jardim. Por fim, quando o girassol florescer e secar, cortem-no e pendurem num local seco e arejado para que possa servir de comedouro para aves ou insetos.

Material necessário

Copo de plástico ou vidro, terra, sementes de girassol, vaso, regador, folhas de papel, canetas ou lápis.

LEGO LÁ FORA

Descrição

Com recurso a peças de lego, desafiem as crianças a fazer algo inspirado na natureza, podendo construir uma árvore, uma flor, uma cabra ou uma joaninha, por exemplo. Depois da construção, as crianças podem ser desafiadas a escrever ou desenhar uma história cuja personagem principal é o animal ou planta edificado!

Material necessário

Peças lego, folhas de papel, canetas e lápis

DECORAÇÕES SELVAGENS

Descrição

A partir de elementos recolhidos num trilho na natureza, podem ser construídos muitos objetos decorativos. Com recurso a paus e fio de sisal, de forma fácil se constrói um suporte para pendurar outros elementos como pedras, pinhas, folhas, bolotas ou penas. Desafiar as crianças a criar os seus objetos decorativos será um exercício de imaginação e criatividade muito divertido!

Material necessário

Elementos da natureza (paus, pedras, folhas, flores, entre outros), fio de sisal ou equivalente

A PELE DAS ÁRVORES

Descrição

Para incentivar a exploração das diferentes texturas das árvores, desafie as crianças a pegar em lápis de cera e em folhas de papel e a escolher uma ou mais árvores do seu jardim ou da área envolvente à sua casa. Depois, basta colocar o papel em cima da casca da árvore e passar com os lápis de cera. No final, após recolher vários tipos de texturas de árvores, podem realizar uma atividade em família, registando quem consegue adivinhar a árvore a que corresponde cada desenho/textura.

Material necessário

Folhas de papel e lápis de cera.

INVENTÁRIO DO MEU JARDIM

Descrição

Criando um momento de observação e exploração do seu jardim ou da zona envolvente à sua casa, as crianças podem ser desafiadas a desenhar tudo o que veem, desde árvores, formigas ou aves. Depois de fazerem o inventário, podem mostrar aos seus amigos e familiares tudo o que desenharam e acrescentar as cores, texturas a descrever os cheiros do ambiente natural.

Material necessário

Folhas de papel, lápis ou canetas de cor.

Inspiração

Forest School

O modelo pedagógico das *Forest Schools* (Escolas da Floresta), envolvem as crianças num contacto direto com o ambiente natural, enquadra-se na educação ao ar livre, onde o contacto com a natureza é a chave da aprendizagem, vista como detentora de uma imensidão de recursos educacionais, um local repleto de oportunidades para o desenvolvimento pessoal, cognitivo, social e físico da criança. O contacto com o ambiente natural é constante e regular, independentemente das condições meteorológicas que se façam sentir.

Para os autores O'Brien & Murray (2007), as Escolas da Floresta são, "Um processo inspirador que oferece às crianças, oportunidades regulares para alcançar e desenvolver a confiança através de aprendizagem prática no ambiente florestal". Para além do desenvolvimento da confiança que O'Brien & Murray (2007) referem, a aprendizagem em ambiente florestal promove o desenvolvimento de outras competências necessárias ao desenvolvimento das crianças.

Para uma melhor noção, destas competências, citamos a Natural Learning Initiative (2012), que referindo vários autores deu a conhecer alguns dos benefícios do contacto das crianças com a natureza para o desenvolvimento de diferentes competências. Deste modo, o contacto com a natureza é benéfico ao nível da criatividade, resolução de problemas, habilidades cognitivas, desempenho académico, atividade física, diminuição do stress, autodisciplina e relações sociais, são algumas das competências referenciadas.

O Comitê de Educação e Habilidades da Inglaterra (2005) cit in. O'Brain & Murray (2007), num estudo relativo à educação fora do contexto de sala de aula, refere que a educação fora da sala de aula é de grande relevância para o apoio às realizações académicas, bem como, as habilidades sociais. Outro estudo levado a cabo por Turtle et al., (2015), demonstrou que embora possa não ser o único fator que influencia essas atitudes, as crianças que integram Escolas da Floresta, em comparação com crianças que não integravam, demonstravam uma atitude mais pró-ambiental.

Tendo em linha de conta, os autores e estudos anteriormente citados, é possível perceber a influência que o uso de espaços de aprendizagem ao ar livre pode deter no desenvolvimento da criança, estimulando as competências necessárias ao desenvolvimento, nível de competências pessoais, cognitivas, sociais, físicas, emocionais e ambientais, assim como, estimula o interesse na aprendizagem.

A *Forest School*, permite às crianças sair do ambiente formal das salas de aula, sendo privilegiados os espaços ao ar livre (parques, matas, florestas), onde a natureza está presente e o brincar e o aprender ocorrem em ambiente natural. De acordo com O'Brien & Murray (2007), "*As Escolas da Floresta oferecem uma abordagem educacional inovadora para brincar e aprender ao ar livre*", o brincar é parte integrante do processo de ensino e aprendizagem nas Escolas da Floresta, existindo um complemento entre o brincar livre e o brincar estruturado.

Entenda-se por brincar estruturado, o brincar planeado de acordo com os interesses e motivações das crianças, com a premissa de potenciar aprendizagens significativas e desenvolvimento de competências. Compreende-se por brincar livre, muito valorizado no modelo pedagógico Escolas da Floresta, o brincar espontâneo das crianças, sendo estas quem toma a iniciativa para as suas brincadeiras, sem que ninguém interfira. Momentos de brincadeira livre, permitem que a criança conheça o mundo à sua maneira e se conheça a si mesmo, desafiando-se a si própria e dando asas ao desenvolvimento de diversas competências, como a autonomia, a criatividade e a imaginação.

Moyles (2006) cit in. Cardoso (2012), refere que deve existir um equilíbrio entre o brincar estruturado e o brincar livre, pois ambos detêm importância no desenvolvimento da criança. Através do brincar livre, "as crianças aprendem sobre as

situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas, características visuais, auditivas e cinestésicas” (Cardoso, 2012), enquanto no brincar dirigido as crianças “obtem outras dimensões e outro leque de possibilidades, alargando o seu domínio dentro de uma atividade específica” (Cardoso, 2012). A conjugação destes dois tipos de brincar, tida em atenção nas Escolas da Floresta, vai enriquecer ambas as formas de brincar, potenciar aprendizagens significativas e promover o desenvolvimento da criança em diferentes níveis.

Nas Escolas da Floresta, a natureza transforma-se na sala de aula e as crianças experimentam vivências totalmente integradas e conectadas com o meio ambiente. Diversas são as atividades que se desenvolvem, conjugando o brincar dirigido e o brincar livre, trabalhando em ambiente natural, as ciências, a matemática, as artes entre ou disciplinas inseridas no currículo. As atividades e podem passar por subir as árvores, saltar em poças de água, observar animais, contar histórias, recolher objetos da natureza, construir um abrigo, identificar plantas, sons e animais, explorar a floresta através dos sentidos, brincar livremente com os recursos dispensados pela natureza, construir casas na árvore, são alguns dos exemplos. Ao educador/ líder da floresta, cabe o papel de facilitador, que fornece oportunidades para as crianças, cria atividades a partir dos interesses do grupo e apoia o seu desenvolvimento.

Tendo em conta os benefícios associados ao desenvolvimento de aulas/atividades em contexto natural, é importante potenciar o contacto regular e direto com a natureza, desde tenra idade, conjugando a brincadeira com a aprendizagem. Um estudo levado a cabo pela Universidade de Exeter, refere que duas horas por semana em contacto com ambientes naturais (parque, floresta, praia...), promove o bem-estar, satisfação e a sensação de melhor saúde a todas as faixas etárias. Nos dias que correm, a educação ao ar livre está muito condicionada por medos e inseguranças, bem como por riscos e burocracias, o que muitas vezes dificulta a saída das crianças fora da escola, ficando confinadas às salas e zonas de recreio do espaço escolar, o que não possibilita o estabelecimento de um contacto mais direto com a natureza, mesmo tendo consciência de que esse contacto pode ter efeitos benéficos nas crianças.

Posto isto, com base na pedagogia da Escola da Floresta, pretende-se criar uma oferta que permita às crianças um contacto mais regular com a natureza, fazendo florescer um ambiente de aprendizagem mais flexível, recorrendo ao uso de espaços de aprendizagem ativa em ambiente natural, onde a ação ocorre e as experiências interativas com a natureza colocam a criança no centro da educação como ser ativo na construção do seu próprio conhecimento.

PROPOSTAS DE SESSÕES

As sessões explanadas neste capítulo inspiram-se no modelo pedagógico Forest School, que, como visto acima, prima pelo contacto com a natureza, vista como o local de excelência, repleto de oportunidades para o desenvolvimento pessoal, social e físico de crianças e jovens. O contacto com a natureza é a chave da aprendizagem, e o brincar parte integrante do processo de aprendizagem, as crianças aprendem através da exploração livre e de experiências estruturadas e interativas.

Saltar em poças de água, observar animais, identificar plantas, ouvir histórias, brincar livremente com os recursos dispensados pela natureza, construir casas na árvore, são algumas das possibilidades a desenvolver. De relembrar que este modelo dá oportunidade às crianças de, através da exploração do que existe na natureza, desenvolver a cooperação, autorregulação, criatividade, resiliência, resolução de problemas entre outras competências essenciais ao longo da vida. Deste modo, as sessões que se seguem primam por uma aprendizagem ativa na natureza capaz de proporcionar aprendizagens significativas, potenciando, simultaneamente, um contacto regular com as crianças

com a natureza, mantendo em consideração que deve ser tido em conta os interesses e motivações da criança.

De forma resumida, as sessões encontram-se estruturadas em dez dias diferentes, sendo que em cada um desses dias são desenvolvidas várias atividades, com diferentes objetivos, diferentes recursos, temáticas e planificações distintas.

	Tema	Objetivo(s) Geral(is)
DIA 1	Criação da Base	- Sentido de pertença ao espaço e ao grupo - Definição de limites
DIA 2	Conhecer o ambiente envolvente	- Identificação do bioma - Construção de um herbário
DIA 3	Trabalho com nós / Iniciação a construções	- Construção de uma Mesa de trabalho e de um barco (pequeno)
DIA 4	Animais	- Identificação de Movs Passivos (animais) - Jogo de Detetive (investigação de rastros) - Poção de invisibilidade - Disfarce de lama ou folhas
DIA 5	Animais – Especial Aves	- Identificação de Movs Passivos (animais) – especial aves - Esconderijo - Observação de aves - Cartas de identificação (desafio de desbloqueio) - Desenho à vista
DIA 6	Sentimentos	- Identificação de sentimentos e estratégias para ultrapassar dificuldades
DIA 7	A nossa Terra	- Conhecer a origem da nossa terra, o seu passado e as heranças
DIA 8	Ajudar o ecossistema	- Que comportamentos devo ter para assegurar o futuro das gerações? - Como ser amigo dos animais?
DIA 9	Artes	- Construir objetos de decoração com materiais naturais
DIA 10	Festa	- Role Play na Aldeia

SESSÃO 01

Sentido de pertença ao espaço e ao grupo e definição de limites.

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: green; text-align: center;">1</p> <p style="color: green; font-weight: bold;">Quebra-gelo / Apresentação (180 minutos)</p>	<p>“Damos-te as boas-vindas a este jogo de aventuras!” Há um novo e inexplorado mundo para descobrires em teu redor e cabe-te a ti decidir como irás fazê-lo e que tipo de vida irás construir.</p> <p>Já sabes que vai ser necessário muito esforço, vais precisar de ser inteligente e também de ter um pouco de sorte. Vais partir em aventuras e encontrarás paisagens incríveis e tesouros preciosos. Em breve, sentirás que este mundo te pertence. Mas um pouco de conhecimento extra é sempre útil.</p> <p>Irás te deparar com alguns desafios ao longo da tua viagem e irás aprender alguns truques para sobreviveres e prosperares.”</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>O teu primeiro desafio é escolheres o teu cognome de herói (ex: Martim, o bravo)! Todos os heróis têm cognomes que revelam a sua identidade e a sua principal força ou característica! Que tipo de herói queres ser? Depois de escolheres o teu cognome, procura em teu redor (não te afaste, pois ainda não conheces os perigos e regras deste lugar!) algo que possas usar para criar a tua personagem: uma coroa, pulseira, fio, outros adornos, pinturas de lama, espada de pau, arco e flexa, ... Serão também colocados à disposição alguns materiais junto ao grupo para poderem usar (lãs coloridas, tesouras, tecido, ...)</p> <p>Agora sim podes apresentar-te ao grupo. Diz o teu nome de herói e o nome de um animal de poder, para ser te acompanhar na jornada (Pensa nas suas características: queres ser forte como um urso? Perspicaz como uma águia? Rápido como uma gazela?)</p> <p>Inventa um gesto e um som associado ao teu nome e apresenta-te e ao teu animal de poder em roda!</p> <p>Como está a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc.).</p> <p>“Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).”</p> <p>Podem usar o vosso caderno de campo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Introdução ao ambiente a criar, incentivando um espírito de aventura; - Estimular a imaginação e criar envolvimento e predisposição para as propostas seguintes; - Proporcionar interação social e a criação de laços no grupo; - Criar uma identidade coletiva, para reforçar o espírito de grupo e relações interpessoais; - Definição da identidade do grupo e regras de convívio e de interação com a natureza e pares. 	<ul style="list-style-type: none"> - Falar em público (apresentação); - Sentido de pertença ao grupo.

Cada docente vai distribuir um cartão com as forças de cada um (ao longo do ano devem ir recolhendo informações acerca do aluno).

Criar o nome do Clã de Aventureiros e fazer a sua bandeira. Definir valores e regras do Clã (Acordo que será escrito e colocado de modo visível todos os dias). Cada valor pode ser escrito com paus, pedras, folhas. Todos contribuem, em pares ou grupos. Haverá momento de reflexão a pares ou grupos e depois escrevem cada valor. Os monitores irão complementar a lista de valores com a regras do grupo, de cordialidade e respeito, fazendo brainstorming.

Todos os dias, serão lançados desafios e alguns obstáculos irão ter de ultrapassar. Alguns desafios são lançados por um dos líderes outros por cada grupo de crianças (o que requer comunicação, empatia, reflexão, busca de soluções, criatividade...)

Este jogo tem algumas regras! Estas regras são fundamentais para a vossa sobrevivência:

REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt clara e boné são importantes;

REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios;

REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas;

Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.

REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível);

REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Definem em conjunto um chamamento. Deve ser fácil de identificar ao longe. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.

- Introdução aos materiais a ter diariamente;

- Definição de limites e regra de saúde e segurança.

- Comunicação;
- Autorregulação.

2

Conversa de
segurança
(30 minutos)

3

Pintar com a natureza
(150 minutos)

Antes de partires à aventura neste novo território (definir em grupo um nome para aquele lugar novo e mágico, para alimentar a imaginação), vais precisar de proteção, coragem e sabedoria! Por isso para te protegeres na tua caminhada de exploração, cria o teu amuleto protetor, que te acompanhará ao longo de todos estes dias (e sempre!). Todos os heróis precisam de um amuleto e cada uma das crianças é um herói (com o cognome que escolheste). Usa materiais de natureza e outros colocados à disposição pelos líderes (fios, tesouras, ...).

Estás mesmo prestes a vivenciar um novo mundo, cheio de desafios, tesouros e perigos! Tens de estar atento, focado e escutar a tua sabedoria interior e o teu corpo! Vais precisar da ajuda do teu animal de poder! Ele estará sempre contigo e podes sempre pedir a sua ajuda invocando-o, mas primeiro tens de o materializar! Escolhe uma árvore e com lama, barro e outros elementos da natureza cria o teu animal de poder! Ele estará sempre lá para te acompanhar! E no fim de cada aventura, tens sempre a tua árvore, assinalada pelo teu animal de poder, para te ajudar a recuperar forças, tomar decisões importantes, refletir, descansar, estar contigo mesmo!

Marca o teu ponto de geração (toma nota das coordenadas e de pontos de referência. Olha à tua volta, o que vês? Se fechares os olhos, do que te lembras? Podes usar o mapa para identificares o local. (onde fica o Norte? Pontos cardeais). É hora de partir à aventura e explorar o território, por terra, água, pedras...! Para não se perderem, cada criança recolhe algumas pedras ou paus e pinta-os. Vão assinalando o caminho, para saberem como regressar e os perigos a evitar!

Como encontrar o Norte pela natureza?

– Musgos e Líquenes das árvores, que são mais verdes na parte norte pois recebem mais sol.

– Os troncos das árvores são mais escuros na face sul, pois não recebem muito sol.

- Através da sombra:

Primeiro procura uma estaca com cerca de 1 metro. Enterra parte dela no chão, numa superfície plana e ensolarada. Coloque uma pedra na ponta da sombra. Espere cerca de 15 minutos e coloque outra pedra na ponta da nova sombra. A linha entre as duas pedras forma o oeste (primeira pedra) e o leste (segunda pedra). A linha perpendicular a esta linha forma o norte-sul.

- Definição de identidade pessoal;

- Desenvolver motricidade, estimular imaginação, criar sentimento de pertença e segurança, potenciar o bem-estar;

- Fomentar a capacidade de orientação na natureza usando diferentes recursos;

- Desenvolver motricidade e trabalho de equipa;

- Incentivar a capacidade de observação, identificação e manuseamento de elementos da natureza;

- Fomentar criatividade;

Aproveita para construir um relógio de sol.



Quando a fome aperta e o calor também, juntamente com o cansaço, vais precisar de um abrigo. Podes decidir juntar-te com alguns heróis e construir o vosso abrigo ou pode decidir que no meio de tanta aventura precisas de um espaço só para ti. #forestschooishelter



Qualquer aventureiro, sabe que um pau de caminhada é indispensável (pode servir para te ajudar a desbravar caminhos, defender de animais selvagens, apoiar as tuas caminhadas e marcar as tuas aventuras). Usa fios, cordas, folhas etc. para o decorar.



- Desenvolver espírito de grupo ou de identidade pessoal;

- Criar espaço de segurança e de bem-estar;

- Incentivar o uso da criatividade;

- Criar espírito de pertença e segurança.

- Criatividade;

- Imaginação;

- Pensamento criativo;

- Comunicação;

- Motricidade;

- Trabalho de equipa;

- Capacidade de observação;

- Espírito de pertença.

Como qualquer Clã, precisam de uma canção de grupo! Inventem uma canção em grupo e podem até contruir os vossos instrumentos. Todos os dias começam por hastear a vossa bandeira do Clã e cantar a vossa canção!



4

Fecho e
reflexão do dia
(30 minutos)

Regresso à base. É o momento de olhar para trás e relembrar o que viveste! Senta-te junto à tua árvore com o teu animal de poder e relembra-te de olhos fechados do que viveste e o que sentiste. Podes aproveitar para não pensar em nada durante uns segundos e concentrar-te na tua respiração (com indicação do líder). Se te apetecer, deita-te e olha para as copas das árvores ou mantém os olhos fechados, ouvindo o som da natureza e sentindo a tranquilidade que te rodeia.

Desenha no chão algo, junto à tua árvore e animal de poder, com material natural, 1 a 3 coisas de algo que simbolize o teu dia (pode ser algo que tenhas feito, sentido, aprendido). O líder depois pede para se agruparem dois a dois e cada herói partilhar com outro colega o que significou o dia para si. Será o colega a explicar ao grupo a tua vivência do dia. E tu escutarás o teu colega e farás a sua apresentação ao grupo.

Atualiza a tua barra de energia.

Canção do grupo.

- Momento de retorno à tranquilidade.

- Incentivar maneiras de regressar a um foco interior.

-Relembrar o dia.

- Partilha.

- Comunicação;

- Espírito de pertença;

- Espírito de grupo.

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Baú com Papiro (início do jogo);
- Lãs (10 cores diferentes para pulseira do dia/atividades diversas);
- Tesouras, cordéis (enfeites de herói, amuleto);
- Tecido branco (bandeira);
- Materiais naturais à disposição no local ou alguns que possam ser trazidos para ajudar na construção dos abrigos, como canas (caso não haja ramos grandes o suficiente para fazer os abrigos).

SESSÃO 02

Identificação do bioma e construção de um herbário.

Atividade	Planificação	Objetivos de	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Hoje novas aventuras te esperam!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo. Hoje podem enriquecer a vossa canção adicionando gestos! Relembrando os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, lembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc).</p> <p>“Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).”</p> <p>Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas da sessão anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Falar em público (apresentação); - Sentido de pertença ao grupo.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Quem se lembra das regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt clara e boné são importantes;</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios;</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas;</p> <p>Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível);</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Definam em conjunto um chamamento. Deve ser fácil de identificar ao longe. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação.</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>O desafio de hoje é identificarem o Bioma onde estão. Certamente já terás ouvido esta palavra. Bioma é uma unidade biológica ou espaço geográfico cujas características específicas são definidas pelo macroclima, a fito fisionomia, o solo e a altitude, entre outros critérios. São tipos de ecossistemas, habitats ou comunidades biológicas com certo nível de homogeneidade.</p> <p>Existe, por exemplo: o Bioma de Taiga, Baldio, Tundra gelada, Floresta Negra, Pântano, Deserto, Floresta, Selva, Montanha, Campos de Cogumelos, Oceano, Planícies, Savana.</p> <p>A tua missão é explorar a envolvente e dares nomes às zonas. Lembra-te de as marcares no teu mapa! Eis algumas pistas que deves seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conheces a origem do nome do local onde estás? - Sabes como foi criada? - Que histórias contam as pedras, montanhas, rochas, árvores? 	<p>- Proporcionar exploração do ambiente envolvente e aquisição de conhecimentos sobre o local, usos, costumes, lendas;</p> <p>- Fomentar o diálogo, a escuta ativa, a reflexão e a criação em grupo;</p> <p>- Estimular criatividade, capacidade de comunicação e expressão artística;</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Escuta ativa;</p> <p>- Reflexão;</p> <p>- Trabalho em grupo;</p> <p>- Criatividade;</p> <p>- Sentido de diversão.</p>

- O que se produz?
- Que riquezas naturais se encontram aí?

Construir previamente um peddypaper com o levantamento feito.

Criação de uma história em grupo. Tu e os outros heróis estão a criar um capítulo da história desse local! Por isso, criem uma lenda ou uma história sobre algo que esteja nesse lugar (uma pedra, uma árvore, um rio, um arbusto). O grupo de heróis está em círculo e um dos líderes entrega um pau com um tamanho considerável, mas que seja possível de ser passado de pessoa em pessoa. A esse pau está amarrado um longo fio. Pede-se a cada criança para recolher um elemento de natureza próximo de tamanho pequeno. Então, o líder inicia a história e depois de contar uma pequena parte, prende o seu objeto ao fio. Pode ser adicionado mais fio e lã que estarão colocados no centro do círculo. O líder passar o pau com o objeto preso à criança à sua direita. Ela continua a história, e depois de contar a sua parte, prende o seu objeto e enrola o fio à volta do pau. Em seguida passa a outra criança. Cada uma terá oportunidade de contar uma parte da história. Caso haja alguma criança muito tímida pode contribuir com uma palavra apenas ou simplesmente colocando o seu objeto, ainda que seja de incentivar que o grupo ajude esta criança a contar a sua parte. Um dos líderes vai escrevendo a história e lê no final! Esta história será dramatizada, dividindo cada parte da história por grupos. Podem apenas usar gestos ou sons. O líder ajuda a organizar a sequência durante a apresentação. Durante o tempo de preparação, o líder verifica se as crianças estão a chegar a entendimento sobre o que fazer. Cada grupo escolhe um lugar para definir o que fazer e treinar a sua parte.

Os nossos heróis recebem uma missiva de um feiticeiro: para que haja abundância de chuvas durante o Inverno e o caudal do rio continue a existir, precisam de recolher ervas diversas para depois serem usadas numa poção mágica. Vão precisar de criar um recipiente para colocar as ervas e depois colocá-las num local especial, para que o feiticeiro as recolha antes do cair na noite! Ele nunca se revela, mas costuma deixar recados! Em equipas recolham a maior diversidade de ervas. Para o nosso feiticeiro basta uma erva de cada tipo.

As ervas excedentes serão para criar um herbário. Usem os vossos cadernos de campo/estojo.

- Recolha e identificação da flora local;

- Compreensão da vida(vegetal) que existe no rio;

- Potenciar a criatividade;

- Criar sentido de diversão.

- Estimular criatividade, capacidade de comunicação e expressão artística;

- Recolha e identificação da flora local;

- Compreensão da vida(vegetal) que existe no rio;

- Potenciar a criatividade;

- Criar sentido de diversão.

	<p>Os líderes ajudam na classificação da espécie (cartas com identificação – a elaborar depois do levantamento).</p> <p>Um herbário é uma coleção de plantas prensadas e secas. O objetivo geral da gestão de um herbário é a colheita e conservação de exemplares de plantas com as respectivas etiquetas. Destas etiquetas fazem parte elementos referentes ao local e data da colheita, nome do coletor e a identificação da espécie em questão.</p> <p>E as plantas aquáticas? Existem na vossa zona? Ou vestígios de espécies vegetais transformados em lodo? Mergulhem no rio e procurem as riquezas escondidas nas suas águas frescas! Depois do mergulho, reúnam-se e falem do que encontraram. Tentem compreender o que é o lodo e como se forma. E por falar em lodo?... Já conheceram as criaturas escuras que habitam no fundo do rio? Vão precisar de transportar lodo para a superfície para dar forma a estas criaturas. Descubram formas de transportar o vosso material e sistemas (como baldes com roldanas). Escolham se querem fazer a vossa criatura sozinhos ou em grupo! No final apresentem a vossa criatura e falem-nos um pouco sobre ela!</p> <p>Para os mais corajosos, camuflem-se para observar os peixes e outras espécies que vivem dentro de água. Cubram as partes do vosso corpo que entenderem com lodo, ou façam apenas marcar em algumas partes (braços, mãos...). Depois mergulhem no rio e vejam todas as maravilhas que ele vos oferece! Tragam um tesouro convosco para a superfície e guardem no vosso abrigo!</p>		
<p>4</p> <p>Fecho e reflexão do dia (30 minutos)</p>	<p>Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.</p> <p>Momento de partilha: O grupo reúne-se em círculo. Pede-se que cada pessoa vá buscar um pau para fazer a forma de um grande círculo. O líder pede para as crianças caminharem de olhos fechados dentro do círculo. Se sentirem que estão a tocar num pau dos limites, regressam para dentro do círculo. Os líderes estão de fora e podem recolocar uma criança dentro do círculo. Depois é definida uma palavra para todos abrirem os olhos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaxamento e regresso ao foco pessoal; - Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares; - Promover consciência e autoconhecimento; 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

Assim que o líder diz a palavra, a criança procura reunir-se com outra e diz-lhe uma palavra ou faz um som ou gesto sobre o dia. Voltam a fechar os olhos. Pode haver uma canção ou toque de pandeireta, tambor. Ou silêncio. Novamente o líder diz palavra e abrem os olhos. Cada criança escolhe outra criança para estar a par e partilhar. Pode ser repetido mais três vezes. Não é necessário todas as crianças se encontrarem. Esta é uma partilha mais confortável pois não há exposição para o grupo.

Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?

Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!

- Fomentar sentido de grupo e comunidade.

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Peddypaper;
- Cartas com identificação de espécies (flora);
- Cola UHU (herbário);
- 1 Instrumento musical local (ex. pandeireta, tambor...).

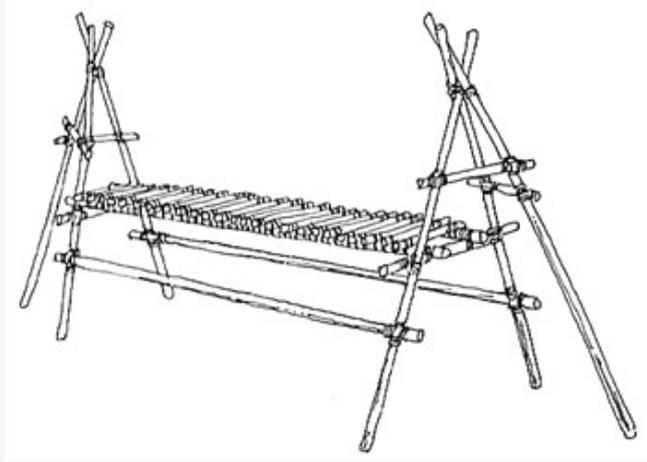
SESSÃO 03

Construção de uma Mesa de trabalho e de um barco (pequeno).

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindos! Esperamos que se encontrem frescos e cheios de energia! Hoje vão precisar dela!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade.</p> <p>Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, relembrem os vossos nomes/sons/gestos de avatar. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc).</p> <p>“Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).”</p> <p>Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<p>-- Reforçar espírito de identidade de grupo;</p> <p>- Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante;</p> <p>- Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Espírito de pertença;</p> <p>- Espírito de grupo</p>

	Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.		
<p>2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Quem se lembra das regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt clara e boné são importantes;</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios;</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas;</p> <p>Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível);</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Definam em conjunto um chamamento. Deve ser fácil de identificar ao longe. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação.</p>
<p>3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Certamente já te confrontaste com a necessidade de ter uma mesa de apoio. . . , mas. . . e agora? Não és carpinteiro nem tens serra elétrica! Pensa. . . que recursos tens à tua disposição? Vê no baú o que te envio (cordas).</p> <p>Recolhe o máximo de troncos direitos e põe asas à tua imaginação. [. . .] dar algum tempo para recolha</p> <p>Estás com dificuldades em atar os galhos?</p>	<p>- Trabalhar criatividade, competências práticas, sentido de realização;</p> <p>- Proporcionar aprendizagens coletivas, espírito de cooperação, destreza manual.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Escuta ativa;</p> <p>- Reflexão;</p> <p>- Trabalho em grupo;</p> <p>- Criatividade;</p> <p>- Sentido de diversão;</p>

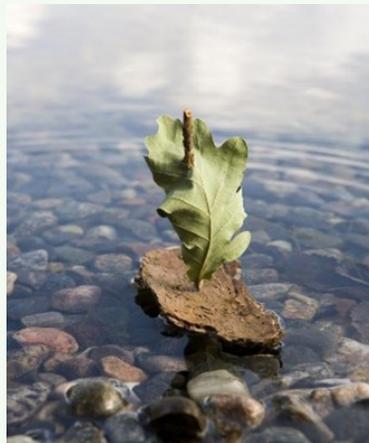
- Nó simples
- Nó de porco
- Nó quadrado



Procurem seixos e façam saltitar na água. Quantas vezes saltou o teu? Tentem melhorar a técnica partilhando experiências.

á pensaste em explorar o rio numa jangada?
Bem para começares, faz uma jangada mais pequena para treinares. Um dia aventuras-te numa grande!

#twigboat



- Motricidade
fina e grossa.



Prende a tua jangada a um fio. Fá-la percorrer um caminho, em que tem de ir recolhendo pequenas coisas para depois chegar à margem.

E agora, um desafio ainda mais fresquinho!

Constituição da equipa: em primeiro lugar o líder deverá dizer o máximo de elementos de cada equipa (ex. 4); de seguida, o mais velho do grupo levanta-se e diz algo que goste (pode ser clube de futebol, cor favorita, animal de estimação favorito, etc.); os primeiros 4 que partilharem o seu gosto juntam-se à equipa.

Desafio: Cada equipa deve construir um recipiente feito com materiais naturais ou não (podem levar sacos de plástico e fios para prenderem a paus por exemplo. Após construção, deverão todas as equipas transportar a maior quantidade de água para encher um balde (garrafão cortado por exemplo). “Uma criança vai ao rio, recolhe água e despeja num balde; depois outra criança pega no contentor e vai ao rio e volta e despeja...”

Desafio final conjunto na água: fazer um dique com elementos naturais. Perceber como funcionam comportas e diques. Pode até ter sistema para abrir e fechar comporta.

4

Fecho e
reflexão do dia
(30 minutos)

Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.

Momento de partilha: O grupo reúne-se em círculo. Pede-se que cada criança partilhe algo sobre o dia e retire parte da água que recolheram para despejar junto do tronco da sua árvore.

Atualiza a tua barra de energia.

- Relaxamento e regresso ao foco pessoal;

- Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares;

- Comunicação;

- Espírito de pertença;

- Espírito de grupo.

Como te sentes no final do dia?

Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!

- Promover consciência e autoconhecimento

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Corda grossa/sisal (para mesa);
- Sacos de plástico e garrafão vazio (recolha de água);
- Folheto instruções de nós/montagem mesa;
- Corda fina (para jangada).

SESSÃO 04

Identificação de animais; jogo de detetive (investigação de rastros);
poção de invisibilidade; e disfarce de lama ou folhas.

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindos! Já temos o nosso abrigo, conhecemos melhor onde estamos, qual o nosso bioma, e até já temos uma mesa de trabalho!!! Mas...que animais andam por aí? Será que estamos seguros?</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos. Relembrem os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, relembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc).</p> <p>“Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).”</p> <p>Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

	<p>Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>		
<p>2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt clara e boné são importantes;</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios;</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas;</p> <p>Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível);</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Definam em conjunto um chamamento. Deve ser fácil de identificar ao longe. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação;</p> <p>- Memorização.</p>
<p>3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Movs passivos quê?? Então...movs...vem de móveis... são seres que se movem! E passivos porquê? Porque não nos fazem mal! Não nos atacam! Pelo contrário! Fogem de nós a maioria!</p> <p>Mas eles andam aí! Quem são eles?</p> <p>Vistam a pele de detetives, passem camuflados, olhos bem abertos, ouvidos bem atentos, e boca bem fechada!!!! Não os podem afugentar!</p> <p>Andem de forma silenciosa...sorrateira! Como uma raposa! Será que existem raposas por aí? Que olhos nos observam?</p>	<p>- Permitir o aprofundar do conhecimento da fauna e da sua importância para o ecossistema;</p> <p>- Proporcionar aprendizagens coletivas, espírito de cooperação, destreza manual.</p>	<p>- Capacidade de observação;</p> <p>- Sentido de diversão;</p> <p>- Motricidade fina e grossa.</p>

Passo 1: Camuflagem

Para passar despercebidos passem lama no vosso corpo...e porque não por algumas folhas a cobrir-vos?



Passo 2: Façam uma poção de invisibilidade! Não...não é para beber!!!! Mas para salpicarem no vosso corpo. Podem até fazer um pincel!



Passo 3: Testem a vossa invisibilidade com um jogo (o líder toca um instrumento e o objetivo é tocarem no ombro sem ele vos ver. Têm de correr até ele enquanto toca (ele está virado de costas). Quando ele pára de tocar, vira-se e vocês têm de se esconder (ou imobilizar).

Passo 4: Agora procurem por vestígios (cocós, ninhos, tocas, penas).

Para cada animal que descubram procurem saber mais sobre eles!

Comportamento: Onde vive? Que som fazes? O que comem? Que benefícios para o ecossistema? Tem alguma capacidade especial (camuflagem por ex.)?

O que larga quando derrotado? Será que nos podem fornecer alguma coisa? (penas? Lã? Leite? Ovos? Carne?)

Podem desenhar no caderno de campo a imagem do animal e outras características.

Levar Cartas com informação recolhida ao longo do

	<p>ano/levantamento efetuado e usar se necessário.</p> <p>Festa dos Animais: Tem de haver algum líder com instrumento a marcar ritmo. Cada criança faz o seu círculo único e especial, que representa o seu animal de poder. Quando o som do tambor ou pandeireta ou adufe se faz ouvir (algum instrumento tradicional) os animais dançam, cada uma com os seus movimentos específicos (uma cobra desloca-se uma maneira diferente de uma águia). Quando o som pára, no início, têm de ir para os seus círculos e fazer o seu som e gesto. Repete 3 vezes. Depois o líder avisa que vai voltar a tocar e quando parar cada criança escolhe um círculo diferente e faz o gesto ou som do animal de poder desse círculo. Se forem muitas crianças, as crianças podem juntar-se em pares ou grupos e no mesmo círculo ter o seu som e gesto ou definirem uma dança ou movimento e som que seja a união dos animais de poder (do grupo).</p>		
<p>4</p> <p>Fecho e reflexão do dia (30 minutos)</p>	<p>Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.</p> <p>Momento de partilha: O grupo reúne-se em círculo. Pede-se que cada criança partilhe algo sobre o dia e retire parte da água que recolheram para despejar junto do tronco da sua árvore.</p> <p>Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?</p> <p>Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaxamento e regresso ao foco pessoal; - Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares; - Promover consciência e autoconhecimento - Fomentar sentido de grupo e comunidade 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Carta Fauna;
- Instrumento musical à escolha (tradicional de preferência).

SESSÃO 05

Identificação de Movs Passivos (animais) – especial aves; Esconderijo; Observação de aves;
Cartas de identificação (desafio de desbloqueio); Desenho à vista

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindos! Será que já conhecemos todos os animais?? Estão preparados para descobrir mais alguns? Hoje vamos nos dedicar aos voadores! Mas para isso já sabes! Vamos à nossa checklist!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos. Relembrem os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, relembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau, etc.). “Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).” Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Réune-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas do dia anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

	<p>Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>		
<p>2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt de cor clara e boné são importantes.</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios.</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas. Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível).</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Relembrem em conjunto o vosso chamamento. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p> <p>Todos cuidamos uns dos outros! Lembrem-se! Somos guardiões da nossa tribo!</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação;</p> <p>- Memorização.</p>
<p>3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Hoje o desafio é um pouco diferente! Vamos olhar para o céu e tentar descobrir aves!</p> <p>Podem fazer um abrigo para observação de aves: #birdhide</p> 	<p>- Reconhecer a importância de não perturbar a área envolvente para não perturbar a vida existente;</p> <p>- Identificar e reconhecer parte da fauna existente.</p>	<p>- Capacidade de observação;</p> <p>- Escuta ativa;</p> <p>- Reflexão</p>

	<p>Conseguiram ver alguma ave? Hoje terão ajuda extra, mas para tal, irão precisar de primeiro desbloquear essa ajuda!</p> <p>Em cada árvore, está uma charada (usar levantamento para ter ideias). USar: Códigos secretos/adivinhas/lengalenga. Têm de descobrir como solucionar e só depois desbloqueará!</p> <p>Peguem agora no vosso caderno de campo e façam desenho à vista (duma ave à escolha, usando as cartas que saíram).</p>		
<p>4</p> <p>Fecho e reflexão do dia (30 minutos)</p>	<p>Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.</p> <p>Momento de partilha: O grupo reúne-se em círculo. Pede-se que cada criança partilhe algo sobre o dia e retire parte da água que recolheram para despejar junto do tronco da sua árvore.</p> <p>Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?</p> <p>Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaxamento e regresso ao foco pessoal; - Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares; -- Promover consciência e autoconhecimento - Fomentar sentido de grupo e comunidade 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Cartas Fauna – especial Aves;
- Charadas.

SESSÃO 06

Identificação de sentimentos e estratégias para ultrapassar dificuldades

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindos! Será que já conhecemos todos os animais?? Estão preparados para descobrir mais alguns? Hoje vamos nos dedicar aos voadores! Mas para isso já sabes! Vamos à nossa checklist!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos. Relembrem os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, relembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau, etc.). “Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).” Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas do dia anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt de cor clara e boné são importantes.</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios.</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas. Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível).</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Relembrem em conjunto o vosso chamamento. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se. Todos cuidamos uns dos outros! Lembrem-se! Somos guardiões da nossa tribo!</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação; - Autorregulação; - Memorização.</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Hoje vamos lutar contra um Mov invisível! Eles andam por aí à espreita e atacam quando menos esperamos! Fazem ideia do que falamos?? Serão fantasmas? Serão alucinações??</p> <p>Não!!! Falamos de frustração! Raiva! Fúria! Tristeza! Mas hoje vamos dar-lhes rosto!</p> <p>Cada um de vós tem um pedaço de barro. No centro do nosso círculo têm cartas com sentimentos negativos. Devem tirar uma e criar uma #mudface. À medida que lhe dão forma, lembrem-se de momentos em que sentiram esse sentimento (em vocês ou em terceiros).</p>		



Juntos deverão fazer diversas poções para combater esses sentimentos negativos:

- Poção anti tristeza (no que deves pensar ou fazer para te sentires melhor? Qual a estratégia individual de cada um? História da menina que tinha nuvens na cabeça)
- Poção anti fúria (como detetá-la quando ainda é pequenina? História da raiva. O que fazer? Respirações?)
- Poção anti frustração (como dar a volta? O que fizeram quando sentiram isto?)

Para as poções devem fazer um recipiente em grupo e juntar elementos naturais (penas, água, areia, pedras... e cada elemento que é depositado deve ser acompanhado de uma sugestão.

Transforma as tuas mudfaces para sentimentos positivos!
Agora já sabes como dar a volta aos problemas!

História: Tudo começa com o líder a desenterrar uma caixa com um papel velho, cheio de pó! Esta história fala de um aventureiro que por aqui passou há 200 anos e que conseguiu tornar-se conhecido em todas as aldeias por ter sido corajoso e superado difíceis desafios.

Depois o líder diz que há um convite...escrito pelo tal herói...a desafiar os nossos heróis a fazer a sua jornada. Aceitam? Pergunta o líder (crianças respondem sim). Depois continua a ler. Temos pistas... Mas vamos ter de tomar decisões em conjunto... Cada vez que tivermos uma pista vamos ter de fazer uma opção A opção é decidida em conselho! O líder pede para o grupo o seguir e lê a primeira pista: esta pista diz que têm duas escolhas a fazer: seguir para uma direção ou outra? O grupo decide. Depois chegando a outra parte do caminho o líder lê outra pista: há que trepar a um local alto ou escolher seguir por um caminho mais suave. A um dado momento o líder indica que é preciso recolher minerais e guardar na mochila.

Depois seguem caminho e a cada parte do caminho há sempre opções a serem tomadas. Por vezes as opções tomadas fazem com que fiquem presos em armadilhas e não se possam mover; outras vezes há um feitiço no local e ficam em estátua durante dois minutos, outras vezes retornam ao início. Pelo caminho o líder vai indicando os itens a recolher (ou melhor dá uma folha com lista e têm de estar atentos. Certos itens podem ser úteis para concluir uma tarefa (um fio de lã para entregar às fadas que vivem naquele lugar, para poderem tecer os seus vestidos), ou paus para criarem um símbolo que os liberte de naquele lugar, para poderem tecer os seus

	<p>vestidos), ou paus para criarem um símbolo que os liberte de uma magia (para não desaparecerem). O objetivo é ir tomando decisões e chegar ao destino, aos abrigos, com os itens pedidos, todos. A aventura pode acabar num ponto sem retorno, um buraco negro, se tomarem uma má decisão ou aprisionados pela bruxa. Mas pode haver sempre uma maneira de superar essa dificuldade com um desafio ou encontrando o bastão mágico que os leva a um ponto para retomar aventura ou para irem para os abrigos. (a história será completada após o levantamento). Os itens recolhidos podem ficar guardados na caixa.</p>		
<p>4 Fecho e reflexão do dia (30 minutos)</p>	<p>Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.</p> <p>Momento de partilha: O grupo reúne-se em círculo. Pede-se que cada criança partilhe algo sobre o dia e retire parte da água que recolheram para despejar junto do tronco da sua árvore.</p> <p>Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?</p> <p>Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaxamento e regresso ao foco pessoal; - Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares; - Promover consciência e autoconhecimento; - Fomentar sentido de grupo e comunidade. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Barro (mudfaces);
- História da menina com nuvens na cabeça;
- História da raiva;
- Caixa com história e desafios;
- Lã.

SESSÃO 07

Conhecer a origem da nossa terra, o seu passado e as heranças.

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindas/os a mais um dia de aventuras! Hoje vamos viajar para o passado!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos. Relembrar os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, relembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc). “Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).” Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas do dia anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt de cor clara e boné são importantes.</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios.</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas. Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível).</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Relembrem em conjunto o vosso chamamento. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p> <p>Todos cuidamos uns dos outros! Lembrem-se! Somos guardiões da nossa tribo</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação;</p> <p>- Memorização.</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Hoje terão de reconstituir a história de Idanha.</p> <p>Dentro do baú terão vários pergaminhos*. Cada um terá uma parte da história de Idanha (lendas, histórias, evolução, origem). Consultar lendas de Idanha aqui https://lendarium.org/pt/apl/search/?query=idanha</p> <p>Em grupo ou individualmente tiram um pergaminho.</p> <p>Usem a vossa imaginação e criatividade e façam um Teatro de sombras (usar lençol direcionado para a luz). As crianças usam elementos naturais ou partes do seu corpo para a história. Podem introduzir excertos de canções locais. Preparam as personagens usando fios, cola, paus, folhas.... Breves histórias. Um grupo conta a história, os outros assistem.</p> <p>Podem também fazer sons (paus de chuva, maracas e outros objetos que produzam sons) para serem depois</p>	<p>- Valorização da história do território/ conhecimento do passado e das suas influências no presente;</p> <p>- Incentivar a capacidade de observação, identificação e manuseamento de elementos da natureza;</p>	<p>- Criatividade;</p> <p>- Imaginação;</p> <p>- Pensamento criativo;</p> <p>- Comunicação;</p> <p>- Motricidade;</p> <p>- Trabalho de equipa;</p> <p>- Capacidade de observação;</p>

	<p>usados para efeitos especiais no teatro de sombras.</p> <p>Cancioneiro local*: aprender canções locais tradicionais e usar no jogo da cadeira (mas em vez da cadeira ter troncos ou espaços delimitados com paus ou pedras).</p> <p>Jogos tradicionais locais* (em terra e alguns adaptados à água).</p> <p>* A desenvolver após receção do levantamento.</p> <p>Imagina que um amigo teu, de outra região, ainda não conhece Idanha. E este verão vem passar férias contigo. Onde o gostarias de levar? Imagina que és o guia turístico. O que lhe queres contar? E mostrar?</p> <p>Faz um pequeno guia no teu caderno de campo.</p>	<p>- Fomentar criatividade;</p> <p>- Incentivar o uso da criatividade.</p>	<p>- Espírito de pertença.</p>
<p>4</p> <p>Fecho e reflexão do dia (30 minutos)</p>	<p>Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.</p> <p>Momento de partilha: Em círculo, as crianças recebem uma pedra. Recebema giz/tintas/canetas para criar um símbolo ou colorir a pedra com algo relacionado com a história de Idanha. Depois, cada pedra é passada de mão em mão no silêncio, até que a pedra volte ao seu dono original. Depois há partilha de cada criança, se entender falar. Senão, mostra só a pedra, que já foi vista e tocada por todos.</p> <p>Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do 7º dia?</p> <p>Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!</p>	<p>- Relaxamento e regresso ao foco pessoal;</p> <p>- Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares;</p> <p>- Promover consciência e autoconhecimento;</p> <p>- Fomentar sentido de grupo e comunidade</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Espírito de pertença;</p> <p>- Espírito de grupo.</p>

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Baú com pergaminhos (história, lendas, evolução, origem);
- Cancioneiro local;
- Jogos tradicionais locais.

SESSÃO 08

Que comportamentos devo ter para assegurar o futuro das gerações? Como ser amiga/o dos animais?

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindas/os a mais um dia de aventuras! Hoje vamos viajar para o passado!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos. Relembrar os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, lembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc).</p> <p>“Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).”</p> <p>Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas do dia anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt de cor clara e boné são importantes.</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios.</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas. Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível).</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Relembrem em conjunto o vosso chamamento. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p> <p>Todos cuidamos uns dos outros! Lembrem-se! Somos guardiões da nossa tribo!</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação;</p> <p>- Memorização.</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Sem biodiversidade, não há vida! Já ouviram falar da importância das abelhas? E que há espécies em vias de extinção? Se calhar até já pensaram que era uma preocupação exagerada...Mas...e se uma espécie se extinguir...o que acontece??</p> <p>Num ecossistema tudo está interligado. Com certeza já ouviram falar da vespa asiática! Ela ameaça a abelha portuguesa. Lá por serem idênticas...não quer dizer nada! A vespa asiática, não é de cá! Mas veio num barco qualquer...passar férias e trouxe família! O problema é que como não tem predadores cá... torna-se um perigo para as nossas amigas polinizadoras.</p> <p>Bem..., mas que podemos nós fazer??</p> <p>O que podemos e devemos fazer é ajudar as espécies nativas (quer dizer...as portuguesas) a ficarem por cá.</p> <p>Por exemplo...com comida e água.</p>		

Então hoje começamos pelo desafio de construir um comedouro para pássaros.



Ora bem...alimentar pássaros...check!
Mas...que mais precisam os animais? Comer...beber...e dormir! Ah pois! Não são só vocês! E que tal se fizermos um hotel para insetos?



E agora...o melhor é refrescar as ideias!

4

Fecho e reflexão do dia (30 minutos)

Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.

Momento de partilha:

Em círculo, as crianças recebem uma pedra. Recebem giz/tintas/canetas para criar um símbolo ou colorir a pedra com algo relacionado com a história de Idanha. Depois, cada pedra é passada de mão em mão no silêncio, até que a pedra volte ao seu dono original. Depois há partilha de cada criança, se entender falar. Senão, mostra só a pedra, que já foi vista e tocada por todos.

- Relaxamento e regresso ao foco pessoal;

- Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares;

- Promover consciência e autoconhecimento;

Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?

Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!

- Fomentar sentido de grupo e comunidade

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Garrafas plásticas vazias (uma por grupo);
- X-acto/tesoura;
- Alpista;
- Corda fina.

SESSÃO 09

Construir objetos de decoração com materiais naturais

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Bem-vindas/os a mais um dia de aventuras! Hoje vamos viajar para o passado!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo com gestos. Relembrar os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, lembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc).</p> <p>“Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).”</p> <p>Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas do dia anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt de cor clara e boné são importantes.</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios.</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas. Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível).</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Relembrem em conjunto o vosso chamamento. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p> <p>Todos cuidamos uns dos outros! Lembrem-se! Somos guardiões da nossa tribo!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar as regras básicas de saúde e segurança. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Autorregulação; - Memorização.
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Na sessão 10 faremos a nossa festa e teremos um mercado de trocas!</p> <p>Por isso, hoje iremos fabricar os nossos produtos!</p> <p>O que querem fazer? Pulseiras? Caça sonhos? Mobiles? Espanta espíritos? Tear? Moldura?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Construção de objetos decorativos; - Proporcionar aprendizagens coletivas, espírito de cooperação, destreza manual. - Desenvolver motricidade e trabalho de equipa; 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidade de observação; - Sentido de diversão; - Motricidade fina e grossa. - Criatividade;



Para tal, recolhe objetos da natureza e usa os recursos do baú.

Diverte-te!

- Incentivar a capacidade de observação, identificação e manuseamento de elementos da natureza;

- Fomentar criatividade;

4

Fecho e reflexão do dia (30 minutos)

Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.

Momento de partilha:

Em círculo, as crianças recebem uma pedra. Recebem giz/tintas/canetas para criar um símbolo ou colorir a pedra com algo relacionado com a história de Idanha. Depois, cada pedra é passada de mão em mão no silêncio, até que a pedra volte ao seu dono original. Depois há partilha de cada criança, se entender falar. Senão, mostra só a pedra, que já foi vista e tocada por todos.

Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?

Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!

- Relaxamento e regresso ao foco pessoal;

- Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares;

- Promover consciência e autoconhecimento;

- Fomentar sentido de grupo e comunidade

- Comunicação;

- Espírito de pertença;

- Espírito de grupo.

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Lã de várias cores;
- Cordas fina.

SESSÃO 10

Role Play na Aldeia!

Atividade	Planificação	Objetivos de aprendizagem	Competências a desenvolver
<p>1</p> <p>Quebra-gelo (45 minutos)</p>	<p>Hoje é dia de festa! Espero que se tenham divertido até aqui! Foi uma grande aventura!</p> <p>Começamos o dia hasteando a bandeira do Clã e cantando a canção do grupo. Relembrar os valores do Clã afixados.</p> <p>Depois cada herói tem o seu momento a sós com a sua árvore e animal de poder. Se verificares que o teu animal de poder sofreu algum dano ou se o quiseres melhorar, tens aqui a tua oportunidade. Mas este é sobre tudo o momento em que todos fecham os olhos (com indicação do líder e respiram por um ou dois minutos de olhos fechados). Depois reabrem os olhos e ficam em silêncio por um minuto ou dois, a observar como se sente por dentro e a admirar o que o rodeia.</p> <p>Confirma que tens a tua mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena).</p> <p>Em roda, lembrem os vossos nomes/sons/gestos. Recorda-te do teu nome de herói, do teu animal de poder, gestos e sons.</p> <p>Como está hoje a vossa barra de energia? De 1 a 10 marcar numa árvore ou pau com uma fita/em alternativa fazer barras no chão e cada um põe uma marca (uma pinha, pedra, pau etc.). “Lembrem-se que a vossa barra de energia é afetada pela barra de fome (se estiveres com fome ou tiveres comido demasiado a tua barra de fome diminui) e pela barra de saúde (5 doses de frutas e vegetais por dia, dão-te o máximo de pontos na tua barra de saúde).” Podem usar o vosso caderno de campo.</p> <p>Os vossos abrigos continuam de pé? Precisam de reparações? Reúne-te com o teu grupo no teu abrigo e conversem um pouco sobre o dia de ontem. Se tiveres o teu abrigo individual, podes convidar outro herói com abrigo individual a sentar-se contigo ou podes decidir juntar-te a um grupo e depois mostrar o teu abrigo ou pedir ajuda para o reparar ou melhorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar espírito de identidade de grupo; - Proporcionar momento de foco interior e conexão intrapessoal, bem como com o ambiente circundante; - Incentivar a continuidade de tarefas do dia anterior; - Criar espírito de grupo e sentido de comunidade e pertença. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Conversa de segurança (15 minutos)</p>	<p>Vamos relembrar as regras de sobrevivência?</p> <p>REGRA N.º 1: ROUPA: Têm de ter roupa e calçado confortável! Não devemos ter medo do frio, do calor ou da chuva! Calções frescos e confortáveis, t-shirt de cor clara e boné são importantes.</p> <p>REGRA N.º 2: RESPEITO: Devemos respeitar os animais, o ambiente, os nossos colegas e professores. Não magoar ninguém nem a nós próprios.</p> <p>REGRA N.º 3: COMIDA: Não levar à boca bagas sem autorização dum especialista! Algumas bagas ou mesmo folhas podem nos fazer mal e na dúvida não comer! Questionar se querem partilhas lanches e se sentem necessidade dessa pausa e a que horas. Alertar que há crianças com intolerâncias e é importante perguntar sempre ao cuidador se pode dar.</p> <p>REGRA N.º 4: LIMITES: Podem e devem explorar à volta, mas façam-no sempre dum sítio onde avistem os restantes. (É muito importante que explorem e testem os seus limites, por isso, devemos interferir o menos possível).</p> <p>REGRA N.º 5: CHAMAMENTO: Relembrem em conjunto o vosso chamamento. Sempre que alguém chamar devem responder e aproximarem-se.</p> <p>Todos cuidamos uns dos outros! Lembrem-se! Somos guardiões da nossa tribo!</p>	<p>- Recordar as regras básicas de saúde e segurança.</p>	<p>- Comunicação;</p> <p>- Autorregulação;</p> <p>- Memorização.</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Exploração da Natureza (300 minutos)</p>	<p>Temos de preparar a nossa festa! Podem criar bandeirolas (pedaços de tecido branco tingidos com folhas e bagas).</p> <p>Vamos ligar a nossa aldeia! Construam caminhos que liguem os vossos abrigos. Podem construir outros ou adaptar os já existentes para melhorar a aldeia. Criar outros lugares importantes: o que vai existir? Padaria (bolos de lama)? Peixaria? Carpintaria? As crianças criam a aldeia fazendo outras construções e podem fazer placas com tinta. Criar moedas de troca (pedras..) ou troca direta. Falar um pouco sobre a invenção do dinheiro e do sistema de trocas antigamente. Será uma manhã inteira a fazer role play, a brincar na aldeia, com comércio e serviços!</p> <p>Em grupo construam uma escultura (usando barro) para colocar no centro da aldeia. Esta pode ser depois levada para a escola.</p>	<p>- Celebração da amizade, das aprendizagens e do território.</p>	<p>- Falar em público (apresentação);</p> <p>- Sentido de pertença ao grupo.</p>

<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">Fecho e reflexão do dia (30 minutos)</p>	<p>Regresso à base. Cada herói senta-se por 5 minutos junto à sua árvore e tal como no dia anterior, tem o seu momento a sós para relaxar e encontrar o foco. Pode haver uma meditação guiada, simples, ou simplesmente incentivar a escutar os sons, o som do seu coração, tocar na sua cara e outras partes do corpo para sentir a presença do seu corpo.</p> <p>Momento de partilha: O líder relembra as 10 sessões de aventuras e agradece a todos. Pede para cada um dizer 1 a 3 palavras ou um gesto que representem a vivência deste dia. Atira novelo de lã para uma criança, que faz a sua partilha. Esta criança enrola uma parte do fio no seu pulso (deixando bastante solto) ou num pau que mantém consigo. A criança atira novelo ao calhas para outra, que fará a sua partilha e enrola à volta do seu pulso (ou num pau que mantém consigo) e por sua vez atira a outra.... Ficarà uma teia.... Estamos todos ligados pela teia dirá o líder. Que as memórias destes dias perdurem e que vos tenha trazido algo especial para levarem aos outros. Vocês são guardiões da natureza. Levem as vossas experiências e convidem amigos e pais para os vossos desafios.</p> <p>Atualiza a tua barra de energia. Como te sentes no final do dia?</p> <p>Ainda te lembras da canção do grupo? Canta-a! E não se esqueçam de usar gestos bem divertidos!</p> <p>Remover a bandeira e cortar em pedaços: cada um leva uma parte da bandeira!</p> <p>No final cada criança abraça-se e vai ter com a sua árvore e animal de poder e abraça a árvore.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relaxamento e regresso ao foco pessoal; - Proporcionar a partilha sobre as vivências do dia num jogo e numa dinâmica de pares; - Promover consciência e autoconhecimento; - Fomentar sentido de grupo e comunidade 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicação; - Espírito de pertença; - Espírito de grupo.
--	---	---	---

Recursos necessários

- Mochila de inventário (borrifador, roupa extra, calção de banho, água para beber, comida, protetor solar, caderno de campo, estojo, manta pequena);
- Sacos para lixo, luvas, gel desinfetante, pá;
- Kit primeiros socorros;
- Lã de várias cores;
- Cordas fina.

ATIVIDADES ADICIONAIS

FOREST SCHOOL

DECORAR UMA ÁRVORE!

Descrição

Usem a criatividade e criem objetos decorativos para uma árvore à vossa escolha! Com elementos da natureza e o sisal ou lã, criem as decorações (p.e. pendentes de folhas e paus). No final tirem fotografias ao resultado e retirem as decorações.

Material necessário

Tesoura; sisal ou lã; elementos da natureza.

PROCURAR TEXTURAS DIFERENTES NA NATUREZA

Descrição

Esta atividade permite que trabalhem as vossas habilidades de observação. Desafiem-se a procurar quantas texturas naturais diferentes conseguem identificar no vosso jardim ou numa caminhada diária? Façam uma lista e anotem o que encontraram.

Material necessário

Nenhum.

AO SOM DA MÚSICA DA NATUREZA

Descrição

Nesta atividade desafie as crianças a fazer umas maracas com o som da natureza. Para isso, coloquem dentro do copo de iogurte pedras ou outros elementos que achem pertinentes, coloquem o balão sobre a parte aberta até conseguirem cobrir todo o copo, coloquem os elásticos e construam ritmos. Para ficar ainda mais interessante, construam uma história para uma música e acompanhem ao ritmo das maracas!

Material necessário

1 balão, copo de iogurte, elásticos, pedras ou outros elementos da natureza.

PROCUREM OS PARES DE FOLHAS IGUAIS!

Descrição

Procurem folhas de árvores, flores... (duas do mesmo exemplar). Com as folhas recolhidas, colar duas folhas iguais em pedaços de cartão diferentes. De seguida, para iniciar o jogo, baralhem os cartões e virados para baixo procurem onde se encontra o par igual.

Material necessário

Pedaços de cartão de caixas de papelão previamente cortados em quadrados, folhas da natureza e cola.

DESENHAR O TERRITÓRIO

Descrição

Desenhar é uma atividade de grande importância no trabalho da concentração, criatividade e imaginação. Por isso, propomos que com recurso aos materiais de pintura e outros que considerem relevantes, desenhem a vossa rua, fontes e monumentos do vosso concelho.

Material necessário

Lápis de cor, folhas de papel.

COROA DE FLORES

Descrição

Em grupo, é feita uma caminhada pelo espaço para encontrar folhas, flores e outros elementos naturais.

Depois de recolhidas folhas e flores de diferentes cores, formas e tamanhos, desafiar as crianças a colarem as suas folhas/flores preferidas numa fita de cartolina previamente cortada. Quando cada criança terminar, juntar as extremidades da sua coroa com agrafos ou fita-cola.

Material necessário

Elementos da natureza, saco, cartolina, tesoura, fita-cola ou agrafador, cola batom.

DEIXA-ME VER ONDE ESTÃO AS AVES!

Descrição

A partir de rolos de cartão (de papel higiênico ou de cozinha), cada criança deverá unir dois rolos com cola, agrafos ou cordel, perfurando as extremidades de ambos os rolos para inserir um cordel que permita pendurar o objeto ao pescoço. No final, as crianças são desafiadas a ilustrarem e decorarem os seus binóculos com elementos da natureza. Em grupo, é feita uma caminhada pelo espaço envolvente, transportando cada criança os seus binóculos. O desafio será o de caminhar atentamente para ouvir o som das aves e, com os binóculos tentar identificar as aves existentes.

Material necessário

Rolos de cartão, tesoura, agrafos, cola UHU, cordel, canetas de cor.

PREDADORES E PRESAS

Descrição

Primeiramente escolhem-se duas espécies de aves (p.e. águia e um pisco) e as/os respetivas/os duas/dois participantes às/aos quais se atribui o animal. As/os restantes são minhocas e outros animais que servem de alimento às aves.

À medida que a águia e o pisco vão apanhando as suas presas, tocando-lhe no ombro ou nas costas, estas juntam-se à ave de mãos dadas, criando gradualmente um cordão humano.

O jogo termina quando todas/os já estiverem de mãos dadas na cadeia de animais.

Material necessário

Nenhum.

COLEÇÃO NATURAL

Descrição

A partir de caixas de ovos reutilizáveis (6 ou 12 unidades) e diversas imagens impressas de flora local (trevos, pinhas, caruma, folhas diversas, etc.), desafiar as crianças a, individualmente, selecionarem um conjunto de imagens para colarem na sua caixa de colecionador.

De seguida, e em grande grupo, realizar uma caminhada para encontrar coleções de objetos naturais fantásticos, recolhendo-os para dentro das caixas de colecionador.

Material necessário

Caixas de ovos, imagens impressas, cola, elementos da natureza, caixas de colecionador.

NATUREZA CHEIROSA

Descrição

Em grupo, é feita uma caminhada pelo espaço para encontrar folhas, flores e outros elementos naturais.

Depois de recolhidos, deverão esmagar os elementos naturais (pétalas de flores ou folhas) numa tijela com a ajuda de uma pedra ou almofariz. De seguida, adicionar algumas gotas de álcool e misturar com água. Vertido para um frasco de vidro, cada criança terá criado o seu perfume natural. No final, o desafio será o de todo o grupo cheirar os frascos das/os colegas e tentar adivinhar de que são feitos.

Material necessário

Elementos da natureza, saco ou caixas-lupa, frascos de vidro, água, álcool, pedra ou almofariz, elementos da natureza.

ENTRE FOLHAS

Descrição

Desafiar as crianças a escolher uma folha de árvore e decalcar a folha escolhida com lápis por cima de uma folha de papel A4. Depois de todas as crianças concluírem o seu desenho, analisar as diferentes formas e texturas apresentadas pelas folhas, bem como, tentar identificar quais as espécies a que correspondem as folhas e elaborar uma coletânea de todas as formas recolhidas.

Material necessário

Folha de papel A4, lápis de cor ou de carvão.

ESTAFETAS

Descrição

Organizar um circuito de estafetas, onde em cada posto as crianças terão que realizar um desafio diferente (saltar à tesoura 5x, rodar sobre si própria 2x, etc.). À vez, as crianças têm de correr até ao posto seguinte para passar o testemunho (pode ser um elemento da natureza ou outro). Podem ser criados dois percursos em simultâneo e organizadas duas equipas.

Material necessário

Elementos da natureza.

PINTAR COM NATUREZA

Descrição

Em grupo, é feita uma caminhada pelo espaço para recolher folhas, paus e outros elementos da natureza. Com recurso a paus e folhas, criar um pincel natural, atando as folhas ao pau com cordel ou lã. Depois de construídos os pincéis, desafiar as crianças a ilustrarem um desenho com aguarelas ou tintas guache.

Material necessário

Elementos da natureza, saco, cordel ou lã, tintas guache ou aguarelas.

ALIMENTA UMA AVE

Descrição

A pares, cada grupo terá o desafio de construir um comedouro para aves a partir de materiais reciclados (paus de madeira de gelado ou pacotes de leite, por exemplo). O comedouro poderá ser pintado ou decorado por cada grupo.

Depois de construídos os comedouros, cada grupo deverá preenchê-lo com comida para pássaros (sementes diversas) e colocar numa árvore à escolha. Desafiar as crianças a, durante o dia, verificarem se alguma espécie foi comer ao seu comedouro e, no final das atividades, recolher os comedouros e colocar posteriormente na varanda da escola.

Material necessário

Materiais reciclados, tesoura, cola, cordel, tintas e/ou canetas de cor. Saco de sementes.

ENCONTRA-ME E DESENHA-ME

Descrição

Realizar uma caminhada com as crianças e desafiar-las a, durante o caminho, recolherem um elemento de cada categoria: 1 elemento que cheire bem, 1 elemento da sua cor preferida, 1 elemento que seja suave, 1 elemento que sirva de comida para um animal e 1 elemento que faça um barulho curioso. Depois de recolhidos os elementos, distribuir uma folha A3 a cada criança com os quadrados para cada ilustração previamente desenhados (ver imagem abaixo), e desafiar-las a ilustrarem os seus elementos naturais. No final, em grande grupo, devem partilhar o que encontraram.

Material necessário

Elementos da natureza, sacos, folhas de papel A3, lápis e canetas de cor.

JOGO DAS ORDENS

Descrição

Desafiar as crianças a procurarem folhas na zona envolvente. Depois de recolherem um conjunto de folhas, o desafio será o de ordenarem as folhas segundo determinados critérios:

- 1 - Da folha menor para a folha maior;
- 2 - Da folha mais escura até à mais clara;
- 3 - Da folha com menos nervuras até à que tem mais nervuras;
- 4 - Da folha mais recortada à menos recortada.

Material necessário

Elementos da natureza (folhas).

ARTISTAS NATURAIS

Descrição

Em grupo, é feita uma caminhada pelo espaço para recolha de elementos da natureza (caruma, folhas, flores, etc).

A partir das folhas do pinheiro caídas no chão (caruma) desafiar as crianças a ilustrarem o seu animal ou planta preferida. No final, terminar a ilustração colando outros elementos naturais recolhidos.

Material necessário

Elementos da natureza, sacos de papel ou pano, folhas brancas e colabatom.

HISTÓRIA INVENTADA

Descrição

A partir de paus, folhas e outros elementos naturais, as crianças são desafiadas a criar bonecos de pau que serão as personagens de uma história inventada sobre a floresta.

Depois de criados os bonecos de pau, à vez, cada criança é desafiada a inventar uma parte de uma história que está a ser contada pelo grupo. Nesta dinâmica a monitora começará por contar o início de uma história e passar a vez a uma das crianças do grupo para que a continue, e assim sucessivamente.

Material necessário

Elementos da natureza, corda/lã, tesoura, cola

AMULETO DOS SUPERPODERES

Descrição

Em grande grupo, desafiar as crianças a, individualmente, escolherem que animal querem representar. Depois, na primeira ronda do jogo, cada criança apresenta o som que faz esse animal. Na segunda ronda, apresenta o som seguido de um movimento que o identifique (a caminhar, a voar, a mergulhar). Na terceira ronda, cada criança é desafiada a desenhar no chão (com um pau ou pedra) o seu animal. No final todas as crianças indicam qual o superpoder do seu animal (camuflagem, voar muito rápido, nada por muito tempo, etc.) Depois de indicado o superpoder do seu animal, cada criança é desafiada a criar um amuleto que represente esse superpoder, recorrendo a elementos naturais recolhidos (pau, pedras, folhas, etc.). No final, o amuleto pode ser colocado ao pescoço com um cordel.

Material necessário

Elementos naturais, cordel, cola, tesoura.

PERCURSO DE JOGOS

Descrição

Divididas em pequenos grupos, as crianças são desafiadas a escolherem e prepararem um jogo que será jogado por todas/os. Depois de escolherem qual o jogo, deverão escolher o local onde será jogado e preparar todos os elementos que forem necessários (um lenço de forem jogar à "barra ao lenço", por exemplo). Depois de preparados todos os jogos, todas as crianças percorrem as várias "estações" para jogar os jogos.

Material necessário

A definir por cada grupo.

Descrição

Em grande grupo, desafiar as crianças a, individualmente, escolherem que animal querem representar (sugerindo que seja um animal diferente da sessão anterior). Depois, na primeira ronda do jogo, cada criança apresenta o som que faz esse animal. Na segunda ronda, apresenta o som seguido de um movimento que o identifique (a caminhar, a voar, a mergulhar). Na terceira ronda, cada criança é desafiada a desenhar no chão (com um pau ou pedra) o seu animal. No final todas as crianças indicam qual o superpoder do seu animal (camuflagem, voar muito rápido, nada por muito tempo, etc.)

Com recurso a elementos da natureza (paus, pinhas, folhas, etc.) desafiar cada criança a construir um abrigo para o seu animal.

Material necessário

Elementos da natureza (paus, pinhas, folhas) e lã.

ANEXOS



ANEXO I

Pesca e Caça

COMPLEMENTO À ATIVIDADE
“PESCA SUSTENTÁVEL”



PESCA

Peixes



Achigã

Micropterus salmoides

Família: Centrarchidae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo alongado, com cabeça grande, boca alongada e com inúmeros dentes de reduzidas dimensões, apresentando o maxilar inferior mais proeminente que o superior. A cabeça e dorso são cobertos de escamas verde-escuras, com flancos dourados e ventre branco. Possui uma linha lateral de escamas mais escuras, particularmente visível nos adultos. A barbatana dorsal é dividida em duas partes, a primeira com raios espinhosos. **Tamanho:** Em Portugal raramente ultrapassa os 50 cm. **Peso:** Até 3kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Até 15 anos. **Atividade:** Em dias pouco ensolarados ou ao final do dia, tende a encontrar-se próximo da superfície, enquanto que em dias de muito sol poderá esconder-se em zonas de alguma vegetação ou de sombra. **Alimentação:** Peixes, crustáceos, insetos aquáticos e moluscos. **Reprodução:** Ocorre de março a julho, momento em que macho apresenta um comportamento territorial, construindo o ninho nas margens das massas de água e protegendo a postura até às 3/4 semanas de idade da descendência. A desova ocorre quando a temperatura da água atinge cerca de 17°C. Cada fêmea pode depositar entre 5000 e 40000 ovos em locais de pouca corrente e profundidade. **Habitat:** Águas temperadas ou pouco frias, suportando temperaturas extremas e baixas concentrações de oxigénio. Prefere locais com vegetação em albufeiras e lagoas, abrigando-se em estruturas submersas como troncos, ou pedras, vivendo solitários ou em pequenos grupos. Encontram-se frequentemente à superfície e não excede os sete metros de profundidade.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Espécie residente, introduzida. **Em Portugal:** Ocorre em todas as bacias hidrográficas do continente, em particular a sul do rio Tejo. Encontra-se ainda no Arquipélago dos Açores. **No mundo:** Ocorre em praticamente todo o mundo.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável. **Principais ameaças:** Poluição das águas e pesca intensiva. Esta espécie constitui por sua vez uma ameaça às espécies nativas de peixes, não só por efeito direto da predação mas também por poder constituir um vector de novos parasitas.

valor sócio-económico e curiosidades

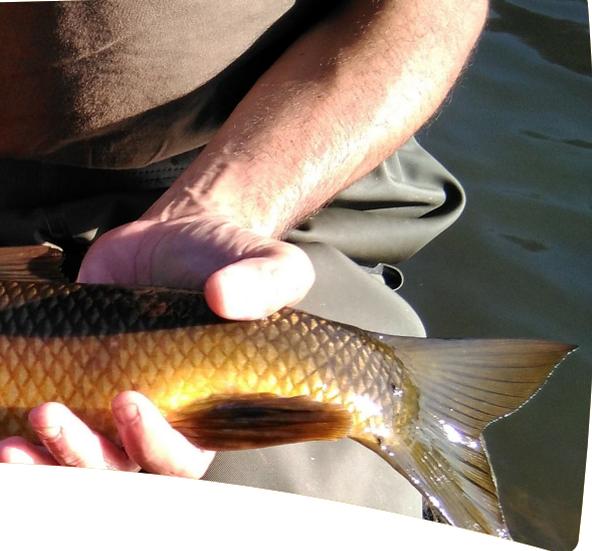
Espécie com elevado valor socioeconómico, importante para a pesca profissional, pesca lúdica, pesca desportiva e gastronomia. Nos EUA, o maior exemplar capturado tinha 94 cm e 10,5 kg de peso. Os fatores abióticos de luz e temperatura têm uma forte influência no comportamento do achigã. Com temperaturas inferiores a 13°C, esta espécie fica quase inativa, não se alimentando nem movimentando, enquanto que, quando sobre acima dos 20°C, torna-se extremamente ativo. O seu comportamento de predação difere em diferentes condições da água, preferindo em águas claras e limpas iscas de menor tamanho e de cor





PESCA

Peixes



Barbo-comum

Luciobarbus bocagei

Família: Cyprinidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano, mas principalmente na primavera.

DESCRIÇÃO

Principais características: Espécie de grandes dimensões, boca com dois pares de barbilhos na mandíbula superior. O último raio da barbatana dorsal é espinhoso e a coloração das escamas varia consoante o habitat e a fase de desenvolvimento. Os adultos apresentam coloração cinza na cabeça e zona dorsal, com o ventre esbranquiçado, enquanto que os juvenis apresentam manchas escuras na zona lateral. **Tamanho:** Até 80 cm de comprimento. **Peso:** Pode atingir os 12 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Até aos 11 anos. **Atividade:** Efetua migrações sazonais ao longo do curso de água (potamódromas), associadas à época de reprodução (para montante), e ao período estival (para jusante) como consequência da diminuição da disponibilidade de água e da interrupção da continuidade fluvial. **Alimentação:** Composta maioritariamente por invertebrados bentónicos, em particular pequenos crustáceos, larvas de insetos e moluscos. Alimenta-se ainda de matéria vegetal em decomposição. **Reprodução:** A época de reprodução ocorre de maio a julho, podendo cada fêmea colocar cerca de 8000 ovos em zonas de fundos pedregosos e arenosos, com águas pouco profundas e ricas em oxigénio. Os ovos são venenosos para outras espécies, evitando que sejam comidos. **Habitat:** Leitões de rio mais profundos, com correntes rápidas e com fundos de pedra ou gravilha.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. Endémica da Península Ibérica. **Em Portugal:** Presente nas bacias hidrográficas do continente, entre o rio Lima e o Sado. **No mundo:** Espanha e Portugal. Bacias hidrográficas ibéricas que confinam com a costa Atlântica entre o rio Lima e o rio Sado.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida pela legislação nacional através da sua inclusão nos Anexo B-V do Decreto-Lei n.º 140/99, de 24 de abril (alterado pelo Decreto-Lei n.º 156A/2013, de 8 de novembro) que define as "espécies animais e vegetais de interesse comunitário cuja captura ou colheita na Natureza e exploração podem ser objeto de medidas de gestão", bem como pela Lei n.º 2097, de 6 de junho de 1959 (Lei de bases do fomento piscícola nas águas interiores do País). **Principais ameaças:** Poluição das águas e pesca intensiva.

valor sócio-económico e curiosidades

Espécie com algum interesse gastronómico e para a pesca desportiva.





PESCA

Peixes



Boga-de-boca-arqueada

Iberochondrostoma lemmingii

Família: Leuciscidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Criticamente em Perigo (CR) (pela classificação da IUCN para a Europa, dado que a espécie foi descrita após a publicação da, ainda em vigor, Lista Vermelha dos Vertebrados de Portugal)

Melhor época para observação: Todo o ano

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo ligeiramente comprimido lateralmente, fusiforme, cabeça pequena e boca sem barbilhos e com lábios finos. As barbatanas dorsal e lateral são pequenas, apresentando coloração do corpo amarelo-esverdeado com pequenos pontos negros ao longo dos flancos. **Tamanho:** Até 15 cm. **Peso:** Até 500 gr.

BIOLOGIA

Longevidade: Até 5 anos. **Atividade:** Efetua migrações logo no início da Primavera para executar a desova a montante dos cursos de água corrente com pouca profundidade e de fundos de areia e cascalho. **Alimentação:** Dieta essencialmente à base de zooplâncton, algas e pequenos invertebrados aquáticos. **Reprodução:** Ocorre entre março e maio, ocorrendo a deposição de cerca de 7 000 gâmetas femininos (oócitos). **Habitat:** Zonas de cursos de água pequenos ou médios, com corrente fraca ou moderada, com muita vegetação subaquática e substrato arenoso.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Residente, sendo endémica da Península Ibérica. **Em Portugal:** Ocorre nas bacias hidrográficas do Tejo, Guadiana, Almagem, Quarteira e Gilão. **No mundo:** Em Espanha, encontra-se distribuído também nas bacias hidrográficas do Odiel e Guadalquivir.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): espécie abrangida por legislação nacional e internacional de conservação.

Principais ameaças: Degradação do habitat causada pela agricultura, captação de água e aumento da poluição aquática, assim como introdução de espécies exóticas com consequências ao nível do aumento da predação e da disseminação de doenças.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

O lábio inferior da boca possui uma placa de bordo cortante para raspar as algas e invertebrados aderentes à gravilha dos fundos. Nas pedras e rochas dos rios, é possível encontrar vestígios da presença desta espécie, pois são visíveis os “caminhos” que estas deixam ao raspar com a boca nestas superfícies para se alimentarem.





PESCA

Peixes



Bordalo

Squalius alburnoides

Família: Cyprinidae

Categoria de ameaça em Portugal:
Vulnerável (VU).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo alongado, fusiforme, com cabeça pontiaguda e boca desprovida de barbilhos. Apresenta uma linha lateral mais esbranquiçada na zona anterior do corpo, flancos prateados e região dorsal mais escura que a ventral, formando na zona posterior do corpo uma banda tricolor. **Tamanho:** Entre 8 e 15 cm. **Peso:** Até 1 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Cerca de 6 anos no caso das fêmeas e 4 anos nos machos. **Atividade:** Existe uma aparente segregação espacial entre as diferentes formas do complexo *Squalius alburnoides* (complexos híbridos que englobam diferentes tipos de machos e de fêmeas com números distintos de cópias de cromossomas). **Alimentação:** Larvas de insetos e insetos terrestres, em particular dípteros e formigas. **Reprodução:** Ocorre entre abril e junho, sendo as posturas colocadas em modo fracionado que favorece a sobrevivência em zonas de seca prolongada. Em função da sua abundância, a reprodução poderá envolver vários machos. **Habitat:** Em regra geral, existe preferência por rios com abundância de plantas aquáticas, pouco profundos e com margens estreitas, podendo também ocorrer em pequenas albufeiras.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Residente, sendo endémica da Península Ibérica. **Em Portugal:** Ocorre nas bacias hidrográficas do Douro, Vouga, Mondego, Tejo, Sado, Guadiana, Almagem e Quarteira. **No mundo:** Em Espanha, encontra-se distribuído também nas bacias hidrográficas do Odiel e Guadalquivir, tendo sido introduzido na bacia do Jucar.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): espécie abrangida por legislação nacional e internacional de conservação. **Principais ameaças:** Destruição e degradação de habitat, e introdução de espécies exóticas que aumentam o risco de predação e de hibridação.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie que evoluiu do cruzamento entre fêmeas da espécie *Squalius pyrenaicus* e machos de uma outra espécie desconhecida da mesma família dos Ciprinídeos, mantendo o código genético de ambas as espécies parentais.





PESCA

Peixes



Carpa

Micropterus salmoides

Família: Cyprinus carpio

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA).

Melhor época para observação: Meses de primavera e verão.

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo alongado, coberto por escamas de grandes dimensões, cabeça proeminente e em forma triangular, com dois barbilhos, um de cada lado da boca. A barbatana dorsal é longa e composta por raios. A coloração das escamas é castanha-esverdeada com flancos dourados no dorso, e zona ventral amarelada. Possui um elevado polimorfismo, variando muito na forma, proporção e coloração do corpo, e no tamanho das barbatanas e escamas. **Tamanho:** Até 100 cm, sendo frequente medir entre 20 e 60 cm. **Peso:** Entre 30 e 35 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Em média vivem 16 anos, podem viver até aos 20 anos na natureza e 40 em cativeiro.

Atividade: Durante o período de inverno, permanece junto ao fundo do rio, limitando a sua atividade até à primavera. **Alimentação:** Insetos, ovos de peixes e anfíbios, crustáceos, moluscos, plantas aquáticas e, muito ocasionalmente, peixes. **Reprodução:** Inicia-se em abril e prolonga-se até junho, ocorrendo em locais de pouca profundidade, com vegetação abundante (aquática ou submersa), e em águas com temperaturas que rondem os 18°C. Cada fêmea é capaz de depositar várias posturas ao longo da fase reprodutiva, libertando em média em cada postura cerca de 250000 ovos que são colocados junto da vegetação. **Habitat:** Ocorre preferencialmente em águas profundas e com pouca corrente ou mesmo paradas (lagoas e albufeiras com vegetação abundante), assim como em troços médios e inferiores dos rios mais largos. Espécie capaz de habitar águas salobras e de resistir até uma hora fora de água.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Espécie residente, introduzida. **Em Portugal:** Ocorre em praticamente todas as bacias hidrográficas de Portugal continental e encontra-se ainda no Arquipélago dos Açores. **No mundo:** Presente em todos os continentes.

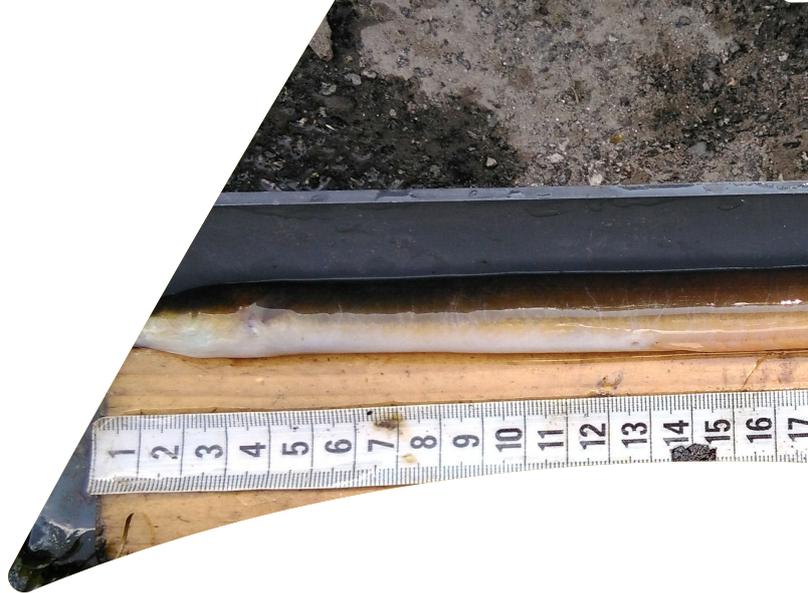
CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável **Principais ameaças:** Alterações às condições abióticas de alguns habitats onde ocorrem. Em grande número, as carpas podem reduzir a qualidade da água, contribuindo para a ressuspensão de sedimentos, e levando à carência de oxigénio e à mortalidade de grandes quantidades de peixe.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

As carpas possuem um valor socioeconómico elevado, quer devido à pesca lúdica e desportiva, quer à pesca profissional pelo seu interesse gastronómico. Também ao nível ornamental, o seu valor é elevado, em especial para as carpas-espelho e para as carpas-koi. É uma espécie muito resistente à escassez de oxigénio dissolvido e à degradação da qualidade das águas.





PESCA

Peixes

Enguia

Anguilla anguilla

Família: Anguillidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Em perigo (EN).

Melhor época para observação: Todo o ano, mas preferencialmente de julho a dezembro.



DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo alongado e cilíndrico, com aparência de serpente, dorso esverdeado e zona do ventre mais clara. As escamas são de reduzidas dimensões, possui uma barbatana dorsal que se une à caudal e à anal. A cabeça é pequena, cónica e o maxilar inferior ultrapassa o superior, ambos com pequenos dentes, fortes e aguçados.

Tamanho: Em média, as fêmeas entre 20 e 80 cm e os machos entre 30 e 40 cm. **Peso:** Entre os 3 e os 4 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Até 7 anos no caso do macho e 9 anos no caso das fêmeas. **Atividade:** Espécie migradora que se reproduz no mar e cresce em ambientes de água doce (rios, ribeiras, ...) (catádroma). **Alimentação:** Pequenos peixes, crustáceos, anfíbios e larvas de insetos. **Reprodução:** A época de reprodução ocorre de janeiro a maio, os adultos deslocam-se até ao Mar dos Sargaços para desovar. A postura colocada em profundidade, quando a temperatura da água ronda os 17°C. Cada fêmea pode colocar até 1 milhão de ovos, cuja incubação dura cerca de 30 dias. As larvas regressam às zonas costeiras onde se metamorfoseiam em enguias de vidro que migram para as águas interiores onde crescem.

Habitat: Em ambiente dulçaquícola habita sobretudo o fundo dos rios e barragens, por serem zonas com águas correntes, oxigenadas, pouco frias e de densa vegetação.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental e Insular. **Em Portugal:** Ocorre em todas as bacias hidrográficas do continente, desde o Minho ao Guadiana. Nos Arquipélagos dos Açores e da Madeira ocorre nas águas costeiras e embora entre em pequenas linhas de água é pouco provável que aí se mantenha até atingir a maturidade.

No mundo: Costa Atlântica da Europa e Norte de África, bem como algumas ilhas do Atlântico (Islândia, Ilhas Féroé, Açores, Madeira e Canárias).

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida ao abrigo da Lei n.º 2097, de 6 de junho de 1959 (Lei de bases do fomento piscícola nas águas interiores do País), e do Decreto-Lei n.º 278/87, de 7 de julho, que fixa o quadro legal regulamentador do exercício da pesca e das culturas marinhas em águas sob soberania e jurisdição portuguesas.

Principais ameaças: Captura excessiva dos adultos, pesca ilegal dos juvenis (meixão), construção de obstáculos à migração (p.e. a construção de barragens) e poluição dos cursos de água.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie com elevado interesse gastronómico, quer os





PESCA

Peixes



Peixe-gato

Silurus glanis

Família: Siluridae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA).

Melhor época para observação: Todo o ano

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo alongado, comprido lateralmente na zona posterior, cabeça larga e achatada, boca de grandes dimensões e olhos reduzidos. Não apresenta escamas, possui três pares de barbilhos, barbatana dorsal pequena e anal longa. A coloração é cinzento-escuro na região dorsal, branca na cabeça e branco-rosada no ventre.

Tamanho: Até 3 metros. **Peso:** Até 120 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Em média vivem 26 anos, embora possam viver até aos 30 anos. **Atividade:** Indivíduos com hábitos crepusculares e noturnos, são sedentários, podendo, contudo, efetuar deslocações de cerca de 10 km. **Alimentação:** Peixes, crustáceos e, ocasionalmente, aves e pequenos mamíferos. **Reprodução:** Ocorre entre maio e julho, com cada fêmea a produzir entre 70 mil e 350 mil gâmetas femininos (oócitos). Os machos constroem ninhos na areia, em zonas de abundante vegetação aquática ou debaixo de troncos de árvores. **Habitat:** Zonas de rios profundas, com abrigos em pedras ou pilares de pontes, podendo também ocorrer em albufeiras onde tendem a ocupar locais de menor profundidade.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Residente em Portugal continental, embora tenha sido introduzido. **Em Portugal:** Ocorre na bacia hidrográfica do rio Tejo. **No mundo:** Nativa das bacias hidrográficas do Danúbio e do Elba, ocorre atualmente desde o oeste asiático até ao centro da Europa, podendo ainda ser encontrado no Brasil, onde foi introduzido.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

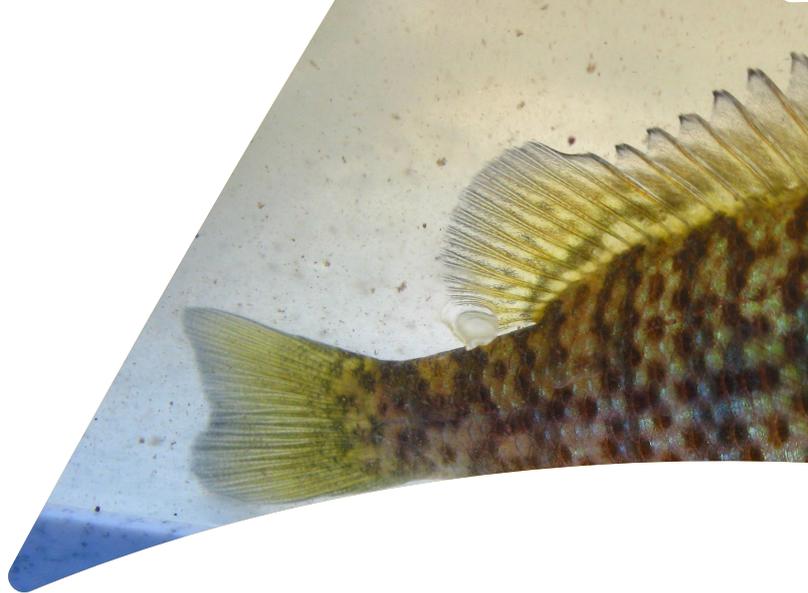
Conservação (legislação): Não aplicável.

Principais ameaças: Destruição e degradação do habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie com elevado interesse para a pesca lúdica e desportiva, em oposição ao baixo valor que representa para a pesca profissional. Grande capacidade de tolerância a variações de temperaturas e a baixas quantidades de oxigénio dissolvido, sendo também muito resistentes a elevadas cargas de poluição do seu habitat.





PESCA

Peixes



Perca

Lepomis gibbosus

Família: Centrarchidae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA).

Melhor época para observação: Todo o ano

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo em forma oval, cabeça mais alta do que comprida e com uma depressão pronunciada por cima do olho, boca pequena e barbatanas dorsal e anal de cor escura. A coloração é vistosa, alaranjada com manchas azuladas desde a cabeça aos flancos e uma mancha negra perto do opérculo. Existem algumas diferenças de coloração entre machos e fêmeas, apresentando estas umas barras de cores verticais mais pronunciadas do que nos machos, e cores menos intensas. **Tamanho:** Até 15 cm. **Peso:** Até 100 gr.

BIOLOGIA

Longevidade: Até 7 anos. **Atividade:** Apresentam atividade tipicamente diurna. **Alimentação:** Dieta essencialmente composta por larvas de invertebrados. **Reprodução:** Ocorre nos meses de primavera e verão, iniciando-se pela construção dos ninhos pelos machos, que prolongam a sua manutenção e defesa até ao final desse período. Os ninhos são pequenas depressões nos fundos arenosos dos rios, ocorrendo a nidificação em colónias situadas em zonas abertas e claras, junto às margens dos cursos de água. **Habitat:** Os indivíduos juvenis preferem locais de margens de cursos de água, com muita vegetação aquática, enquanto que os adultos podem ocorrer em zonas de águas mais profundas.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Residente em Portugal continental, embora tenha sido introduzido. **Em Portugal:** Ocorre em todas as bacias hidrográficas continentais. **No mundo:** Nativa da zona ocidental da América do Norte, tendo sido introduzida em outros locais da América, Europa e Marrocos.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável

Principais ameaças: Destrução e degradação do habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie de valor socioeconómico reduzido embora tenha algum interesse ornamental e para a pesca lúdica. É uma espécie muito territorial e com um comportamento agressivo, podendo afastar outras espécies dos locais onde ocorre.





PESCA

Peixes



Pimpão

Carassius auratus

Família: Cyprinidae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo achatado lateralmente, fusiforme, cabeça curta e boca pequena. A barbatana dorsal é côncava e longa, apresentando o dobro do comprimento da barbatana anal. A coloração é variável, desde acastanhada, dourada, vermelho-alaranjada, preta ou branca. **Tamanho:** Até 40 cm. **Peso:** Até 2 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Em estado selvagem podem atingir os 8 anos, mas em cativeiro conseguem viver até aos 30 anos. **Atividade:** No inverno, quando as temperaturas são inferiores a 10°C, os indivíduos tendem a permanecer em águas pouco profundas, reduzindo significativamente a sua atividade até à época da primavera. **Alimentação:** Dieta essencialmente composta por matéria vegetal e alguns invertebrados aquáticos como pequenos crustáceos. **Reprodução:** Ocorre entre abril e julho, com múltiplas posturas durante este período, quando a temperatura ambiente ronda entre os 20°C e 25°C. Os ovos são depositados em vegetação aquática, podendo ser libertados entre 10 mil e 80 mil óocitos em cada época de reprodução. **Habitat:** Preferencialmente em locais ricos em vegetação, ocorrendo em canais de irrigação, pauis, albufeiras e, mais esporadicamente em zonas ribeirinhas.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Residente em Portugal continental e insular, embora tenha sido introduzido.

Em Portugal: Ocorre em todas as principais bacias hidrográficas, à exceção das que se situam na região meridional.

No mundo: Nativa da zona oriental da Ásia, Rússia, China e Coreia, ocorrendo também na Europa, estando atualmente distribuída em mais de 50 países distribuídos por todos os continentes.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

Principais ameaças: Destruição e degradação do habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie com algum valor para a pesca lúdica, desportiva e grande interesse para a aquariorfilia. Uma das suas principais características é a tolerância e resistência a diversos fatores externos como a poluição, a falta de oxigénio e a uma acentuada variação térmica que poderá ir dos 0°C aos 41°C. Outra das curiosidades sobre esta espécie, é que terá sido, provavelmente, a primeira espécie exótica a ser introduzida em Portugal, trazida por navegadores portugueses da China no ano de 1611.





PESCA

Peixes

Savelha

Alosa fallax

Família: Clupeidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Vulnerável (VU).

Melhor época para observação: Todo o ano, mas preferencialmente na primavera.

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo alongado, comprimido, com sete a oito manchas negras longitudinais nas escamas laterais. As escamas são grandes e de coloração cinzenta, apresentando a zona ventral mais clara e o dorso azulado ou esverdeado. **Tamanho:** Entre os 20 e 40 cm, podendo atingir os 80 cm. **Peso:** Pode atingir os 2 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Até 7 anos. **Atividade:** Espécie migradora que se reproduz em ambientes dulçaquícolas ou salobros e cresce em ambiente marinho (anádroma). **Alimentação:** Crustáceos, pequenos peixes, larvas de insetos e algas.

Reprodução: A época de reprodução ocorre durante os meses da primavera, podendo cada fêmea desovar mais do que uma vez por época. Em média, as posturas têm entre 75 mil e 200 mil ovos, cujo período de incubação ocorre entre os 5 e os 8 dias seguintes, em função da temperatura da água. **Habitat:** Na fase larvar, desenvolve-se nos estuários ou em zonas com influência de marés, migrando posteriormente para o mar no primeiro ano de vida. Durante a época de desova, regressam aos rios, por norma ao mesmo local do ano anterior. Prefere setores inferiores e intermédios de rios de média e grande dimensão.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. **Em Portugal:** Ocorre nas bacias hidrográficas dos rios Minho, Lima, Vouga, Mondego, Tejo, Sado Mira e Guadiana. **No mundo:** Desde a costa Atlântica marroquina até ao mar Báltico, incluindo as ilhas Britânicas.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida pela legislação nacional através da sua inclusão nos Anexo B-II e B-V do Decreto-Lei n.º 140/99, de 24 de abril (alterado pelo Decreto-Lei n.º 156A/2013, de 8 de novembro) relativos à proteção e conservação de espécies vegetais e animais, bem como pela Lei n.º 2097, de 6 de junho de 1959 (Lei de bases do fomento piscícola nas águas interiores do País), e o Decreto-Lei n.º 278/87, de 7 de julho, que fixa o quadro legal regulamentador do exercício da pesca e das culturas marinhas em águas sob soberania e jurisdição portuguesas. **Principais ameaças:** Construção de barragens, que alteram ou impedem o acesso às zonas de desova. Degradação de habitat, poluição das águas e pesca intensiva.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie com algum interesse gastronómico. Só é permitida a pesca em águas interiores entre 9 e 30 de março e 13 e 14 de abril.

Sem imagem disponível



CAÇA

Aves

Codorniz

Coturnix coturnix

Família: Phasianinae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Meses de primavera e verão.

DESCRIÇÃO

Principais características: Plumagem muito característica e de fácil identificação, com padrão castanho-claro malhado de marcas castanho-escuras nas partes superiores, peito e cabeça com riscas esbranquiçadas estreitas, evidencia dimorfismo sexual, com o macho a apresentar a mancha da garganta negra e a fêmea uma mancha bege.

Tamanho: Entre 16 e 18 cm de comprimento.

BIOLOGIA

Atividade: Atividade essencialmente diurna apesar de se encontrar escondida durante o dia, evitando voar. Aprecia os climas mais quentes, hibernando em África. **Alimentação:** Dieta essencialmente composta por matéria vegetal como sementes, grãos e folhas verdes, mas também por insetos e outros invertebrados. **Reprodução:** Ocorre a partir de março, em campos de cultivo aberto e preferindo grandes planícies com prados de trevo e campos de milho verde. Constrói o seu ninho no solo, escondido nas plantas mais altas, apresentando posturas de 8 a 13 ovos, cujo período de incubação dura 17 a 20 dias. **Habitat:** Campos abertos cultivados.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone em Portugal continental e arquipélago dos Açores. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental e em todas as ilhas do arquipélago dos Açores. **No mundo:** Amplamente distribuída pela Europa, Ásia e África.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Anexo D do Decreto-Lei n.º 156-A/2013

Principais ameaças: Caça, degradação e destruição de habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

O canto desta ave é muito característico, sendo frequentemente associado a uma ave de pequenas dimensões, eventualmente um passeriforme. Não é facilmente observada pois, apesar do seu canto, é bastante tímida, encontrando-se habitualmente escondida na vegetação, apenas levantando voo quando se encontra muito próxima da fonte de perturbação.





CAÇA

Aves

Perdiz-comum

Alectoris rufa

Família: Phasianidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Plumagem característica com muitas cores, composta por tons de cinzento, preto, branco e vermelho-alaranjado. A zona da garganta ostenta um babete branco e uma orla negra, enquanto que o ventre e as patas são de cor vermelho-alaranjada. **Tamanho:** Entre 32 e 35 cm de comprimento.

BIOLOGIA

Atividade: Diurna e residente. **Alimentação:** Sementes, folhas de plantas silvestres, gramíneas, leguminosas e insetos. **Reprodução:** A época reprodução inicia-se em dezembro e decorre até ao final de julho. O acasalamento ocorre entre dezembro e março e cada fêmea pode ter duas posturas por ano, compostas, em média, por 13 ovos que demoram cerca de 23 dias a incubar. Reproduz-se em campos de cultivo com pastos, terrenos rochosos ou arenosos não lavrados e com vegetação rasteira. As crias são nidífugas (ou seja, saem do ninho precocemente), algumas começam a tentar voar com 10 dias de idade. Atingem o tamanho adulto aos 50 a 60 dias. **Habitat:** Zonas agrícolas, pastagens e matos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental. Introduzida nos arquipélagos da Madeira e dos Açores. **No mundo:** Sudoeste da Europa: Península Ibérica, França, Córsega e Norte de Itália. Foi introduzida nas Ilhas Britânicas e nos Arquipélagos da Macaronésia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida pela legislação nacional ao abrigo do Anexo D do Decreto-Lei n.º 140/99, de 24 de abril (alterado pelo Decreto-Lei n.º 156A/2013, de 8 de novembro) e do Anexo III do Decreto-Lei n.º 95/81, de 23 de julho. **Principais ameaças:** Degradação dos habitats e sobre-exploração cinegética.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie com elevado interesse cinegético e gastronómico.





CAÇA

Aves



Pombo-torcaz

Columba palumbus

Família: Columbidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: De dimensões superiores ao pombo-doméstico (*Columba livia*), apresenta coloração cinzenta em todo o corpo, incluindo a parte inferior das asas, bico amarelo, cauda longa, cabeça pequena e peito proeminente. Distingue-se facilmente pela mancha branca de ambos os lados do pescoço e, quando em voo, pela barra transversal branca da face superior das asas. **Tamanho:** Entre 38 e 43 cm de comprimento e 68 e 77 cm de envergadura.

BIOLOGIA

Atividade: Diurna, podendo encontrar-se em diversos locais, desde as zonas mais agrícolas às mais urbanizadas.

Alimentação: Dieta constituída por matéria vegetal como grãos, sementes, rebentos e folhas.

Reprodução: Ocorre a partir de março, em bosques perto de áreas agrícolas, parques, jardins e zonas urbanas, construindo o ninho de forma simples, em forma de pequena plataforma de galhos, junto ao tronco das árvores. Em média apresenta uma ou duas posturas por ano, constituídas por 1 ou 2 ovos, cujo período de incubação dura cerca de 17 dias.

Habitat: Preferencialmente florestas de pinheiros ou faias e zonas de mato.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone em Portugal continental. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental e no arquipélago dos Açores. **No mundo:** Ocorre em toda a Europa e Ásia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Anexo D do Decreto-Lei n.º 156-A/2013

Principais ameaças: Caça, degradação e destruição do habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Esta espécie de pombo constrói o seu ninho de forma tão simples e, por vezes, até descuidada, que é frequente ver-se os ovos depositados a partir de baixo do ninho.





CAÇA

Aves



Tordo-comum

Turdus philomelos

Família: Turdidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Quase ameaçado (NT) para a população residente. Pouco preocupante (LC) para a população invernante.

Melhor época para observação: Todo o ano no norte de Portugal, nos meses de inverno no centro e sul do país.

DESCRIÇÃO

Principais características: Corpo bastante compacto, cauda muito curta, apresentando a zona dorsal castanho-escura e a ventral esbranquiçada e amarelada, densamente sarapintada de preto. O voo é rápido e com movimentos ligeiramente bruscos. **Tamanho:** Entre 20 e 22 cm de comprimento.

BIOLOGIA

Atividade: As populações do centro e sul de Portugal são migradoras, invernando no oeste e sul da Europa, pelo que só surgem no território português a partir de outubro e até início da primavera. No norte, a população é residente.

Alimentação: Dieta constituída por azeitonas, caracóis, insetos e minhocas. **Reprodução:** Ocorre entre abril e junho, em matos ou parques com muita vegetação, escolhendo locais muito escondidos para construir o seu ninho, constituído em forma de taça coberta de musgo e com o interior cinzento e macio, feito em barro e madeira putrefacta. Podem ter entre duas a três ninhadas por ano, compostas, em média, por 3 a 5 ovos, cujo período de incubação dura cerca de 13 dias. **Habitat:** Bosques de folha caduca ou mistos, florestas de carvalhos, faias, freixos e amieiros, sendo também muito comum em olivais.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone em Portugal continental. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental, embora seja residente apenas no norte do país e invernante no centro e sul. **No mundo:** Ocorre como nidificante na maior parte do continente europeu, à exceção dos setores mais meridionais, e por grande parte da Ásia ocidental. É invernante no sul da Europa, norte de África e nalgumas zonas do Médio Oriente.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Anexo D do Decreto-Lei n.º 156-A/2013

Principais ameaças: Incêndios, caça, degradação e destruição do habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

É uma das espécies mais caçadas em Portugal, refletindo-se no seu alto valor cinegético.





CAÇA

Mamíferos

Lebre-ibérica

Lepus granatensis

Família: Leporidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Mamífero de pequeno porte, de pelagem castanho-acinzentada com uma mancha branca na zona ventral, patas e cauda também mais claras, as orelhas têm uma mancha negra na ponta e a cauda é branca e preta com demarcação bem definida. Uma das principais características desta espécie é a dimensão das orelhas que poderá ser superior à da cabeça. As patas traseiras são mais longas e robustas que as dianteiras, proporcionando grande agilidade, essencial para uma fuga rápida. Sem dimorfismo sexual. **Tamanho:** Varia entre os 48 e 68 cm de comprimento.

Peso: Em média entre os 2 e os 3 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Pode viver até 9 anos em estado selvagem. **Atividade:** Crepuscular e noturno, embora também possa ser observada durante o dia. Residente. **Alimentação:** Animal herbívoro que se alimenta de gramíneas, folhas e talos de plantas rasteiras, frutos, sementes e casca de árvores. **Reprodução:** A época de reprodução estende-se ao longo de todo o ano, mas com menor intensidade entre setembro e dezembro. Habitualmente, as ninhadas têm 1 a 3 crias e podem ocorrer 2 ou 4 vezes por ano. O período de gestação dura cerca de 28 dias. As crias nascem já com os olhos abertos e com pelo, sendo amamentadas durante 3 semanas. **Habitat:** Pode ocorrer em diversos tipos de habitat, preferencialmente zonas com clareiras, pedras e árvores, como é o caso de terrenos agrícolas, de montado ou baldios e ainda florestas montanhosas.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. Endémica da Península Ibérica. **Em Portugal:** Ocorre na maior parte do território continental, em particular na região mediterrânica e na fronteira leste com Espanha.

No mundo: Ocupa grande parte do território da Península Ibérica, à exceção da faixa adjacente aos Pirenéus.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida ao abrigo do Anexo III do Decreto-Lei n.º 95/81, de 23 de julho, (que ratifica a Convenção Relativa à Proteção da Vida Selvagem e do Ambiente Natural), que define “espécies da fauna protegidas”. **Principais ameaças:** Destruição de habitat, alteração das práticas agrícolas para métodos mais intensivos, caça e atropelamentos.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Como todos os lagomorfos, a lebre-ibérica realiza cecotrofia, que consiste na ingestão de fezes imediatamente após a sua expulsão pelo ânus, permitindo que os alimentos passem duas vezes pelo sistema digestivo de modo a obter deles maior aproveitamento nutritivo. É uma espécie com elevado interesse cinegético.





CAÇA

Mamíferos

Coelho-bravo

Oryctolagus cuniculus

Família: Leporidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Quase ameaçada (NT).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Mamífero de pequeno porte, de pelagem acinzentada, com tons amarelados e acastanhados na cabeça e patas, sendo a zona do ventre esbranquiçada. As patas posteriores são bem desenvolvidas e as orelhas menores que a cabeça, inclinadas para a frente e arredondas. A parte superior da cauda é preta. Sem dimorfismo sexual. **Tamanho:** Entre 35 e 46 cm de comprimento. **Peso:** Em média pesa 1 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Pode viver até 9 anos em estado selvagem. **Atividade:** Crepuscular e noturno. Residente.

Alimentação: Dieta à base de cereais em germinação, couves, bolbos e pequenas plantas herbáceas, variando a frequência de ingestão consoante a disponibilidade de alimento em cada estação do ano. **Reprodução:** A época de reprodução estende-se ao longo de todo o ano, existindo um pico de acasalamentos no final do outono. A gestação dura entre 28 e 30 dias, cada fêmea tem 2 a 7 crias, podendo acasalar 2 a 4 vezes por ano. A duração e intensidade dos períodos de reprodução é condicionada por fatores ambientais, como a quantidade e qualidade de alimento disponível, a temperatura e a precipitação.

Habitat: Zonas de paisagem em mosaico: áreas que intercalam zonas fechadas (p.e. matos e bosques temperados) de abrigo, e zonas abertas (pastagens e terrenos agrícolas) de alimento.

DISTRIBUIÇÃO

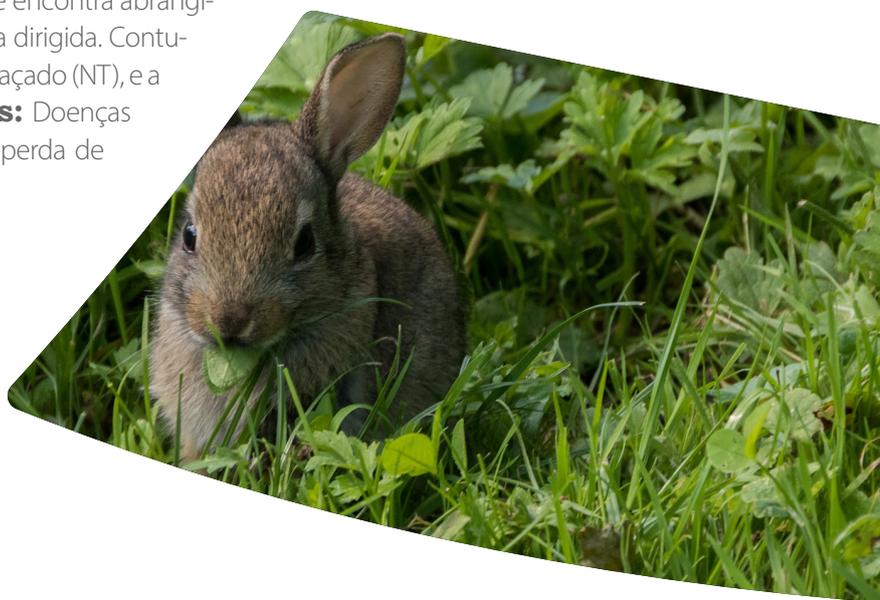
Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. **Em Portugal:** Distribuída por todo o território continental. Foi introduzido nos arquipélagos, apresentando densidades populacionais muito variáveis. No arquipélago do Açores ocorre em todas as ilhas exceto no Corvo e no da Madeira a exceção localiza-se nas Selvagens e nas Desertas. **No mundo:** É originário da Península Ibérica, tendo sido introduzido acidental ou propositadamente em numerosas geografias, estando hoje presente desde a Europa até à Austrália e em mais de 800 ilhas.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida. Contudo, o seu estatuto de ameaça em Portugal é Quase Ameaçado (NT), e a nível global é Em Perigo (EN). **Principais ameaças:** Doenças (como a mixomatose), caça intensiva e degradação e perda de habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Serve de alimento a mais de 40 espécies predadoras, entre elas um dos mamíferos mais ameaçados na Península Ibérica, o Lince-ibérico. A par com a perdiz, é uma das espécies cinegéticas de maior importância para a atividade.





CAÇA

Mamíferos

Corço

Capreolus capreolus

Família: Cervidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Entre setembro e dezembro.



DESCRIÇÃO

Principais características: Mamífero de grande porte, é no entanto o mais pequeno cervídeo da fauna portuguesa. A pelagem varia ligeiramente consoante a estação do ano, apresentando-se castanho-avermelhada no verão e castanho-acinzentado no inverno, podendo as crias apresentar pequenas manchas brancas no dorso e os adultos um tufo de pelo branco na zona da cauda. Dimorfismo sexual evidente, os machos possuem hastes, a partir do segundo ano de vida, se renovam anualmente. **Tamanho:** Entre 100 e 140 cm de comprimento. **Peso:** Entre 15 e 30 Kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Em cativeiro, esta espécie vive entre 10 e 15 anos. Estima-se que em estado selvagem, a sua esperança média de vida seja mais reduzida, entre os 8 e 9 anos. **Atividade:** Concentra a sua atividade principal (alimentação) ao anoitecer e de madrugada. Residente. **Alimentação:** Regime herbívoro muito diversificado. Predominantemente à base de folhas de silvas, giestas, medronheiros, azevinhos, castanheiros e pereiras. Consomem também uma grande variedade de frutos e sementes, entre eles cerejas, morangos, amoras, bolotas e castanhas. **Reprodução:** O acasalamento ocorre nos meses mais frios, entre novembro e janeiro. As crias nascem entre março e maio e, em média, cada fêmea tem 1 a 2 crias por gestação. **Habitat:** Paisagens com um mosaico de bosques e terrenos agrícolas ou maciços montanhosos.

DISTRIBUIÇÃO

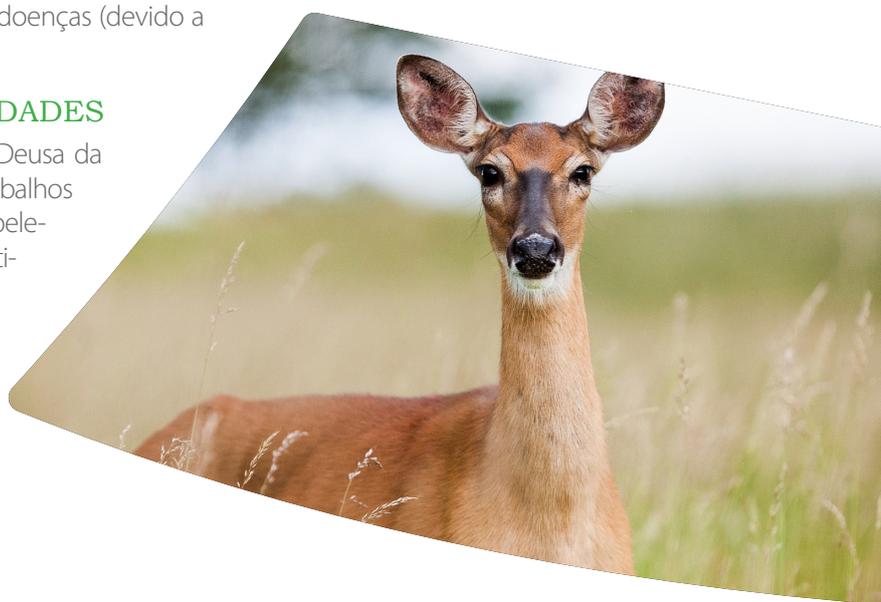
Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. **Em Portugal:** Pequenos núcleos populacionais a norte do Douro, em particular nas serras do Gerês, Peneda, Amarela, Larouco, Alvão-Marão e Nogueira, havendo também populações residentes em serras a sul do rio. **No mundo:** Distribuição Paleártica, desde a Europa e Ásia ocidental, apresentando na Península Ibérica uma distribuição predominantemente a norte de ambos os países.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida ao abrigo do Anexo III do Decreto-Lei n.º 95/81, de 23 de julho, (que ratifica a Convenção Relativa à Proteção da Vida Selvagem e do Ambiente Natural), que define “espécies da fauna protegidas”. **Principais ameaças:** Caça intensiva e doenças (devido a parasitas).

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Na mitologia grega, o corço era o animal símbolo da Deusa da Caça e conta-se que a sua captura foi um dos doze trabalhos que Hércules teve de cumprir, sendo símbolo de grande beleza e velocidade. Espécie com grande importância cinegética. A distribuição atual do corço em Portugal resulta não só da sua expansão natural, mas também de vários programas de reintrodução realizados, quer com fins cinegéticos, quer para aumentar a disponibilidade de presas silvestres para o lobo (*Canis lupus*) nas zonas de presença deste predador.





CAÇA

Mamíferos

Gamo

Dama dama

Família: Cervidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Não aplicável (NA).

Melhor época para observação: Todo o ano.



DESCRIÇÃO

Principais características: Pelagem castanho-avermelhada com manchas brancas no dorso e flancos durante o verão, tornando-se mais grisalha e escura com manchas menos proeminentes no inverno. O ventre é branco, a cauda é comprida e tem uma pelagem na base de cor branca que se prolonga ao longo da cauda com zona preta no centro e branca na borda. Apresenta um pescoço fino e comprido, focinho e orelhas longas e dimorfismo sexual acentuado com existência de hastes nos machos. **Tamanho:** Até 1,30 metros no caso das fêmeas, e 1,50 metros no caso dos machos. **Peso:** Entre 35 e 52 kg no caso das fêmeas, e 46 e 80 kg no caso dos machos.

BIOLOGIA

Longevidade: 16 anos em estado selvagem, podendo viver até aos 20 anos em cativeiro. **Atividade:** Comportamento social muito evidente, apresentando organização social flexível, sendo que a maior parte do ano os machos estão em grupos separados dos grupos de fêmeas, pontualmente se juntando em grupos mistos mais pequenos.

Alimentação: Dieta essencialmente composta por rebentos de árvores, frutos, hortícolas, raízes e cereais.

Reprodução: Ocorre no final do verão, iniciando-se em meados de setembro até final de outubro, época vulgarmente conhecida como brama e com rituais de acasalamento muito próprios que incluem lutas entre machos e vocalizações para atrair as fêmeas. Existe apenas uma ninhada por ano, e o período de gestação é de 8 meses, com apenas uma cria por ciclo gestacional. **Habitat:** Ampla variedade de habitats, com preferência pelas áreas de florestas, matos, pradarias, pastagens e plantações.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal continental

Em Portugal: Ocorre em pequenos núcleos populacionais, em particular a sul do rio Douro, na região em volta do rio Sado e no Alentejo junto da fronteira com Espanha. **No mundo:** Ocorre de forma dispersa e fragmentada por toda a Europa.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação):

Principais ameaças: Caça, degradação e destruição de habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Esta espécie possui várias estruturas corporais essenciais à comunicação entre o grupo, como é exemplo as mensagens transmitidas através do escudo anal (pelagem existente na base da cauda), diferentes vocalizações, emissão de odores e existência e forma das hastes.





CAÇA

Mamíferos



Javali

Sus scrofa

Família: Suidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Mamífero de grande porte, com o corpo arredondado, esta espécie tem patas curtas e fortes, apresentando-se como um animal de grande robustez física. A pelagem é escura, com orelhas proeminentes e cauda curta. No focinho possuem 4 presas proeminentes e voltados para cima (caninos inferiores e superiores). Apresenta dimorfismo sexual, sendo os machos muito maiores do que as fêmeas. As crias possuem lateralmente faixas longitudinais, que alternam entre claro e escuro. **Tamanho:** Entre 120 e 170 cm de comprimento. **Peso:** Em média cerca de 130kg, embora já tenham sido encontrados indivíduos com 230 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Em estado selvagem até 10 anos, podendo, em cativeiro, viver até aos 20 anos. **Atividade:** Crepuscular e noturno, embora seja registada alguma atividade durante o dia. Residente. **Alimentação:** Preferencialmente bolotas, castanhas, batatas, alimentando-se também de ratos, coelhos, minhocas e larvas de insetos.

Reprodução: O acasalamento ocorre entre novembro e janeiro, o período de gestação é de 16 a 20 semanas e, em média, a ninhada tem 3 a 10 crias. As crias seguem a mãe logo após o nascimento. Tornam-se independentes com mais de 6 meses de idade e adquirem a pelagem do adulto com cerca de 1 ano. A espécie organiza-se numa estrutura social matriarcal, apenas havendo junção entre os machos adultos solitários e as fêmeas durante o período de acasalamento.

Habitat: Florestas, prados e zonas agrícolas. Frequentemente refugiam-se em cavidades pouco profundas e no interior de manchas de vegetação densa.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. **Em Portugal:** Ampla distribuição em território continental, desde as zonas rurais às urbanas. **No mundo:** De distribuição natural paleártica, ocorre atualmente em todos os continentes exceto na Antártida. Foi introduzida no Continente Americano e na Oceânia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida.

Principais ameaças: Caça intensiva e cruzamento com espécies próximas (como o porco doméstico) que origina problemas de hibridação.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Habitualmente, os javalis machos adultos e os juvenis não se relacionam. Contudo, por vezes, os adultos toleram os mais jovens que adquirem conhecimentos por observação e imitação dos mais velhos e que, em contrapartida, funcionam como escudeiros, avançando à sua frente e expondo-se em primeiro lugar aos perigos. Espécie com grande importância cinegética.





CAÇA

Mamíferos



Raposa

Vulpes vulpes

Família: Canidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Mamífero de médio-porte de pelagem alaranjada e com a zona abdominal branca, focinho longo, cauda comprida e densamente peluda, a ponta pode ser branca ou escura, orelhas triangulares pontiagudas. Sem dimorfismo sexual. **Tamanho:** Entre 82 cm e 1,40m. **Peso:** Nas fêmeas varia entre os 3,1 e os 7,8 Kg e nos machos entre os 4,6 e os 8,6 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: Em estado selvagem pode viver até aos 15 anos, mas é comum que não vivam mais que 3 anos.

Atividade: Crepuscular e noturno. Residente. **Alimentação:** Espécie omnívora com uma dieta muito variada. Consume principalmente roedores e coelhos, podendo também consumir insetos e outros pequenos vertebrados (como aves, répteis e anfíbios) e ainda frutos e bagas. **Reprodução:** O período de acasalamento das raposas ocorre entre dezembro e fevereiro, nascendo as crias nos meses de março a maio. O período de gestação é de 52 dias (cerca de 7 semanas). As crias tornam-se independentes entre setembro e dezembro. Constrói tocas escavadas no solo onde as crias nascem. **Habitat:** Áreas florestais, campos agrícolas e zonas sub-urbanas.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. **Em Portugal:** Amplamente distribuída em todo o território nacional. **No mundo:** Larga distribuição mundial, ocorrendo em todo o hemisfério Norte e muito comum em toda a Península Ibérica. Foi introduzida na Austrália.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida.

Principais ameaças: Frequentemente são vítimas de atropelamentos e da caça. No passado foram muito perseguidas por proprietários agrícolas (devido aos danos que provocavam nos galinheiros) ou caçadas para exploração do seu pelo, muito cobiçado.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

Para procurar alimento ou para defender o território, as raposas podem percorrer até 10 km por dia. É uma espécie com grande interesse cinegético em Portugal.





CAÇA

Mamíferos

Sacarrabos

Herpestes ichneumon

Família: Herpestidae

Categoria de ameaça em Portugal:

Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Mamífero de médio porte, de corpo alongado de coloração escura e mesclada, com pelos castanhos claros e escuros, orelhas pequenas e arredondadas, numa cabeça afunilada e com olhos pequenos e escuros. Com ligeiro dimorfismo sexual, por norma, os machos costumam ser significativamente maiores que as fêmeas. **Tamanho:** Entre 82 e 100 cm de comprimento. **Peso:** Entre 2 e 4 kg.

BIOLOGIA

Longevidade: A longevidade desta espécie em estado selvagem não é totalmente conhecida, contudo estima-se que seja entre os 10 e 13 anos, podendo atingir os 20 anos em cativeiro. **Atividade:** Maioritariamente diurno. Residente.

Alimentação: Pequenos mamíferos como ratos, ratazanas, coelhos, lebres. Pode ainda alimentar-se de cobras e outros répteis e ainda de matéria vegetal com alto valor energético. **Reprodução:** A época de acasalamento inicia-se em fevereiro. A gestação dura entre 72 e 88 dias. Os nascimentos acontecem no interior da toca, maioritariamente entre os meses de abril e setembro, nascendo entre 2 e 4 crias em cada ciclo de gestação. As crias permanecem com a progenitora até se tornarem independentes, com cerca de um ano e meio a dois anos. **Habitat:** Grande variedade de ambientes, tais como zonas de vegetação densa em áreas agrícolas ou florestais, pastagens, bosques, matos e zonas ribeirinhas.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Não nativa de Portugal, originária de África. **Em Portugal:** Amplamente distribuído de norte a sul de Portugal continental, predominantemente a sul do rio Tejo e na região mediterrânica. **No mundo:** Grande distribuição em África (ausente no deserto do Sahara, nas florestas equatoriais e extremidade meridional). Foi, possivelmente, introduzida pelos Árabes na Península Ibérica tendo-se naturalizado e dispersado em toda a península.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida ao abrigo dos Anexos B-IV e D do Decreto-Lei n.º 140/99, de 24 de abril (alterado pelo Decreto-Lei n.º 156A/2013, de 8 de novembro) e do Anexo III do Decreto-Lei n.º 95/81, de 23 de julho. **Principais ameaças:** Caça intensiva e perda de habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO

E CURIOSIDADES

O nome desta espécie deve-se ao facto de, em deslocações, as crias seguirem a mãe em fila-indiana, cada uma com o focinho por baixo da cauda da que a precede. Outra curiosidade, relaciona-se com o seu aparecimento na Península Ibérica, uma vez que se pensa estar relacionada com a ocupação do povo árabe, pois esta espécie tem origem na Etiópia e encontra-se amplamente distribuída no continente africano.





CAÇA

Mamíferos



Veado-vermelho

Cervus elaphus

Família: Cervidae

Categoria de ameaça em Portugal:
Pouco preocupante (LC).

Melhor época para observação: Todo o ano.

DESCRIÇÃO

Principais características: Pelagem castanho-avermelhada durante o verão e castanho-escura no inverno, com as crias até 2 anos de idade a apresentar manchas brancas na zona dorsal. A cauda é curta, acastanhada, com pelagem na base da cauda em tons amarelados. Existe dimorfismo sexual muito acentuado, apresentando os machos hastes que estão ausentes nas fêmeas. **Tamanho:** Até 2,4 metros de comprimento. **Peso:** Até 250 kg no caso dos machos, e até 150 kg no caso das fêmeas.

BIOLOGIA

Longevidade: 13 anos em estado selvagem, podendo viver até aos 20 anos em cativeiro. **Atividade:** Comportamento social muito evidente, sendo que a maior parte do ano as fêmeas e os machos encontram-se em grupos separados. Na época de acasalamento, os machos adultos podem reunir um harém com até 20 fêmeas, competindo por elas e pelo seu espaço de território para o período de reprodução que só ocorre uma vez por ano. **Alimentação:** Dieta essencialmente constituída por bolotas, ervas, frutos e rebentos de árvores e arbustos. **Reprodução:** O período de acasalamento inicia-se no final do verão, em meados de setembro, época conhecida por brama e com rituais de acasalamento que incluem lutas entre machos e emissão de sons muito característicos. A gestação das fêmeas dura cerca de 235 dias e cada fêmea, por norma, tem um parto por ano, com apenas uma cria. **Habitat:** Ampla variedade de habitats, havendo preferência por terrenos com declives suaves e grandes manchas florestais de árvores caducas, intercaladas com prados e outras áreas abertas de vegetação arbustiva e herbácea.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal continental. **Em Portugal:** Ocorre de forma muito fragmentada, embora se encontre ao longo de todo o território continental. As populações mais importantes encontram-se na serra de Montesinho, Tejo Internacional, zona de Contenda-Barrancos e serra da Lousã. **No mundo:** Ocorre desde a Europa ocidental até às regiões do Cáucaso e Médio Oriente, encontrando-se também no norte de África, na Argentina, Chile, Austrália e Nova Zelândia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação):

Principais ameaças: Caça, pressão agropecuária, degradação e destruição de habitat.

VALOR SÓCIO-ECONÓMICO E CURIOSIDADES

As hastes dos machos são formações ósseas que crescem desde o crânio e que todos os anos caem após a época de reprodução, voltando a crescer todos os anos, em maiores dimensões e com maior número de ramificações.



Bibliografia de imagens

Achigã *Micropterus salmoides*

Imagem 1 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 2 - Fotografia cedida por Carla Sousa Santos - Projeto Peixes Nativos

Barbo-comum *Luciobarbus bocagei*

Imagem 3 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 4 - Fotografia cedida por Carla Sousa Santos – Projeto Peixes Nativos

Boga-de-boca-arqueada *Iberochondrostoma lemmingii*

Imagem 5 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 6 - Sem imagem disponível

Bordalo *Squalius alburnoides*

Imagem 7 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 8 - Fotografia cedida por Carla Sousa Santos – Projeto Peixes Nativos

Carpa *Cyprinus carpio*

Imagem 9 - Fotografia cedida por Carla Sousa Santos – Projeto Peixes Nativos

Imagem 10 - Sem imagem disponível

Enguia *Anguilla anguilla*

Imagem 11 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 12 - Fotografia cedida pela Biota

Peixe-Gato *Silurus glanis*

Imagem 13 - Fotografia cedida pela FRISK - C. Baeta

Imagem 14 - Fotografia cedida pela FRISK - C. Gkenas

Perca *Lepomis gibbosus*

Imagem 15 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 16 - Fotografia cedida pela Biota

Pimpão *Carassius auratus*

Imagem 17 - Fotografia cedida pela Biota

Imagem 18 - Fotografia cedida por Carla Sousa Santos – Projeto Peixes Nativos

Savelha *Alosa fallax*

Imagem 19 - Sem imagem disponível

Imagem 20 - Sem imagem disponível

Codorniz *Coturnix coturnix*

Imagem 21 - Fotografia cedida por Mário Lemos

Imagem 22 - Fotografia cedida por Mário Lemos

Perdiz-comum *Alectoris rufa*

Imagem 23 - Fotografia cedida por Autoria António Santos

Imagem 24 - <https://pixabay.com/pt/photos/animal-perdiz-ave-natureza-caneta-4262778/>

Pombo-torcaz *Columba palumbus*

Imagem 25 - <https://pixabay.com/pt/photos/pombo-torcaz-pombo-vista-lateral-274834/>

Imagem 26 - <https://pixabay.com/pt/photos/animal-bird-dove-ringdove-2510800/>

Tordo-comum *Turdus philomelos*

Imagem 27 - <https://pixabay.com/pt/photos/tordos-p%C3%A1ssaro-tordo-p%C3%A1ssaro-animal-5525660/>

Imagem 28 - <https://pixabay.com/pt/photos/p%C3%A1ssaro-tordo-animal-p%C3%A1ssaro-5525655/>

Lebre-ibérica *Lepus granatensis*

Imagem 29 - <https://pixabay.com/pt/photos/mundo-animal-mam%C3%ADfero-animal-3334122/>

Imagem 30 - <https://pixabay.com/pt/photos/lebre-lepus-europaeus-2240059/>

Coelho-bravo *Oryctolagus cuniculus*

Imagem 31 - Fotografia cedida por Norberto Esteves

Imagem 32 - <https://pixabay.com/pt/photos/coelho-prado-parque-fundi%C3%A7%C3%A3o-2454256/>

Corço *Capreolus capreolus*

Imagem 33 - <https://pixabay.com/pt/photos/cor%C3%A7a-capreolus-capreolus-animal-2615377/>

Imagem 34 - <https://pixabay.com/pt/photos/cor%C3%A7a-veado-animal-natureza-1367182/>

Gamo *Dama dama*

Imagem 35 - <https://pixabay.com/pt/photos/antler-transportadora-antler-gamo-899123/>

Imagem 36 - <https://pixabay.com/pt/photos/cor%C3%A7a-veado-gamo-mam%C3%ADfero-selvagem-3545006/>

Javali *Sus scrofa*

Imagem 37 - <https://pixabay.com/pt/photos/javali-su%C3%ADnos-semear-natureza-2256297/>

Imagem 38 - <https://pixabay.com/pt/photos/javali-floresta-%C3%A1rvore-animal-70420/>

Raposa *Vulpes vulpes*

Imagem 39 - <https://pixabay.com/pt/photos/fox-camuflagem-outono-selvagem-985292/>

Imagem 40 - <https://pixabay.com/pt/photos/fox-vida-selvagem-animal-natureza-1164951/>

Sacarrabos *Herpestes ichneumon*

Imagem 41 - Fotografia cedida por José Macedo

Imagem 42 - Fotografia cedida por José Alves

Veado-vermelho *Cervus elaphus*

Imagem 43 - <https://pixabay.com/pt/photos/cor%C3%A7a-kitz-gamo-selvagem-4373513/>

Imagem 44 - <https://pixabay.com/pt/photos/hirsch-veado-vermelho-galhadas-5601640/>



Referências bibliográficas

Cabral, M.J. (coord.); J. Almeida, P.R. Almeida, T. Delliger, N. Ferrand de Almeida, M.E. Oliveira, J.M. Palmeirim, A.I. Queirós, L. Rogado, M. Santos-Reis (eds.) (2005). **Livro Vermelho dos Vertebrados de Portugal**. Instituto da Conservação da Natureza. Lisboa. 659p.

Mitra Nature – Universidade de Évora. Espécies e Habitats: Peixes. Disponível em: <<http://www.mitra-nature.uevora.pt/Especies-e-habitats/Peixes/>> Consultado em 12/11/2020

Sobral, D., Gomes, J. (1997). **Peixes Litorais: Estuário do Sado**. ICN – Instituto da Conservação da Natureza

Bencatel, J., Sabino-Marques, H., Álvares, F., Moura, A.E. & Barbosa, A.M. (eds.), 2019. **Atlas de Mamíferos de Portugal, 2ª edição**. Universidade de Évora, Portugal

Loureiro, F., Pedroso, N.M., Santos, M.J. & Rosalino, L.M. (2016). **Um Olhar sobre os Carnívoros Portugueses**. Carnívora – Núcleos de Estudos de Carnívoros e seus Ecosistemas

Pinto, B., Luís, C., Vala, F. & Pereira, P.C. (coords.), 2010. **Guia de Campo Dia B. Bioeventos 2010**. Disponível em: < https://academia.cienciaviva.pt/recursos/recurso.php?id_recurso=408>

Svensson, L., Grant, P.J. (2017). **Guia de Aves – Guia de Campo das Aves de Portugal e da Europa, 3ª edição**. Assírio & Alvim

Bases de dados online:

Naturdata: <https://naturdata.com/>

Naturlink: <http://naturlink.pt/>

Almargem: <http://almargem.org/biodiv/>

Pesca: <https://www.pesca-pt.com/peixe-rio>

O MARE: <http://www.omare.pt/filo/chordata/>

Herdade da Mitra da Universidade de Évora: <http://www.mitra-nature.uevora.pt/Especies-e-habitats/>

ICNF – Instituto da Conservação da Natureza e das Florestas: <http://www2.icnf.pt/portal/pn/biodiversidade/patrinatur/especies>



ANEXO II

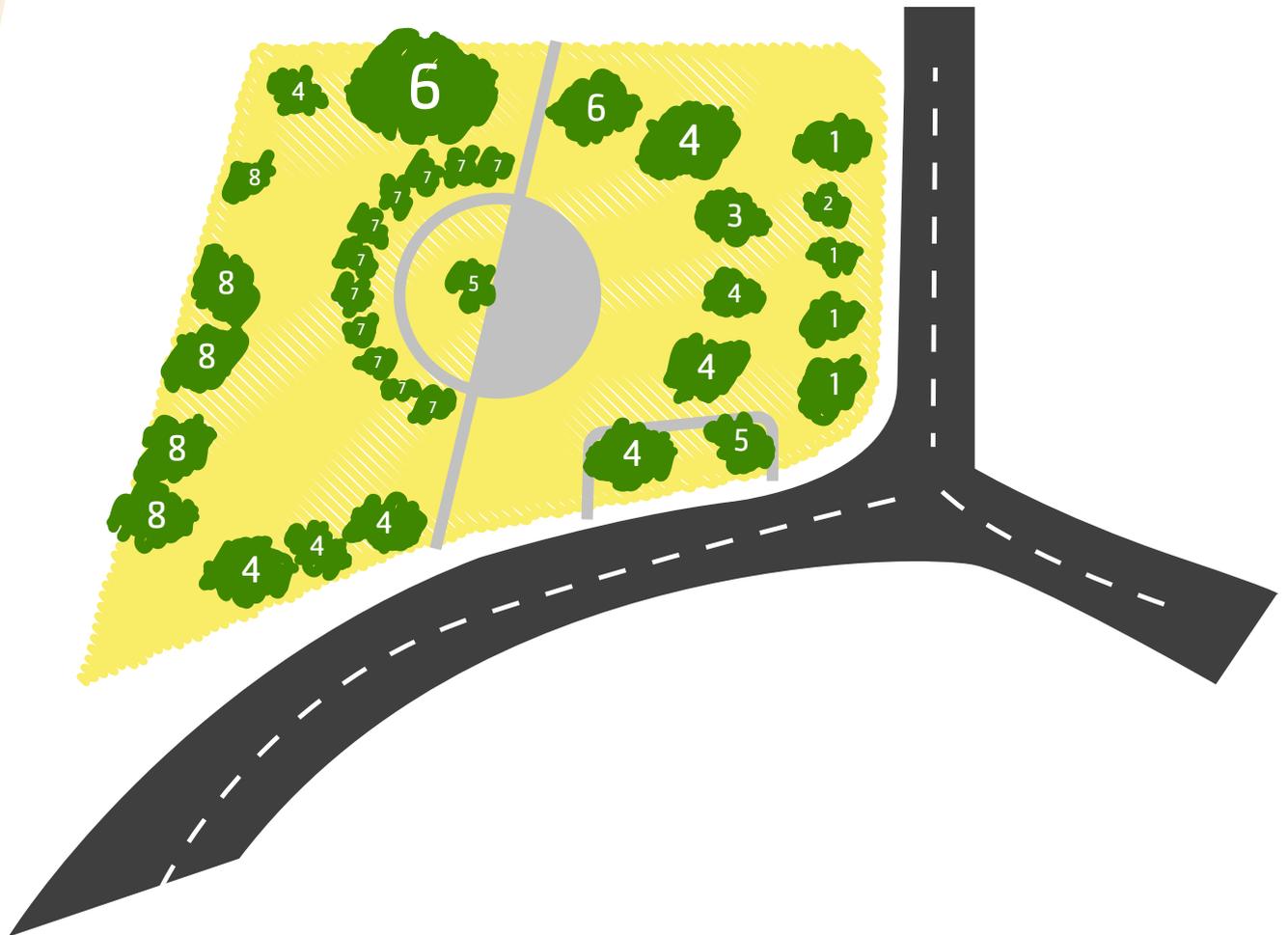
**AS ESCOLAS E A SUA
ZONA ENVOLVENTE**

ESPAÇOS ESCOLARES



Idanha

Jardim - Largo do Município



LEGENDA

- 1 Extremosa (*Lagerstroemia indica*)
- 2 Pessegueiro (*Prunus persica*)
- 3 Nogueira-preta (*Juglans nigra*)
- 4 Acácia-do-Japão (*Sophora japonica*)
- 5 Árvore-da-seda (*Albizia julibrissin*)
- 6 Lódão (*Celtis australis*)
- 7 Glicínia (*Wisteria sinensis*)
- 8 Sobreiro (*Quercus suber*)



Ladoeiro

Escola e Estacionamento



LEGENDA

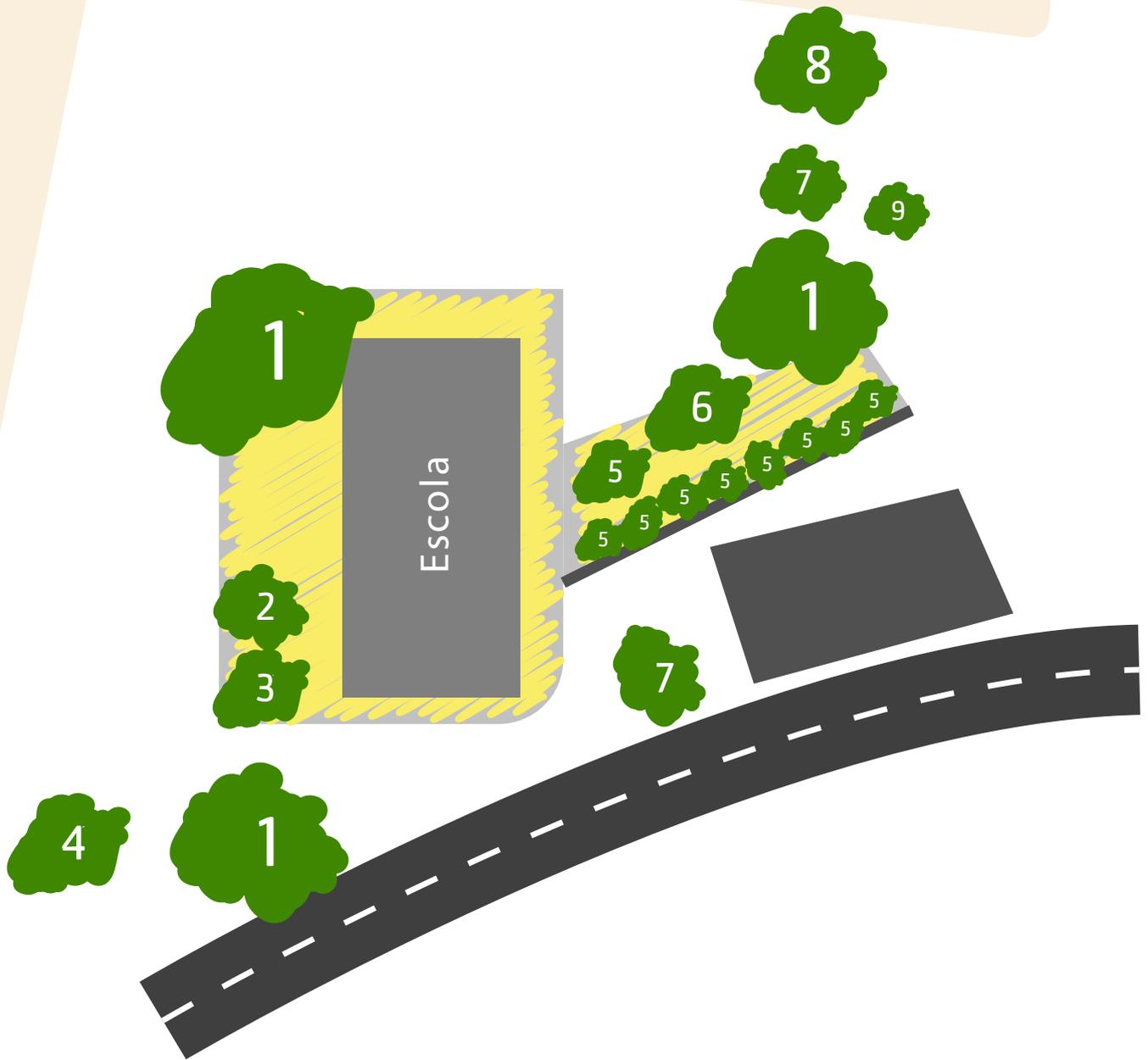
- 1 Nespereira (*Eryobotrya japonica*)
- 2 Loendro (*Nerium oleander*)
- 3 Laranjeira (*Citrus sinensis*)
- 4 Oliveira (*Olea europea*)
- 5 Mélia (*Melia azedarach*)
- 6 Loureiro (*Laurus nobilis*)
- 7 Amoreira-branca (*Morus alba*)
- 8 Romãzeira (*Punica granatum*)

- 9 Camecipáris (*Chamaecyparis spp*)
- 10 Abrunheiro-dos-jardins (*Prunus cerasifera var. pissardii*)
- 11 Cipreste-da-Califórnia (*Cupressus macrocarpa*)
- 12 Tuia-da-China (*Platycladus orientalis*)
- 13 Palmeira-da-China (*Trachycarpus fortunei*)
- 14 Figueira (*Ficus carica*)
- 15 Yucca (*Yucca aloifolia*)



Monsanto

Escola



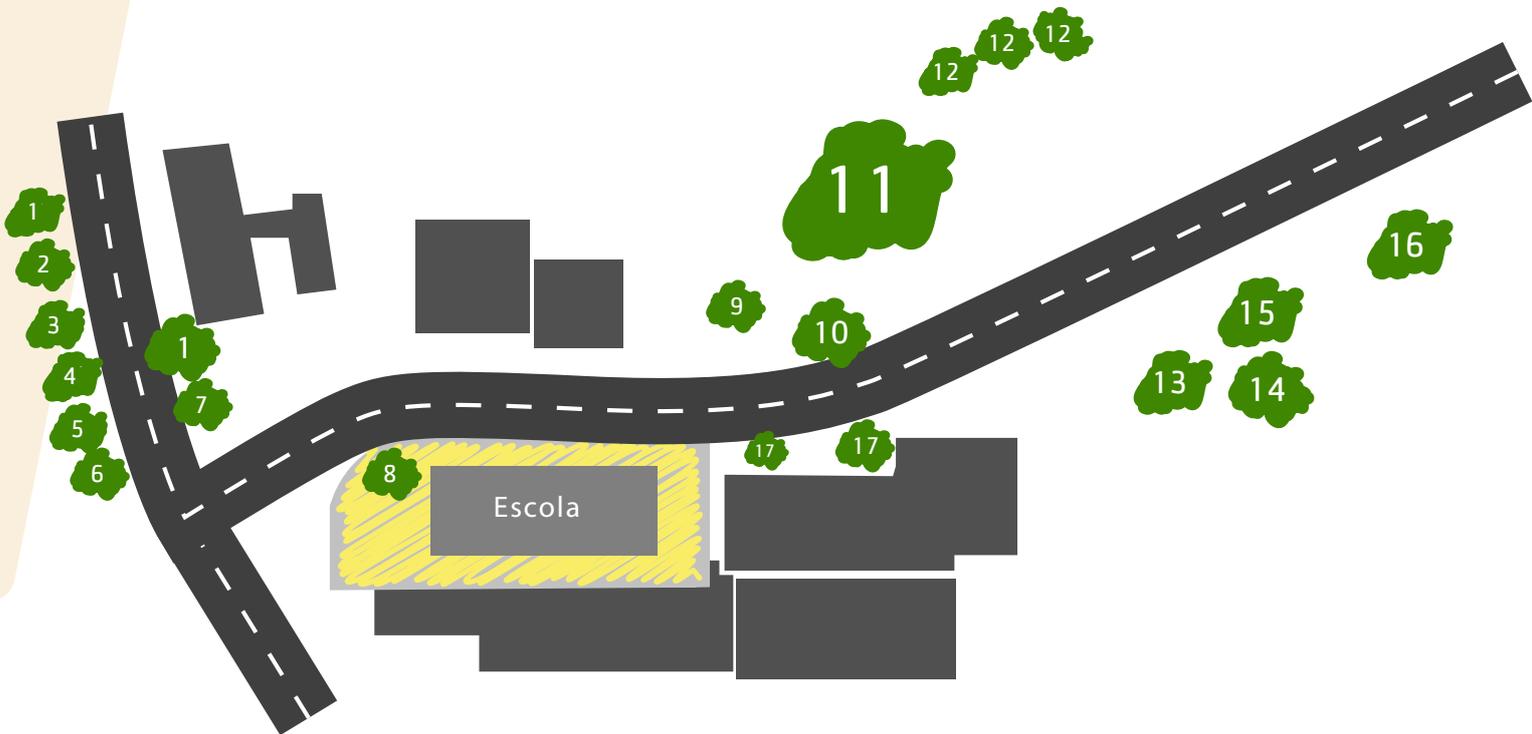
LEGENDA

- | | | | |
|---|---|---|-----------------------------------|
| 1 | Sobreiro (<i>Quercus suber</i>) | 8 | Lódão (<i>Celtis australis</i>) |
| 2 | Confirmação de identificação pendente | 9 | Pinheiro (<i>Pinus spp</i>) |
| 3 | Tília (<i>Tilia spp</i>) | | |
| 4 | Castanheiro (<i>Castanea sativa</i>) | | |
| 5 | Cedro-do-Buçaco (<i>Cupressus lusitanica</i>) | | |
| 6 | Oliveira (<i>Olea europea</i>) | | |
| 7 | Figueira (<i>Ficus carica</i>) | | |



Penha Garcia

Escola



LEGENDA

- | | |
|---|--|
| 1 Loureiro (<i>Laurus nobilis</i>) | 10 Pereira (<i>Pyrus communis</i>) |
| 2 Romãzeira (<i>Punica granatum</i>) | 11 Sobreiros (<i>Quercus suber</i>), Oliveiras (<i>Olea europea</i>) e Limoeiros (<i>Citrus limon</i>) |
| 3 Tília-de-folhas-pequenas (<i>Tilia cordata</i>) | 12 Piteira (<i>Opuntia ficus-indica</i>) |
| 4 Loendro (<i>Nerium oleander</i>) | 13 Limoeiro (<i>Citrus limon</i>) |
| 5 Pereira (<i>Pyrus communis</i>) | 14 Grevília (<i>Grevillea robusta</i>) |
| 6 Sobreiro (<i>Quercus suber</i>) | 15 Laranjeira (<i>Citrus sinensis</i>) |
| 7 Marmeleiro (<i>Cydonia oblonga</i>) | 16 Pinheiro-bravo (<i>Pinus pinaster</i>) |
| 8 Oliveira (<i>Olea europea</i>) | 17 Agave (<i>Agave americana</i>) |
| 9 Tintureira (<i>Phytolacca americana</i>) | |

Zebreira

Escola



LEGENDA

- 1 Romãzeira (*Punica granatum*)
- 2 Acácia-bastarda (*Robinia pseudoacacia*)
- 3 **Confirmação de identificação pendente**
- 4 Plátano-bastardo (*Acer pseudoplatanus*)
- 5 Limoeiro (*Citrus limon*)
- 6 Laranjeira (*Citrus sinensis*)
- 7 Macieira (*Malus domestica*)
- 8 Ulmeiro (*Ulmus minor*)



ANEXO III

**AS ESCOLAS E A SUA
ZONA ENVOLVENTE**

PLANTAS À VOLTA DAS ESCOLAS



REINO PLANTAE

ÁRVORES

Abrunheiro- dos-jardins

Prunus cerasifera var. pissardii

Família: Rosaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa redonda, casca do tronco castanho-escura e superficialmente fissurada, apresentando numerosos ramos finos. **Tipo de folha:** Caduca, de dimensões entre 4 e 7 cm, alternas, em forma elíptica, margens serradas e coloração vermelha escura ou púrpura. **Dimensão:** Até 8 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em março, surgindo as flores de 5 pétalas, coloração rosa ou rosa-pálido e cuja aparição antecede o crescimento das folhas. **Frutificação:** Ocorre nos últimos meses de verão, surgindo frutos com 2 a 3,5 cm, forma globosa que se assemelha às cerejas e de coloração vermelha ou amarela. **Habitat:** Plantado em áreas urbanas, resistindo a uma grande diversidade de solos, crescendo mais favoravelmente em solos com uma camada superficial rica e com boa exposição solar e alguma sombra. **Longevidade:** 60 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Espécie exótica, com origem na Península Balcânica e na Crimeia. **Em Portugal:** Cultivada em todo o território continental e arquipélagos dos Açores e da Madeira. **No mundo:** Ocorre naturalmente no seu território de origem, encontra-se cultivada em muitos países de clima temperado, encontrando-se naturalizada no Sul da Austrália.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Esta espécie cresce numa grande variedade de solos, desde os mais húmidos e bem drenados, aos mais pobres, resistindo a secas e geadas. Adicionalmente, os seus frutos são muito valorizados para o fabrico de compotas.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Acácia-bastarda

Robinia pseudoacacia

Família: Fabaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa ampla e aberta, apresentando múltiplos caules, casca do tronco lisa e castanho-escura nas árvores mais jovens, ficando progressivamente cinzenta e com fissuras, chegando a formar placas nas árvores mais velhas. **Tipo de folha:** Caduca, disposta alternadamente, de dimensões que variam entre 15 e 20 cm, e constituídas por folíolos opostos com 2,5 a 4,5 cm. Têm uma forma elíptica ou oval e uma coloração verde-amarelada. **Dimensão:** Até 25 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre abril e junho, surgindo cachos de flores brancas vistosas, numa estrutura com 10 a 20 cm, cujas flores têm entre 1,5 e 2 cm de comprimento, com uma faixa longitudinal amarela e fragância adocicada. **Frutificação:** Entre julho e setembro ocorre a formação de vagens de cor verde ou castanha, com 5 a 10 cm de diâmetro, ligeiramente contraída e contendo no seu interior 3 a 10 sementes. **Habitat:** Frequentemente associada a margens de cursos de água, preferindo solos profundos, drenados e com exposição solar. **Longevidade:** 150 anos.

DISTRIBUIÇÃO

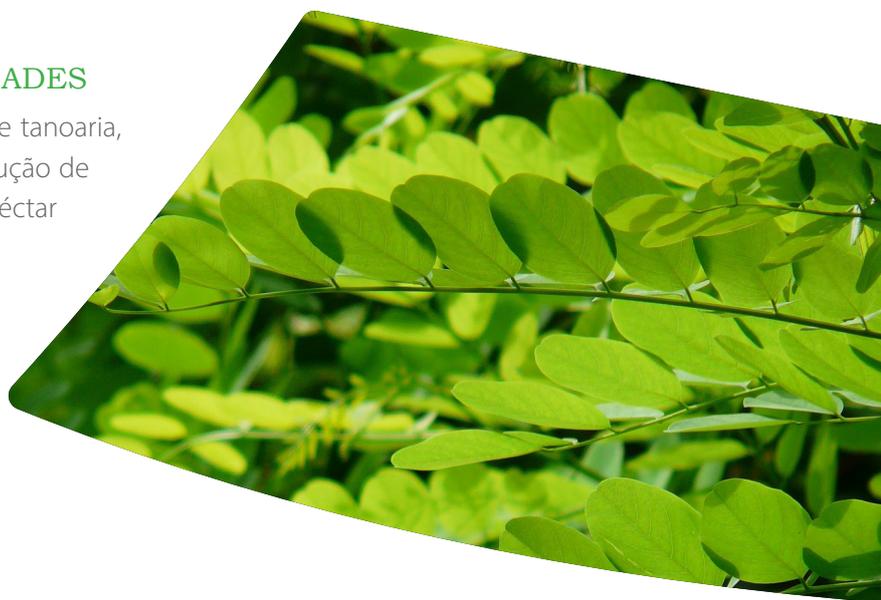
Tipo de ocorrência: Nativa do norte, centro e este da América do Norte. **Em Portugal:** Invasora em todo o território continental e arquipélago dos Açores (ilha Terceira e do Corvo). **No mundo:** Ocorre no norte, centro e este da América do Norte, norte e sul de África, Europa do Sul e ocidental, Israel, Turquia, Austrália, Nova Zelândia e Argentina.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada em carpintaria, marcenaria e tanoaria, enquanto que as flores têm sido usadas para a produção de mel, uma vez que muitas abelhas se alimentam do néctar das suas flores.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Acácia-do-Japão

Sophora japonica

Família: Fabaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa aberta, arredondada e sem forma regular, tronco fino, com casca muito rugosa e sulcada, castanha-acinzentada, e ramos retorcidos. **Tipo de folha:** Caduca, de dimensões entre 15 e 25 cm, pinada, composta por 5 a 20 pares de folíolos (pequenas folhas), de forma oval a lanceolada e de margens inteiras. **Dimensão:** Até 25 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre julho e setembro, em conjuntos piramidais de pequenas flores de pétalas e cálice branco ou rosa pálido, de dimensões entre 1 e 1,5 cm. **Frutificação:** Ocorre entre setembro e novembro, surgindo vagens verdes escuras, comprida com 5 a 8 cm, com muitas sementes, e comprimida entre as sementes. **Habitat:** Ocorre frequentemente em zonas de bosque de montanha, nas regiões donde é nativa. **Longevidade:** Até 70 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do da China. **Em Portugal:** Áreas urbanas e jardins de todo o país. **No mundo:** Introduzida como ornamental em toda a Europa, sul do continente africano América do Norte e América do Sul, Austrália, Nova Zelândia e Japão.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

A madeira era tradicionalmente usada para efetuar esculturas japonesas, devido à sua considerável rigidez. As flores e os frutos secos contêm diversos produtos usados na indústria química e alimentar.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Amoreira-branca

Morus alba

Família: Moraceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa arredondada e esteira, tronco com 1,5 a 2 metros de diâmetro da base, casca cinzenta a progressivamente gretada ao longo da idade, sendo uma planta de crescimento muito rápido. **Tipo de folha:** Caduca, dimensões que variam entre 6 e 18 cm, inserção alterna, forma oval, margem dentada ou lobada, apresentando coloração verde-brilhante na página superior e mais baça na inferior. **Dimensão:** Entre 15 e 18 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em maio, surgindo flores femininas brancas ou amareladas em pequenos conjuntos cilíndricos de 1,5 cm, e, as masculinas de maiores dimensões, podem atingir o dobro do comprimento das inflorescências femininas.

Frutificação: Aparecimento de frutos (amoras) de 1 a 2,5 cm, carnudos e saborosos, coloração branca, rosa ou púrpura. **Habitat:** Áreas na orla de matas e de locais degradados, preferindo solos húmidos. **Longevidade:** Pode atingir os 100 anos..

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do centro e norte da China. **Em Portugal:** Por todo o país apenas como árvore ornamental. **No mundo:** Naturalizada e amplamente cultivada em áreas de clima temperado quente, tropical, subtropical e mediterrânico, desde o nível do mar até aos 2000 m de altitude. Encontra-se em toda a Ásia, sul da Europa, Austrália, África do Sul e África tropical, Américas e Havai.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

As folhas são frequentemente utilizadas para alimentação de bichos-da-seda, enquanto o fruto é comercializado para consumo direto.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Árvore-da-seda

Albizia julibrissin

Família: Fabaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)



DESCRIÇÃO

Principais características: Copa redonda ou em forma de elipse e casca do tronco lisa. **Tipo de folha:** Caduca, de dimensões que variam entre 20 e 30 cm, forma composta bipinada, com 6 a 15 pares de pínas ou divisões, que por sua vez são compostas por 10 a 30 pares de folíolos com 1 a 1,5 cm, muito estreitos. A página superior é verde escura e a inferior esbranquiçada. **Dimensão:** Até 13 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre julho e setembro, surgindo inflorescências com pequenas flores de pétalas esverdeadas de reduzidas dimensões. As inflorescências são muito vistosas, quer pela sua grande dimensão quer pela cor apelativa dada pela grande quantidade dos seus longos estames cor-de-rosa que podem apresentar mais de 5 cm.

Frutificação: Ocorre no outono com o aparecimento de vagens com 8 a 15 cm de comprimento, comprimidas entre as 10 a 15 sementes, apresentando coloração castanha. **Habitat:** Originalmente ocorre em zonas ribeirinhas e bosques. **Longevidade:** Cerca de 20 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do Cáucaso, do Irão à Ásia Menor, da região central da China e do Japão. **Em Portugal:** Ocorre plantada em parques e jardins urbanos de todo o território continental e arquipélagos dos Açores e Madeira. **No mundo:** Esta espécie foi introduzida como ornamental em todo o mundo.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Apesar do seu principal uso ser ornamental, esta planta é também utilizada na alimentação animal, para lenha, em reforestação de áreas degradadas para controlo da erosão do solo e em zonas dunares para estabilização das areias. Desta árvore são também extraídas gomas e resinas, bem como diversos compostos farmacêuticos.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Castanheiro

Castanea sativa

Família: Fagaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Sem classificação a nível nacional. Pouco Preocupante (LC), a nível global.

DESCRIÇÃO

Principais características: Árvore de grande envergadura, copa densa, com muitos ramos e em forma de elipse, apresentando um tronco com casca cinzento-clara com fendas que originam placas verticais. **Tipo de folha:** Caduca, em tons intensos de verde, com forma de lança, serradas ou dentadas e com dimensões que variam entre os 10 e os 25 cm.

Dimensão: Até 30 m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e junho, apresentando flores de 13 a 30 cm, em tons de amarelo-esbranquiçado, em aglomerados que foram grandes pêndulos. **Frutificação:** Ocorre entre outubro e novembro, surgindo os frutos (castanhas) agrupados de 2 a 4 no interior de uma cúpula espinhosa, redondos e pontiagudos na extremidade, apresentando uma coloração castanho-brilhante e dimensões de cerca de 4 cm. **Habitat:** Acompanhante em matas e bosques caducifólios, geralmente em regiões montanhosas ou frescas, em substratos siliciosos. Cultivado desde a antiguidade, em povoamentos abertos para produção de castanha (soutos) ou povoamentos com grande densidade de árvores, para produção de lenha (castiçais). Prefere climas amenos e húmidos. **Longevidade:** Até aos 1500 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Embora surja nos diagramas paleopolinológicos nacionais, os indivíduos atuais são todos cultivados ou assilvestrados. Ou seja, embora tenha sido autóctone em Portugal, os exemplares que hoje em dia ocorrem terão tido origem em introduções ocorridas possivelmente durante a proto-história (1 milénio a.C.). **Em Portugal:** Distribuição generalizada pelo norte e centro do território continental. Está ausente no arquipélago dos Açores e foi introduzida pelo homem no arquipélago da Madeira. **No mundo:** Ocorre em grande parte da Europa e pontualmente na América, África do sul e costa sudeste australiana. Presume-se que originária da região pântica (Anatólia, Turquia).

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida. Contudo, os bosques formados por castanheiros (soutos) estão protegidos ao abrigo da Diretiva Habitats (Directiva 92/43/CEE, de 21 de Maio 1992), sobre a conservação dos habitats naturais, transposta para o direito nacional pelo Decreto-Lei n.º 49/2005, de 24 de fevereiro.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira para marcenaria, construção civil. O fruto (a castanha) é comercializado para alimentação, enquanto que as folhas e casca têm propriedades medicinais no tratamento de hemorragias e outras doenças (tosse convulsa, por exemplo).





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Cedro-do-Buçaco

Cupressus lusitanica

Família: Cupressaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa piramidal enquanto jovem e abaulada em árvores mais velhas, tronco direito com numerosos ramos robustos e divergentes, e casca castanha que se destaca em tiras. **Tipo de folha:** Perene, em forma de escamas, tornando-se aguçadas e ásperas, e apresentando coloração verde com as margens mais claras.

Dimensão: Até 35 metros de altura.

BIOLOGIA

Reprodução: Ocorre entre fevereiro e março, possuindo uma estrutura reprodutiva (gálbula) com 10 a 15 mm, globosa, coloração castanho-brilhante e com 6 a 8 escamas proeminentes. **Habitat:** Zonas montanhosas no seu habitat natural, contudo, em Portugal encontra-se cultivada em diversos locais, necessitando de solos leves, fundos e climas húmidos. **Longevidade:** Pode viver mais de 300 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do México, Guatemala e Costa Rica. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental, com especial densidade na mata do Buçaco e ainda nos arquipélagos dos Açores e Madeira. **No mundo:** Ocorre nas regiões montanhosas do sul do México até toda a região da América Central, até ao Texas, Estados Unidos. No México, pode ser encontrado de 1300 a 3000 m acima do nível médio do mar.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira utilizada para carpintaria e marcenaria, frequentemente usada como sebe ou cortina de abrigo contra o vento.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Cipreste-da-Califórnia

Cupressus macrocarpa

Família: Cupressaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa piramidal enquanto jovem, ficando progressivamente mais larga em adulta, casca do tronco castanho-avermelhada, fissurada e escamosa. Ramos robustos e acentuadamente eretos nos exemplares jovens e mais afastados com a idade. **Tipo de folha:** Perene, inserção oposta, com dimensões que variam entre 1 e 2 mm, com escamas e margens verdes mais claras. **Dimensão:** Até 35 metros de altura.

BIOLOGIA

Reprodução: Estrutura masculina de forma globosa, com 3 a 7 pares de escamas, coloração amarela e inserida na parte inferior dos ramos, abaixo da estrutura feminina. Gálbulas (estruturas reprodutoras) de forma globosa, com 2 a 4 cm de diâmetro, coloração verde-brilhante a castanho-púrpura, constituída por 8 a 14 escamas, cada uma com um pequeno espinho no centro. **Habitat:** Preferencialmente em zonas montanhosas, contudo é cultivada em diversos locais com clima húmido e solos leves e profundos. **Longevidade:** Pode viver mais de 300 anos.

DISTRIBUIÇÃO

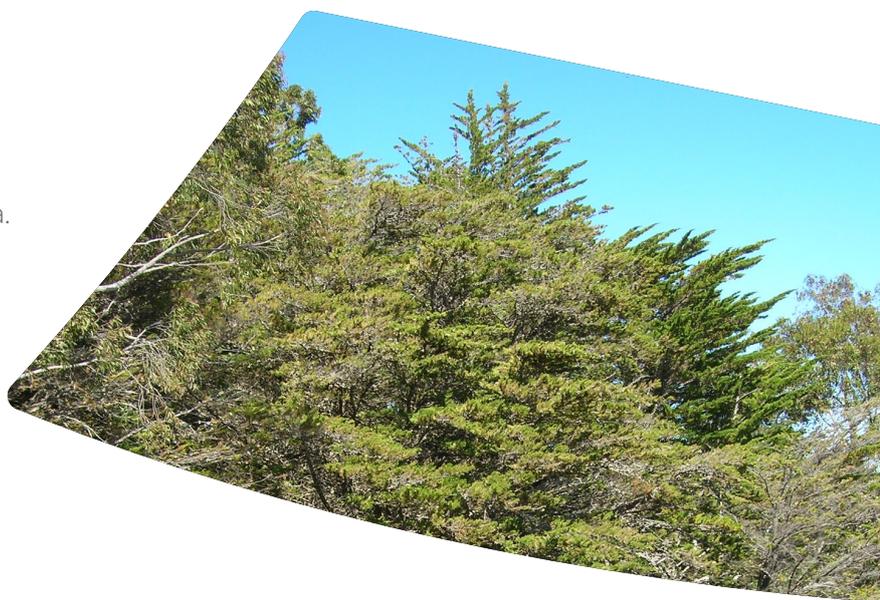
Tipo de ocorrência: Introduzida da Califórnia e naturalizada noutras regiões de clima temperado. **Em Portugal:** Ocorre plantada em todo o território continental e arquipélago da Madeira. **No mundo:** Na Europa ocorre na Grã-Bretanha (incluindo a Ilha de Man e as Ilhas do Canal), França, Irlanda, Grécia, Itália, Portugal e Sicília. Na Nova Zelândia, as plantações foram naturalizadas. No Quénia foi cultivada experimentalmente para produção de madeira.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada para carpintaria e marcenaria.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Figueira

Ficus carica

Família: Moraceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Sem classificação a nível nacional. Pouco Preocupante (LC), a nível global.

DESCRIÇÃO

Principais características: Árvore pequena de copa baixa e ampla, tronco com casca lisa, olivácea ou cinzenta-clara e com manchas mais escuras, e ramos muito compridos que crescem na horizontal. **Tipo de folha:** Caduca, com dimensões que variam entre 10 e 20 cm de comprimento, textura espessa, áspera na página superior e com nervuras proeminentes na inferior. As folhas são lobadas (entre 3 e 7 lóbulos), verde-escuras e com pelos na página inferior.

Dimensão: Até 8 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre março e junho, apresentando flores pequenas e inseridas numa estrutura carnuda em forma de pêra. **Frutificação:** Ocorre entre agosto e setembro, surgindo os frutos (figos) em forma de pêra, com 5 a 8 cm, cor verde-clara ou castanha (dependendo da variedade), cuja polpa é comestível e de cor verde ou avermelhada.

Habitat: Zonas rurais com rochedos, ruínas ou falésias, pomares de sequeiro, hortas, ruínas. Naturalizada na margem de cursos de água, barrancos profundos e orlas de matagais. Em climas secos e de solos húmidos e profundos.

Longevidade: 30 a 100 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Planta autóctone em Portugal Continental, mas cultivada e disseminada pelo homem, sendo a sua área de distribuição atual muito maior que a original. **Em Portugal:** Presente em todo o território continental. Introduzida nos arquipélagos da Madeira e dos Açores. **No mundo:** Nativa da Região Mediterrânica, península balcânica e Sudeste asiático. Cultivada de forma generalizada no Sul da Europa.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Muito utilizado para alimentação, sendo o fruto consumido diretamente ou transformado em compotas, vinhos doces, aguardentes e vinagres.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Glicínia

Wisteria sinensis

Família: Fabaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Espécie trepadeira com ramos cinzentos escuros, enrolando os seus caules no sentido contrário aos ponteiros do relógio. **Tipo de folha:** Caduca, inserção alterna, coloração verde-escura e composta por 7 a 13 folíolos de forma elíptica ou oval. **Dimensão:** Planta que pode trepar a uma altura próxima de 20m.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em março, surgindo cachos pendentes de coloração lilás com cerca de 30 cm de comprimento, antecedendo o aparecimento da folha e emanando um odor característico. **Frutificação:** A partir de abril-maio com o surgimento de vagens pendentes de textura aveludada com 6 a 15 cm. **Habitat:** Cresce preferencialmente em solos férteis, bem drenados e com exposição solar. **Longevidade:** Superior a 100 anos

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da origem na China. **Em Portugal:** Ocorre por plantação em todo o território continental e arquipélagos dos Açores e Madeira. **No mundo:** Atualmente ocorre como ornamental em todo o mundo.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie ornamental muito utilizada em parques e jardins, sendo a sua comercialização muito rentável.

Na China, as sementes e as flores são consumidas e as folhas utilizadas para chá. A planta também é utilizada na medicina tradicional e os caules podem ser transformados em fibra para a fabricação de papel. O uso medicinal de extratos desta espécie está a ser alvo de pesquisa científica.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Grevília

Grevillea robusta

Família: Proteaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Árvore de copa cônica ou piramidal e folha tardiamente caducifolia (perde a maioria das folhas pouco antes de florescer). Tronco alto e grosso, podendo medir até 1 m de diâmetro, com casca cinzento-escura, fissurada com a idade. Os ramos jovens estão cobertos de pêlos. **Tipo de folha:** Persistente; folhas dentadas e bipinuladas, sendo a página superior desta de cor verde escura e a inferior de cor branca acinzentada ou cor de ferrugem.

Dimensão: Até 35 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Entre maio e julho com o aparecimento de inflorescências amarelo-alaranjadas. **Frutificação:** Os frutos são secos, em forma de folículos, algo irregulares, mais ou menos em forma de barco, com 2 cm. A maturação do fruto ocorre em setembro. **Habitat:** Florestas temperadas das regiões costeiras do Sudeste australiano, em vários tipos de solo, e clima quente e húmido, resistindo bem às secas estivais, desde o nível do mar até aos 1120 m de altitude.

Longevidade: 50 a 150 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da Austrália. Naturalizada na África do Sul, Nova Zelândia, Havai, Polinésia Francesa, Jamaica e Sudoeste do EUA. **Em Portugal:** Plantada em parques, jardins e arruamentos de todo o país.

No mundo: Muito utilizada como planta ornamental no mundo inteiro.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie ornamental muito usada em quebra ventos. Sua madeira é utilizada na construção de móveis.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Laranjeira

Citrus sinensis

Família: Rutaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa densa e redonda, com casca do tronco lisa, castanho-acinzentada e áspera.

Tipo de folha: Perene, alternas, com 5-15 cm, de forma elíptica, agudas no ápice e redondas na base, e com coloração verde-escura brilhante. **Dimensão:** Até 10m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre abril e maio, apresentando flores de pequenas dimensões, solitárias ou em pequenos grupos, com 5 pétalas de coloração branca e aroma agradável. **Frutificação:** Ocorre no outono, surgindo frutos (laranjas) amarelo-alaranjados, com casca grossa e de dimensões entre os 7,5 e 10 cm de diâmetro, forma globosa e com polpa adocicada. **Habitat:** Plantada em todas as zonas agrícolas com terrenos passíveis de cultivo, preferindo, no entanto, regiões mais amenas. **Longevidade:** 80 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da Ásia Oriental. **Em Portugal:** Cultivada em todo o país. **No mundo:** Planta cosmopolita, cultivada em todos os continentes.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie muito utilizada com reaproveitamento de várias estruturas. O fruto é um produto alimentar consumido diretamente ou reaproveitado para óleos essenciais e outros produtos de cosmética e farmacêutica. A partir das flores é também possível extrair óleos essenciais e produzir mel com alto valor comercial. A madeira aproveitada do tronco é utilizada para construção de artesanato e as sementes dão origem a um produto com potencial medicinal no tratamento de doenças (como a doença de Crohn).





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Limoeiro

Citrus limon

Família: Rutaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa redonda, aberta e pouco densa, com ramos espinhosos e casca do tronco lisa, grossa e de coloração esverdeada. **Tipo de folha:** Perene, com forma elíptica, alternas, irregularmente serradas, dimensões que rondam os 10 cm e coloração verde-escura brilhante. **Dimensão:** Até 6m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre março e maio, surgindo pequenas flores solitárias ou aos pares, de coloração branca raiada de roxo, muito aromáticas e com 5 pétalas. **Frutificação:** Ocorre no outono, com o aparecimento dos frutos (limões) de forma oval, entre 6e 15 cm, apresentando um mamilo proeminente numa das extremidades, pele grossa, rugosa ou lisa, e, de coloração amarelo-brilhante. **Habitat:** Plantada em todas as zonas agrícolas com terrenos passíveis de cultivo, preferindo, no entanto, regiões mais amenas. **Longevidade:** 80 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do Sudoeste Asiático. **Em Portugal:** Cultivada em todo o país. **No mundo:** Cultivado em regiões temperadas, tropicais e subtropicais.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

O principal produto é o fruto (limão), utilizado para alimentação, em particular em forma de sumo cujas propriedades diuréticas são as mais conhecidas. A casca do limão é também recuperada para obter essências aromatizantes para o setor da perfumaria, da cosmética e indústria farmacêutica. A madeira retirada do tronco é também utilizada para construção de materiais de tornearia.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Lódão

Celtis australis

Família: Ulmaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa arredondada e densa, casca do tronco lisa e cinzenta, e ramos finos e eretos. **Tipo de folha:** Caduca, de dimensões entre 4 e 15 cm, de forma oval a lanceolada, margem duplamente dentada ou serrada e base arredondada. A página superior é verde intensa e áspera, enquanto que a inferior é mais pálida e com pelos curtos. **Dimensão:** Até 25 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em abril e maio, surgindo flores solitárias ou em conjuntos de 2 ou 3 amarelas-esverdeadas, a partir das axilas das folhas. **Frutificação:** Ocorre entre julho e setembro, surgindo o fruto (drupa) em forma globosa, até 1,2 cm de diâmetro, inicialmente de cor verde, progressivamente mais escura quando madura e cujo interior é reticulado e rugoso. O fruto é comestível, de sabor doce e agradável, embora a comestível seja reduzida. **Habitat:** Surge preferencialmente em regiões de clima temperado, solos frescos e profundos, junto a afloramentos rochosos fissurados e vales ou leitos de cheias. **Longevidade:** Em média 200 anos, podendo atingir até 600 anos de idade.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone em Portugal continental, sendo nativa da região mediterrânica. **Em Portugal:** Espontaneamente é mais comum nos vales do Tejo e do Douro, mas é plantada em todo o país, nomeadamente em áreas urbanas. **No mundo:** Para além da sua área de origem, corre naturalizada na Europa central, no sudoeste dos EUA e no oeste asiático.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada para construção de barris, remos, esquís e cajados, sendo também um bom recurso para a queima de carvão. Adicionalmente, as folhas e frutos são utilizados na medicina e farmacêutica, em particular no tratamento da disenteria e regulação de fluxo menstrual, enquanto que da raiz se extrai um corante amarelo utilizado na indústria têxtil para tingir os seus produtos.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Loureiro

Laurus nobilis

Família: Lauraceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa oval, densa e irregular, casca do tronco lisa, de coloração cinzento-escura ou negra. Os ramos são eretos e verde-escuros, com raminhos verdes na parte superior e avermelhados nas extremidades.

Tipo de folha: Perene, com dimensões entre 4 e 10 cm de comprimento, forma oblongo-lanceolada, aguda na extremidade e apresentando glândulas na superfície que se tornam aromáticas quando esmagadas. De cor verde-escura lustrosa e na página superior e mais claras na inferior, por vezes apresentam a margem ondulada. **Dimensão:** Até 20 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre fevereiro e maio, surgindo conjuntos de flores com cerca de 1 cm e de coloração verde esbranquiçada. **Frutificação:** Aparecimento, no início do verão, de bagas em forma oval, com 1 a 1,5 cm, coloração verde-brilhante no início da maturação, ficando progressivamente mais escuras a negras. **Habitat:** Matas, áreas sombrias e próximas de cursos de água, tipicamente em climas pouco rigorosos no inverno, preferindo estações mais húmidas. **Longevidade:** Até 100 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Nativa da região mediterrânica. **Em Portugal:** Ocorre ao longo de todo o território continental, não sendo tão frequente no interior sul e centro. **No mundo:** Ocorre naturalmente na região mediterrânica. Plantado em muitas partes do mundo, onde o clima é ameno (Américas, África do Sul, Austrália, Nova Zelândia, Japão e ilhas atlânticas).

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Os matagais e as florestas de loureiro são refúgios da floresta relíquia portuguesa e tem estatuto de conservação prioritário a nível europeu (Anexo B-I do Decreto-Lei n.º 140/99, de 24 de abril (atualizado pelo DL n.º 49/2005, de 24 de fevereiro e pelo DL n.º 156-A/2013, de 8 de novembro)..

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Nos tempos clássicos, as folhas de loureiro eram utilizadas para se construïrem as grinaldas dos poetas. Atualmente esta planta aromática e medicinal é frequentemente comercializada e utilizada como condimento.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Macieira

Malus domestica

Família: Rosaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Sem classificação a nível nacional. Sem classificação a nível global.

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa arredondada e irregular, tronco curto e com casca acinzentada, muito fissurada, criando placas que se destacam. **Tipo de folha:** Caduca, com dimensões entre 4 e 13 cm, de forma elíptica e arredondada na base, apresentando as margens serradas. **Dimensão:** Até 15m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e junho, surgindo em forma solitária ou agrupadas em conjuntos de 3 a 6 flores, cuja coloração é branca ou branca-rosada. **Frutificação:** Ocorre em setembro, com frutos de cerca de 5 cm, variável na sua coloração, sabor e forma, geralmente globulosos, achatados nos extremos e com casca brilhante e lisa.

Habitat: Bosques e matos de baixas altitudes, preferindo climas húmidos e com muito sol. **Longevidade:** 100 anos

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: A macieira-brava (*Malus sylvestris*) é autóctone de Portugal Continental. A macieira-doméstica (*Malus domestica*) terá sido introduzido pelo seu interesse agrícola. **Em Portugal:** A macieira-brava ocorre apenas no Noroeste Montanhoso e em Trás-os-Montes. A macieira-doméstica ocorre de forma generalizada em todo o território português.

No mundo: Esta espécie é um híbrido entre várias espécies, pelo que a sua origem não é conhecida e consensual. Pensa-se que seja um cruzamento entre as espécies *Malus sylvestris*, *Malus orientalis* e *Malus sieversii*, sendo assumido por alguns autores que a sua origem seja a Ásia central e ocidental. Encontra-se cultivada em toda a Península Ibérica, por vezes naturalizada.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Fruto (maçã) muito utilizado na alimentação. Estão descritos mais de um milhar de cultivares, correntemente cultivados por toda a Europa. Apresenta ainda algum interesse ornamental





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Marmeleiro

Cydonia oblonga

Família: Rosaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa em forma de abóboda, semiesférica e robusta, semelhante a um guarda-sol, com tronco muito alto e direito e com casca castanho-acinzentada que se destaca em placas. **Tipo de folha:** Caduca, forma oval, com dimensões que variam entre 5 e 10 cm, verde-escuras em adultas e, mais claras quando jovens devido à densa cobertura de pelos claros que as tornam macias, tem inserção alterna e margem inteira. **Dimensão:** Entre 1,5 e 7,5 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em maio, surgindo flores brancas-rosadas, de dimensões entre 3,8 e 5 cm, solitárias. **Frutificação:** Ocorre em setembro, com a maturação dos frutos (marmelos), inicialmente de coloração verde e amarelos quando maduros. Os marmelos variam normalmente entre os 5 e 12 cm, forma piriforme ou globosa e odor agradável. **Habitat:** Orlas de bosques, margens de riachos e frequentemente plantado em áreas agrícolas, preferindo regiões de clima ameno, com solos soltos e frescos. **Longevidade:** 50 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Espécie exótica, com origem na Ásia central, Cáucaso e região norte do Irão. **Em Portugal:** Cultivada em todo o território continental e arquipélagos dos Açores e da Madeira. **No mundo:** Cultivada em muitos países de clima temperado, onde se incluem os países mediterrânicos e diversos países da América do Sul (Brasil, Argentina, etc.), mas também na China, Uzbequistão e Sérvia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Espécie muito cultivada e apreciada pelos seus frutos, com a polpa a ser utilizada na confeção de doçaria e no tratamento de inflamações gastrointestinais, diarreia, síndrome do cólon irritável e doenças do sistema respiratório. As sementes do fruto são ainda utilizadas no tratamento de inflamações cutâneas, queimaduras e hemorroidas.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Mélia

Melia azedarach

Família: Meliaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa difusa e aberta, tronco curto com casca superficialmente fissurada e de coloração cinzento-escura. **Tipo de folha:** Caduca, de dimensões que variam entre 30 e 60 cm, podendo atingir até 90 cm, inserção alterna e forma composta bipinada. As pínneas apresentam 3 a 7 pares de folíolos, cada um com 2,5 a 5 cm, em forma oblonga ou de lança, serrados ou lobados com uma coloração verde-escura. **Dimensão:** Cerca de 15 a 20 metros de altura, dependendo das condições onde cresce.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre abril e maio, surgindo uma grande densidade de cachos de flores com 10 a 20 cm de diâmetro e odor característico. As flores são compostas por 5 pétalas com cerca de 1,8 cm, coloração lilás e podem surgir antes do aparecimento da folha. **Frutificação:** Aparecimento de drupas de dimensões que variam entre de 1 e 2 cm de comprimento, forma ovoide ou globosa, de coloração amarelada ou creme, contendo no seu interior uma camada interna dura que protege as sementes (até 5). Estes frutos surgem em junho e permanecem na árvore durante todo o inverno. **Habitat:** Florestas tropicais de altitude variável. **Longevidade:** 100 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do este asiático, Paquistão e Índia. **Em Portugal:** Cultivada em todo o território continental e arquipélagos dos Açores e Madeira. **No mundo:** Desde há muito cultivada no médio oriente, na Índia e na China por ser uma árvore com grande interesse paisagístico. Atualmente está presente em todo o mundo, naturalizada em muitas áreas tropicais dos vários continentes e apresentando nalguns países comportamentos invasores, como: no Malawi, na África do Sul, em Taiwan, no Belize, no Panamá, nos EUA e no Brasil.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Outro dos nomes comuns associados a esta espécie é o de Amargoseira, pois os seus frutos, além de amargos, contêm saponina, uma molécula venenosa para algumas espécies, com exceção das aves.

A utilização desta espécie vai muito além da vertente ornamental e de proteção de culturas em sebes. A sua madeira resistente e fácil de trabalhar, tem diversos usos na marcenaria. Ao nível dos compostos químicos diversos usos foram relatados, quer como inseticidas e repelentes, na área do controlo de pragas, quer como vermífida ou anti-inflamatório na área da medicina.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Nespereira

Eriobotrya japonica

Família: Rosaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa arredondada, tronco normalmente curto, ramos grossos e folhas grandes.

Tipo de folha: Perene, inserção alterna, rígidas, com dimensões entre 10 e 25 cm, forma elípticas ou lanceoladas, margem inteira a dentada, nervuras proeminentes e coloração verde-escura, sendo lustrosas na página superior e castanho-avermelhadas ou acinzentadas na página inferior. **Dimensão:** Até 10 metros de altura

BIOLOGIA

Floração: Ocorre de outubro a fevereiro, surgindo flores em densos cachos na extremidade dos ramos, com cerca de 1 cm, muito pilosas e com fragância, apresentando coloração branca-amarelada ou acastanhada.

Frutificação: Ocorre entre março e junho, surgindo os frutos (nêspers) com 3 a 6 cm, carnudos e doces, de coloração amarelo-alaranjada, pele fina e aveludada, contendo no seu interior 1 a 3 sementes castanho-escuras.

Habitat: Na sua área de origem ocorre em vales e áreas florestais. Noutras regiões onde a espécie se naturalizou, pode ser encontrada ao longo de cursos de água e florestas húmidas, mas também em áreas costeiras, e florestas mais secas e terrenos perturbados. A sua plantação é efetuada em terrenos agrícolas, em todos os tipos de solo, com preferência pelos mais arenosos. **Longevidade:** Superior a 100 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do Sudeste da China e do Japão. **Em Portugal:** Ocorre plantada em todo o território nacional. **No mundo:** Ocorre em todo o mundo, inclusivamente como espécie invasora em diversos locais nos vários continentes à exceção da Ásia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Planta muito utilizada para o consumo dos seus frutos, podendo estes serem também utilizados para produção de compotas e doces. As folhas são utilizadas na alimentação animal e para chá.

Além da utilização como planta ornamental, outros usos agroflorestais são também de referir como a utilização em cortinas arbóreas, para estabilização dos solos e controlo da erosão. A sua madeira é também utilizada para lenha.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Nogueira-preta

Juglans nigra

Família: Juglandaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa alta e ampla, casca do tronco negra ou castanho-escura e com profundas fissuras. **Tipo de folha:** Caduca, em forma oval e pontiaguda na extremidade, de dimensões variáveis entre 6 e 20 cm, apresentando coloração verde-viva. **Dimensão:** Até 50m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e junho, com flores masculinas agrupadas em cachos pendentes de 5 a 15 cm e de cor amarela, e, as femininas em grupos de cinco com pelos verde-acinzentados. **Frutificação:** Frutos (nozes) com 3,5 a 5 cm, de forma globulosa e verde, contendo no interior desta camada verde a semente castanha. **Habitat:** Preferência por solos férteis e com alguma humidade, com apetência por climas amenos. **Longevidade:** 120 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Oriunda da Grécia e Península Balcânica. **Em Portugal:** Ocorre maioritariamente no norte e centro de Portugal continental. **No mundo:** Naturalizou-se no sul e oeste da Europa e na América do Norte.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada para carpintaria, escultura, marcenaria, serração e construção de instrumentos e móveis.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Oliveira

Olea europaea

Família: Oleaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Sem classificação a nível nacional. Classificada na categoria informação insuficiente (DD) a nível europeu.

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa larga, arredondada e ligeiramente achatada, com tronco curto e largo, muito retorcido e apresentando inúmeras cavidades em árvores mais antigas, e com casca em tons de cinzento-pardo. **Tipo de folha:** Perene, em forma de lança de pequenas dimensões, entre 1 e 8 cm de comprimento, de coloração verde-acinzentado na página superior e prateada na inferior que se encontra coberta de pelos. **Dimensão:** Até 15m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e junho, apresentando flores muito pequenas, brancas e agrupadas em cachos muito cheirosos, com 12 a 20 cm de comprimento. **Frutificação:** Ocorre entre setembro e outubro, surgindo frutos carnudos (azeitonas) de pequenas dimensões (1 a 3,5 cm), formado por uma drupa oval, e com tonalidades verdes no início e negras aquando da colheita (cerca de um ano depois). **Habitat:** A variedade *sylvestris* ocorre em matos xerofílicos, em sítios rochosos e secos e no estrato arbóreo das florestas esclerofilas mediterrânicas. A variedade *europaea* é amplamente cultivada, em olivais tradicionais ou intensivos, sendo também cultivada em outros locais, como parques urbanos. Prefere substratos argilosos.

Longevidade: 3000 anos

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: A variedade silvestre (*Olea europaea* var. *sylvestris*) é autóctone do território continental, a variedade europeia (*Olea europaea* var. *europaea*) foi introduzida devido ao elevado interesse agrícola. **Em Portugal:** Ocorre em praticamente todo o território de Portugal Continental, sendo menos comum Noroeste ocidental e no Noroeste montanhoso. Não está presente nos arquipélagos da Madeira e dos Açores. **No mundo:** Presente na Região Mediterrânica.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida ao abrigo do Decreto-Lei n.º 120/86, de 28 de Maio, que condiciona o seu arranque.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Azeitonas utilizadas na alimentação e transformadas num subproduto, o azeite.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Pereira

Pyrus communis

Família: Rosaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa piramidal com ramos ascendentes nas árvores mais jovens, tronco com casca castanha-avermelhada ou castanha-acinzentada, liso em árvores jovens e progressivamente mais reticulado e fendido.

Tipo de folha: Caduca, de forma variável, mas geralmente oval ou elíptica, com dimensões que variam entre os 5 e 8 cm, margens serradas e de coloração verde intensa. **Dimensão:** Até 20m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre março e maio, com o aparecimento de pequenas flores (entre 1 e 1,5 cm), reunidas em pequenos grupos, de coloração branca-rosada. **Frutificação:** Ocorre entre julho e outubro, surgindo os frutos (peras)

com 4 a 12 cm, globosos, base mais delgada e extremidade oposta mais alargada e redonda, com polpa doce, pele lisa e verde. **Habitat:** Matos e bosques com temperaturas amenas, resistindo às baixas temperaturas do inverno e às secas.

Longevidade: 60-65 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do oeste asiático. **Em Portugal:** Cultivada mais frequentemente no centro e norte do país. **No mundo:** Ocorre no oeste asiático e na maioria dos países europeus com exceção das regiões extremamente frias do Norte e das extremamente mais secas do Sul.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

O fruto é muito utilizado para a alimentação, podendo ser consumido diretamente ou transformado em subprodutos de compotas, por exemplo. A madeira da pereira é também utilizada no fabrico de objetos de torno, réguas e esquadros.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Pessegueiro

Prunus persica

Família: Rosaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa densa, ramos diretos e casca do tronco castanho-acinzentada com finas fissuras. **Tipo de folha:** Caduca, dimensões que variam entre 5 e 15 cm, forma lanceolada, oblonga ou elíptica e margem serrada. **Dimensão:** Até 6 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre fevereiro e março, surgindo solitárias ou a pares, dimensões de 1 a 2 cm e coloração que poderá variar entre o rosa-vivo, rosa-claro ou branco. **Frutificação:** Ocorre entre maio e julho, surgindo os frutos (pêssegos) de 4 a 8 cm, forma globosa, aveludados e coloração amarela-alaranjada, matizados de vermelho. A polpa é suculenta e doce e o caroço extremamente estriado e de coloração castanho-escuro. **Habitat:** Bosques e zonas de clima frio do sul da Ásia. **Longevidade:** 50 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da China, Afeganistão e Irão. **Em Portugal:** Ocorre plantada em todo o território continental. **No mundo:** Amplamente naturalizado na Austrália. Cultivada nos diversos continentes, não ocorrendo em áreas tropicais de baixa altitude e equatoriais.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Fruto muito apreciado para a alimentação, podendo ser ainda utilizado na produção de diversos subprodutos como compotas ou sumos.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Pinheiro-bravo

Pinus pinaster

Família: Pinaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Sem classificação a nível nacional. Pouco Preocupante (LC), a nível global.

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa achatada e larga, apresentando ramos muito espaçados enquanto jovem e mais tarde perdendo os ramos inferiores, deixando grande parte do tronco nu ou com ramos mortos. O tronco tem uma casca espessa, de cor castanho-avermelhada e profundamente fissurada. **Tipo de folha:** Perene, apresentando folhas em forma de agulha, de cor verde-escura, com dimensões que variam entre os 10 e 25 cm, rígidas e dispostas em pares. **Dimensão:** Entre 30 e 40 metros de altura.

BIOLOGIA

Reprodução: Ocorre entre março e junho, apresentando estruturas reprodutoras masculinas (cones ou estróbilos masculinos) que se localizam na base dos rebentos foliares, enquanto que as estruturas reprodutoras femininas (cones ou estróbilos femininos) se localizam no topo dos rebentos, de coloração rosa (no início da época), dando lugar com a maturação a cones ovais, castanho claro e com dimensões entre os 8 e 22 cm (pinhas). A semente, encerrada entre as escamas da pinha, tem cerca de 7 a 8 mm e é alada (asa com 30 mm). **Habitat:** Ocorre, sobretudo em pinhais ou povoamentos florestais mistos. Em solos ácidos, principalmente arenosos perto do litoral. Espécie pouco exigente que pode ser encontrada em diversos habitats, desde planícies até altitudes médias. É, contudo, suscetível aos frios intensos prolongados e à neve. **Longevidade:** 200 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental **Em Portugal:** Presente de Norte a Sul de Portugal Continental, sendo mais frequente no litoral. Foi introduzida pelo homem nos arquipélagos da Madeira e dos Açores. **No mundo:** A área natural do pinheiro-bravo expande-se pelo Mediterrâneo Ocidental, ocorrendo desde a zona Oeste da Região Mediterrânica às zonas Atlânticas do Sul da Europa.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Em Portugal não se encontra abrangida por legislação nacional de proteção específica a esta dirigida.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada para produção de mobiliário, aglomerados e embalagens, pasta de papel e produção de resina. Esta espécie pode também ser útil para fixar as dunas.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Plátano- bastardo

Acer pseudoplatanus

Família: Sapindaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa larga e com ramos erguidos, apresentando a forma de abóboda. O tronco é direito e com casca cinzenta, fendida e com placas que podem descamar. **Tipo de folha:** Caduca, verde-escuras na página superior e mais claras ou ligeiramente avermelhadas na página inferior, de dimensões que podem variar entre os 10 e os 20 cm. A forma da folha apresenta margens serradas e um recorte com 3-5 lóbulos que fazem lembrar os 5 dedos de uma mão. **Dimensão:** Até 35m de altura

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em abril com o aparecimento de pequenas e numerosas flores amarelas em forma de estrela, dispostas em cachos abertos e pendentes e cujo comprimento varia entre 6 e 12 cm. **Frutificação:** Ocorre em outubro, surgindo frutos pequenos de cerca de 6 cm, dispostos aos pares, de coloração verde com traços avermelhados, divididos em duas asas que formam um ângulo de 90° entre si. **Habitat:** Encontra-se em solos férteis, locais frescos e regiões montanhosas, suportando climas mais quentes e secos. **Longevidade:** 200 anos.

DISTRIBUIÇÃO

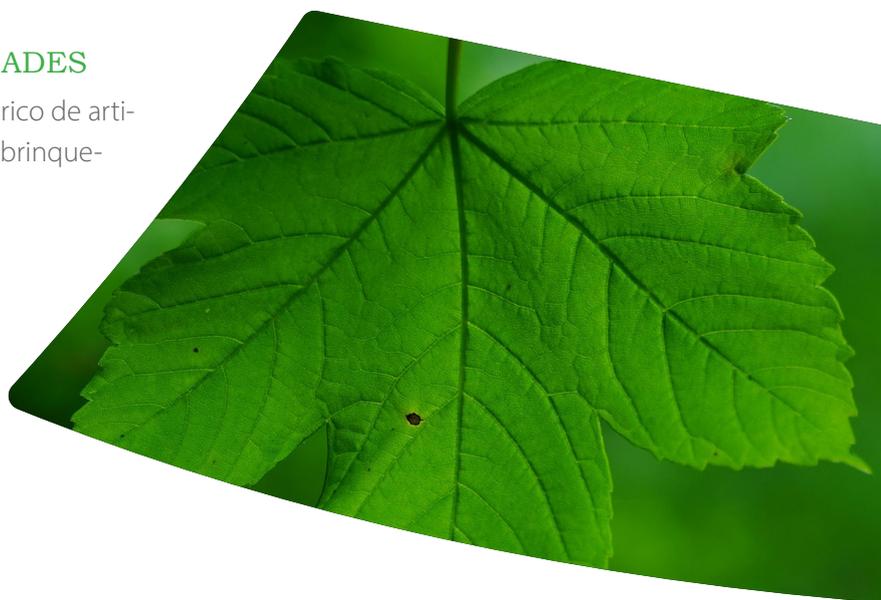
Tipo de ocorrência: Nativa do centro e sul da Europa, tendo sido naturalizada em Portugal continental. **Em Portugal:** Amplamente distribuída no centro e norte de Portugal continental. **No mundo:** Encontra-se amplamente distribuída nas regiões montanhosas da Europa, desde a Bélgica e Polónia até Portugal e Grécia.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira utilizada em carpintaria, construção civil, fabrico de artigos desportivos, instrumentos musicais, mobiliário e brinquedos.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Sobreiro

Quercus suber

Família: Fagaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Sem classificação a nível nacional. Pouco Preocupante (LC), a nível global.

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa irregular, larga e arredondada, apresentando um tronco também largo, grosso envolto por um revestimento suberoso (cortiça) que dá à casca uma coloração cinzento-escuro. Quando descortçados o tronco e ramos apresentam-se lisos e de cor castanho-avermelhada. Pelas características do seu tronco, esta é uma espécie muito resistente ao fogo. **Tipo de folha:** Perene, de pequenas dimensões, entre 2,5 e 10 cm, apresentando a página superior em cores verde-escuras e brilhantes, e a inferior de cor acinzentada. As folhas adquirem a forma oval e apresentam margens serradas. **Dimensão:** Em média varia entre 10 e 15 m, mas pode chegar até aos 25 m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre fevereiro e maio, podendo prolongar-se até outubro. As flores podem apresentar-se dispostas em cachos de 5 a 6 cm (masculinas) ou isoladamente, ou formando pequenos grupos (femininas). **Frutificação:** Ocorre entre setembro e janeiro, surgindo os frutos (as bolotas) em forma cilíndrica e de reduzidas dimensões, entre 2 e 4,5 cm de comprimento, de cor castanho-amarelada, e revestidos por um carapuçó mais escuro. **Habitat:** Dominante em sobreirais e montados de sobro, mas também acompanhante noutros tipos de bosques e matas. É uma espécie termófila, xerófila e de meia-luz, pelo que ocorre em zonas de climas amenos, com muita luz e alguma humidade. Prefere solos graníticos, porfíricos, feldspáticos e xistosos. **Longevidade:** 1000 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Autóctone de Portugal Continental. Em Portugal: Encontra-se presente em todo o território de Portugal Continental. Não está presente nos arquipélagos da Madeira e dos Açores. **No mundo:** Sudoeste europeu e norte de África

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Espécie protegida ao abrigo do Decreto-Lei n.º 169/2001, de 25 de Maio. D.R. n.º 121, Série I-A, alterado pelo Decreto-Lei n.º 155/2004, de 30 de Junho. D.R. n.º 152, Série I-A. Instituída como árvore nacional a 22 de Dezembro de 2011 (Resolução da Assembleia da República nº 15/2012).

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

É a partir do tronco desta árvore que, de 10 em 10 anos, se extrai a cortiça (casca), sendo utilizada como isolante para o quente ou frio, assim como para o fabrico de rolhas e outros inúmeros objetos. Atualmente a madeira do sobreiro está praticamente limitada a utilizações menores; muito embora no passado, tenha sido muito utilizada na construção naval.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Romãzeira

Punica granatum

Família: Lythraceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa larga e densa, tronco com casca acinzentada ou castanha, apresentando inúmeros ramos delgados e ascendentes. **Tipo de folha:** Caduca, de cor verde brilhante na página superior e mais baça na inferior, com margens inteiras e de forma oblonga, variando entre os 2 e os 8 cm. **Dimensão:** Até 8m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre junho e setembro, apresentando flores solitárias ou em pequenos conjuntos (normalmente 2-4), entre 2,5 e 4 cm, que nascem a partir de um cálice rijo que abre até às pétalas vermelho-alaranjadas.

Frutificação: Ocorre em setembro, surgindo os frutos (romãs) com forma globosa, entre 5 e 10 cm, em tons castanho-avermelhado ou amarelado e, quando abertos, é possível visualizar as imensas sementes vermelhas-vivas e translúcidas no seu interior. A romã possui uma coroa na extremidade oposta à base que lhe confere a designação de fruto dos reis. **Habitat:** Plantada junto de áreas agrícolas ou urbanas, preferindo regiões de clima ameno, com solos profundos, frescos, arenoargilosos ou argilosos, bem drenados e alcalinos. **Longevidade:** 200 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da Região Irano-Turaniana. **Em Portugal:** Plantada um pouco por todo o país. **No mundo:** Introduzida do sudoeste asiático e subespontânea na Região Mediterrânica, América do Sul, África do Sul e Austrália.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Muito utilizadas para a alimentação, as romãs podem também ser usadas para a produção de xaropes e outros produtos farmacêuticos.





REINO PLANTAE

ÁRVORES

Tília-de-folhas-pequenas

Tília cordata

Família: Tiliaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa densa, irregularmente arredondada, casca do tronco cinzenta, lisa enquanto jovem, ficando progressivamente mais escura e gretada. **Tipo de folha:** Caduca, coloração verde-escura, dimensões entre 3 e 9 cm, forma cordada e de extremidade acuminada e margens serradas, sendo lustrosas na página superior e mais claras com tufos de pelos nas nervuras da página inferior. **Dimensão:** Até 32 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre em julho, surgindo conjuntos de 4 a 15 flores, translúcidas, brancas ou cremes, de dimensões que rondam os 2 cm e ligadas a uma bráctea (semelhante a uma folha), translúcida e alongada. **Frutificação:** Aparecimento de drupas de dimensões muito reduzidas, cerca de 6 mm, com forma globosa que terminam a maturação no fim do verão. **Habitat:** Preferência por climas suaves ou frescos, de planícies e encostas com solos férteis, húmidos, profundos e bem drenados. **Longevidade:** Até 500 anos

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da Europa central, oriental e ocidental. **Em Portugal:** Plantada em todo o território continental, em particular no norte e centro. **No mundo:** Amplamente distribuída em toda a Europa, com exceção do extremo norte e até ao norte de Espanha. Plantada na América do Norte e no Sudoeste da Austrália.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada para escultura, gravura, modelagem e fabrico de lápis, sendo a flor mundialmente utilizada para produção de chá.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Tuia-da-China

Platycladus orientalis

Família: Cupressaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Árvore ou arbusto perenifólio e resinoso, de copa por vezes piramidal, estreita e pouco densa. **Tipo de folha:** Folhas persistentes, escamiformes e imbricadas, pequenas (1-4 mm) verde-escuras. **Dimensão:** Até 15 m de altura

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre abril e junho, com flores unissexuais. As flores masculinas, reunidas em estruturas terminais, são solitárias, cilíndricas e acastanhadas. As flores femininas, são opostas, com 2-3 óvulos. **Frutificação:** Fruto de maturação bienal. **Habitat:** Encostas íngremes de vales rochosos e secos, em elevações de 300 – 3300 m. Zonas de floresta aberta de transição, quase invariavelmente em vegetação secundária ou, mais próximo de seu habitat original, em floresta mais ou menos degradada. **Longevidade:** Algumas árvores mais antigas excedem os 1000 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do nordeste da China e naturalizada na Coreia, no Japão, e, no Norte da Índia e do Irão. **Em Portugal:** É plantada por todo o país como ornamental em parques, jardins, quintais, cemitérios e em sebes. **No mundo:** Introduzida como ornamental nas Américas, em África, na Austrália, Nova Zelândia e ilhas do Pacífico.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

O óleo essencial desta planta contém Tujona, o principal componente da bebida alcoólica Absinto.





REINO PLANTAE

ÁRVORES



Ulmeiro

Ulmus minor

Família: Ulmaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa variável, casca do tronco castanha-acinzentada e profundamente reticulada e fendida. **Tipo de folha:** Caduca, de inserção alterna, dimensões que variam entre 3 e 9 cm de comprimento e 2 a 4 cm de largura, de forma oval e base assimétrica, margens serradas e extremidade acuminada. **Dimensão:** Até 30 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre junho e julho, surgindo flores de coloração avermelhada. **Frutificação:** Ocorre entre agosto e setembro, surgindo o fruto (sâmara) alado com 7 a 18 mm, contendo a semente. **Habitat:** Zonas ribeirinhas, vales próximos de lençóis freáticos superficiais, tolerando todos os tipos de solos à exceção dos alcalinos e com preferência pelos solos profundos e húmidos. **Longevidade:** Pode alcançar os 600 anos. No entanto, as populações portuguesas foram devastadas pelo Ophiostoma (*Ceratocystis*) ulmi (grafiose do ulmeiro), um fungo endófito disseminado por coleópteros escolitídeos, na década de 1980 que ataca as suas folhas e reduz o seu período de vida.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Nativa da Europa, Noroeste da Ásia e América do Norte. **Em Portugal:** Em todo o país, sobretudo a norte do Tejo. **No mundo:** Centro e sul da Europa, Noroeste da Ásia, América do Norte, Cáucaso, norte da Turquia e do Irão e norte de África.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Madeira muito utilizada para carpintaria, marcenaria, construção naval e construção de utensílios de cozinha. Antigamente, as suas folhas eram também utilizadas para a alimentação animal e reconhecem-se atualmente propriedades medicinais associadas à casca do tronco.





REINO PLANTAE

PALMEIRAS ARBÓREAS

Palmeira-da-China

Trachycarpus fortunei

Família: Arecaceae

Categoria de ameaça em Portugal:

Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa constituída pelas grandes folhas inseridas no tronco delgado e revestido desde a base por fibras densas e longas de coloração castanha, conferindo-lhe um aspeto emaranhado em toda a sua extensão. **Tipo de folha:** Perene, palmatipartidas e de grandes dimensões, até 1 metro de diâmetro, estando divididas até à base em segmentos rígidos e acuminados, de coloração verde-escuro na página superior e baça na inferior, cobertos na base por densas e longas fibras. **Dimensão:** Até 14 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre abril e maio, surgindo as flores amarelas em cachos de grandes dimensões.

Frutificação: Ocorre nos meses de verão, surgindo frutos trilobados com aproximadamente 2 cm, coloração negro-púrpura quando maduros, contendo no seu interior sementes sulcadas. **Habitat:** Ocorre em solos calcários, férteis, húmidos e bem drenados, tolera ventos fortes e secas e é cultivada a uma curta distância do mar. É uma espécie que se adapta a várias condições ambientais, tanto em climas temperados, quanto em tropicais. **Longevidade:** Mais de 100 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do centro e este da China. **Em Portugal:** Ocorre plantada em todo o território continental e arquipélagos dos Açores e Madeira, à exceção de zonas de maiores altitudes. **No mundo:** Cultivada como planta ornamental na maioria das regiões temperadas. É comum nos países da bacia do Mediterrâneo devido à sua resistência ao clima frio e tolerância a altas temperaturas.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

As suas fibras são usadas para fazer pincéis, cestos ou tapetes; as flores podem consumidas como vegetais e as frutas são usadas como alimento para o gado. As sementes têm propriedades medicinais.





REINO PLANTAE

ARBUSTOS

Extremosa

Lagerstroemia indica

Família: Lythraceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Arbusto ou árvore bastante rústica de crescimento lento. Propaga-se por semente ou por estacaria e a casca é lisa e castanho clara. É um espécime resistente à poluição urbana. **Tipo de folha:** As folhas são caducas, alternas ou aproximadamente opostas, sésseis e ligeiramente pecioladas. As margens são onduladas. **Dimensão:** Entre 3 e 6 m de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre nos meses de verão, com o aparecimento de abundantes inflorescências, com inúmeras flores crespas de coloração rosa, branca, roxa ou vermelha. **Frutificação:** Ocorre nos meses de outono, surgindo o fruto é uma cápsula castanha, elipsóide, com 3 a 6 valvas, com cerca de 1 cm de largura, que se abre para libertar sementes aladas. **Habitat:** Em penhascos em baixas altitudes também nas bordas da floresta Lugares semi-sombreados e campos férteis. **Longevidade:** 25 a 50 anos.

DISTRIBUIÇÃO

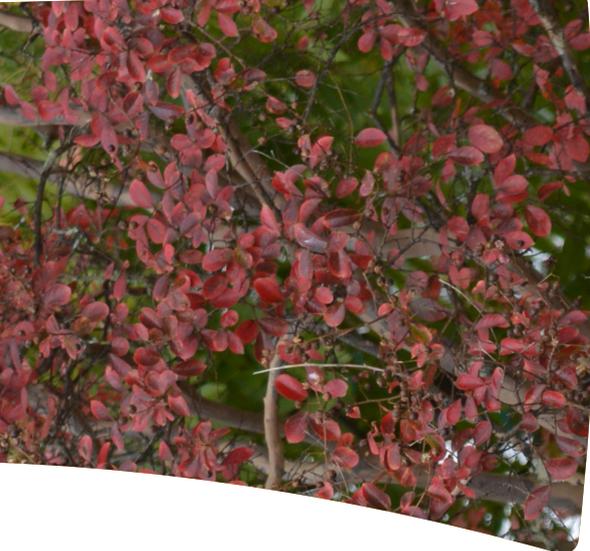
Tipo de ocorrência: Natural da Ásia (China, Coreia do Norte, Coreia do Sul e Índia). **Em Portugal:** Um pouco por todo o país, como planta ornamental de jardins e parque e naturalizada na Ilha da Madeira. **No mundo:** Tem sido amplamente utilizada como planta ornamental, tendo-se naturalizado na Europa, América e Caraíbas.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Muito utilizadas como ornamental, sobretudo em calçadas, por não possuir raízes agressivas.





REINO PLANTAE

ARBUSTOS

Loendro

Nerium oleander

Família: Apocynaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa ampla, ramos eretos e numerosos desde a base, apresentando tronco principal curto. **Tipo de folha:** Perene, com folhas simples opostas, lanceoladas e dimensões entre 3 e 4 cm, com nervura central proeminente e coloração verde-escura, lustrosa na página superior e com nervura esbranquiçada na inferior. **Dimensão:** Entre 3 e 4 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre abril e agosto, surgindo flores de 3 a 4 cm de diâmetro, com cinco pétalas unidas na base formando um tubo e, coloração rosada ou branca. **Frutificação:** Fruto seco e em forma de cápsula alongada, de dimensões que variam entre 8 e 16 cm de comprimento, coloração vermelho-acastanhada, abrindo no momento da maturação por uma fenda ventral que encerra as sementes pilosas e de cor dourada. **Habitat:** Espontâneo nas margens de rios e ribeiras mediterrânicas, e plantada em zonas urbanas. **Longevidade:** 50 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Nativa da região mediterrânica. **Em Portugal:** Ocorre naturalmente no sul do país, nomeadamente no Sudeste e algarve. Observa-se plantada noutras zonas, incluindo nos grandes centros urbanos. **No mundo:** Foi introduzida na Austrália, na América do Norte, Oeste da Ásia, Índia, e Oeste da China.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Muito utilizada em perfumaria devido ao seu aroma agradável, podendo as folhas ser potencialmente perigosas, uma vez que produzem uma substância muito tóxica.





REINO PLANTAE

ARBUSTOS

Yucca

Yucca aloifolia

Família: Asparagaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Copa constituída pelas grandes folhas inseridas no caule robusto, liso, ramificado na zona superior e de coloração castanha acinzentada. **Tipo de folha:** Perene, de dimensões que variam entre 50 e 100 cm, coloração verde-azulada e margens denticuladas. **Dimensão:** Até 10 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e julho, surgindo flores de 4 a 6 cm de diâmetro, brancas com as margens das pétalas matizadas de púrpura. **Frutificação:** Aparecimento de frutos alongados, suculentos e coloração negro-púrpura quando maduros, entre o verão e o outono. **Habitat:** Naturalmente cresce em solos arenosos, especialmente em dunas de areia ao longo da costa, montículos de conchas perto de costas ou perto de pântanos salgados ou salgados. Às vezes, pode ser encontrado no interior em florestas de pinheiros arenosos. **Longevidade:** 25 a 50 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do sudoeste dos Estados Unidos da América. **Em Portugal:** Por todo o país apenas como arbusto ornamental. **No mundo:** Naturalizada nas Bahamas, Argentina, Uruguai, Itália, Paquistão, África do Sul, Queensland, Nova Gales do Sul, Mauritânia e na maioria das Índias Ocidentais. Na Europa é bastante utilizada como planta ornamental em jardins e parques.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

As raízes da *Yucca aloifolia* também podem ser usadas como sabão e shampoo.





REINO PLANTAE

CATOS

Piteira

Opuntia ficus-índica

Família: Cactaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Arbusto suculento (cato) de coloração verde-pálida. **Tipo de folha:** Caduca, em forma de espinho, com cerca de 5 mm de espessura, de densidade variável, de dimensões que variam entre 10 e 40 mm e coloração esbranquiçada. **Dimensão:** Até 6 metro de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e junho, surgindo flores de coloração intensa, amarela ou laranja, com dimensões entre 7 e 8 cm. **Frutificação:** Ocorre entre julho e agosto, surgindo frutos ovais, coloração amarela ou púrpura, dimensões entre 5 e 6 cm e extremidade acentuada. **Habitat:** Áreas áridas com vegetação herbácea ou arbustiva, zonas rochosas, costeiras, ocorrendo também nas margens de vias de comunicação e jardins. **Longevidade:** Superior a 80 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da América central e região norte da América do sul, nomeadamente desde o México à Colômbia. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental com exceção do Douro litoral e Minho, e, ainda no arquipélago dos Açores. **No mundo:** Ocorre em Espanha, África do Sul, Austrália, Califórnia, Havai e Ásia ocidental.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Fruto muito utilizado para consumo direto.





REINO PLANTAE

HERBÁCEAS

Agave

Agave americana

Família: Agavaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Cato de grandes dimensões, destacando-se pelo tamanho das suas folhas espinhosas e por um caule alto e robusto que pode atingir 12 m. **Tipo de folha:** Perene, unidas na base, coloração verde-clara, de grandes dimensões que podem variar entre 1 e 2,5 metros de comprimento, 15 a 30 cm de largura e 2 a 3 cm de espessura, carnudas e com margem espinhosa e apresentando um espinho apical de 3 a 5 cm. **Dimensão:** Até 12 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e junho, surgindo flores amarela-esverdeadas reunidas em cachos que crescem a partir de um caule que surge do centro da roseta de folhas. **Frutificação:** As cápsulas triangulares, oblongas e pontiagudas surgem em agosto e setembro. **Habitat:** Plantada em solos secos e com pouca humidade, taludes e bermas de estrada e ainda em arribas litorais. **Longevidade:** 30 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida do México e oeste dos Estados Unidos da América. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental e arquipélagos dos Açores e Madeira. **No mundo:** É invasora na bacia do mediterrâneo (desde Portugal até à Ásia), na América do Norte, na Austrália, na África do Sul e nas ilhas do pacífico.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Pode viver durante muitos anos, florescendo uma única vez durante o seu período de vida, morrendo logo após formar os frutos.





REINO PLANTAE

HERBÁCEAS



Tintureira

Phytolacca americana

Família: Phytolaccaceae

Categoria de ameaça em Portugal:
Não aplicável (NA)

DESCRIÇÃO

Principais características: Herbácea densa, muito ramificada, caules quadrangulares com coloração verde, vermelha ou púrpura. **Tipo de folha:** Perene, com dimensões que rondam os 12 a 25 cm de comprimento e 5 a 10 cm de largura, em forma oval, elíptica a lanceolada e coloração verde-intensa. **Dimensão:** Até 3 metros de altura.

BIOLOGIA

Floração: Ocorre entre maio e dezembro, surgindo cachos de flores brancas ou rosadas, com cerca de 30 cm de comprimento. **Frutificação:** Ocorre entre junho e janeiro, surgindo bagas negro-púrpuras, compostas por 10 segmentos fundidos em anel, pendendo durante a maturação. **Habitat:** Ocorre em áreas rurais e perturbadas, campos agrícolas e margens de vias de comunicação. **Longevidade:** Poderá ultrapassar os 10 anos.

DISTRIBUIÇÃO

Tipo de ocorrência: Introduzida da América do Norte. **Em Portugal:** Ocorre em todo o território continental, à exceção do baixo Alentejo, e nos arquipélagos dos Açores e Madeira. **No mundo:** Ocorre na Europa e oeste dos Estados Unidos da América.

CONSERVAÇÃO E AMEAÇAS

Conservação (legislação): Não aplicável.

VALOR SOCIOECONÓMICO E CURIOSIDADES

Algumas estruturas das plantas, como os caules, folhas e frutos, são tóxicas para determinados animais.



ESPÉCIES NÃO IDENTIFICADAS

A identificação e classificação das espécies é um processo complexo e demorado, desafiando os cientistas e biólogos a utilizar diversos métodos de reconhecimento de diferentes características, que poderá, em alguns casos, necessitar de análise laboratorial. A taxonomia categoriza as espécies em diferentes níveis de características comuns progressivamente maiores, sendo o nome específico o mais exato de todos, e o nome do Género o que lhe antecede diretamente. Assim, a observação e identificação das espécies que envolvem as escolas de Idanha-a-Nova, deixou em aberto 3 espécies possíveis, alcançando a categoria do Género, sem especificação da espécie em concreto.

Escola do Ladoeiro: *Camecipáris (Chamaecyparis spp)*

Escola de Monsanto: *Tília (Tilia spp)*

Escola de Monsanto: *Pinheiro (Pinus spp)*

Referências bibliográficas

- Braun-Blanquet, J. (1979). *Fitossociologia. Bases para el estudio de las comunidades vegetales*. Madrid: Ed. Blume.
- Câmara Municipal de Lisboa. (2010). *Guia Ilustrado de Vinte e Cinco Árvores de Lisboa*. Disponível em: https://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/livro25_arvores_de_lisboa
- Cardoso, G. B. (2012). Criando contextos de qualidade em creche: ludicidade e aprendizagem. *Tese de Doutoramento*. Braga: Universidade do Minho.
- Ciência Viva. (s.d). Pequeno guia de árvores. In *Caderno da Floresta* (p. 38-42). Disponível em: <https://www.cienciaviva.pt/projectos/bosque/arvores.pdf>
- ICNF – Instituto da Conservação da Natureza e das Florestas. (2016). *Espécies Arbóreas Indígenas em Portugal Continental – Guia de Utilização*.
- Humphries, C.J., Press, J.R., Sutton, D.A. (2005). *Árvores de Portugal e da Europa*. Fapas.
- Marchante, H., Morais, M., Freitas, H., Marchante, E. (2014). *Guia Prático para a Identificação de Plantas Invasoras em Portugal*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra
- Mathew, P.W. (2019) Spending at least 120 minutes a week in nature is associated with good health and wellbeing. *Scientific Reports*, 9 (1) DOI: 10.1038/s41598-019-44097-3
- Natural Learning Initiative (2012). *Benefits of Connecting Children with Nature: Why Naturalize Outdoor Learning Environments*. North Carolina State University.
- O'Brien, L. & Murray, R. (2007). Forest School and its impacts on young children: Casa studies in Britain. *Urban Forestry & Urban Greening*. Vol.6, p.249-265.
- Pinto, B., Luís, C., Vala, F. & Pereira, P.C. (Coords.) (2010). Guia de Campo Dia B. In *Bioeventos 2010*. Disponível em: https://academia.cienciaviva.pt/recursos/recurso.php?id_recurso=408
- Turtle, C. et al. (2015). *Forest Schools and environmental attitudes: A case study of children aged 8–11 years*. *Cogent education*. Consultado em: https://www.researchgate.net/publication/283619036_Forest_Schools_and_environmental_attitudes_A_case_study_of_children_aged_8-11_years
- Vasconcelos, T. (1998). *Qualidade e Projeto na Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.

Bases de dados online:

Almargem: <http://almargem.org/biodiv/>

Flora do Jardim Gulbenkian: <https://gulbenkian.pt/jardim/garden-flora/>

Florestar: <https://www.florestar.net/>

Futuro – O Projeto das 100 mil árvores: <https://www.100milarvores.pt/arvores/arvores-com-historia>

Herdade da Mitra da Universidade de Évora: <http://www.mitra-nature.uevora.pt/Especies-e-habitats>

ICNF – Instituto da Conservação da Natureza e das Florestas: <http://www2.icnf.pt/portal/pn/biodiversidade/patrinatur/especies>

Jardim Botânico da UTAD: <https://jb.utad.pt/especie/>

Naturdata: <https://naturdata.com/>

Naturlink: <http://naturlink.pt/>

Serralves: <http://serralves.ubiprism.pt/species>

<http://almargem.org/biodiv/especie/cydonia-oblonga/>

<https://gulbenkian.pt/jardim/garden-flora/>

<http://www.florestar.net/padreiro/padreiro.html>

<https://invasoras.pt/pt/planta-invasora/>

<http://www.mitra-nature.uevora.pt/Especies-e-habitats/Plantas/Herbaceas/Com-flor/Monocotiledoneas/Agavaceae/Agave-americana>

<https://www.100milarvores.pt/2013/08/arvores-com-historia-lodao-bastardo-celtis-australis.html>

Bibliografia de imagens

Abrunheiro-dos-jardins *Prunus cerasifera var. pissardii*

Imagem 1 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 2 - Fotografia cedida por André Alves

Acácia-bastarda *Robinia pseudoacacia*

Imagem 3 - <https://pixabay.com/pt/photos/flores-infloresc%C3%Aancia-branco-737061/>

Imagem 4 - <https://pixabay.com/pt/photos/folhas-folhagem-%C3%A1rvore-8113/>

Acácia-do-Japão *Sophora japonica*

Imagem 5 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 6 - Fotografia cedida por André Alves

Amoreira-branca *Morus alba*

Imagem 7 - <https://pixabay.com/pt/photos/fruto-da-amoreira-primavera-comer-4855399/>

Imagem 8 - <https://pixabay.com/pt/photos/mora-amoreira-frutas-berry-4168076/>

Árvore-da-seda *Albizia julibrissin*

Imagem 9 - <https://pixabay.com/pt/photos/albizia-julibrissin-persa-slaapboom-3764140/>

Imagem 10 - Fotografia cedida por André Alves

Castanheiro *Castanea sativa*

Imagem 11 - <https://pixabay.com/pt/photos/castanhas-precioso-kastatien-4547013/>

Imagem 12 - <https://pixabay.com/pt/photos/castanheiro-outono-parque-outubro-2862159/>

Cedro-do-Buçaco *Cupressus lusitanica*

Imagem 13 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 14 - Fotografia cedida por André Alves

Cipreste-da-Califórnia *Cupressus macrocarpa*

Imagem 15 - Fotografia cedida por Bri Weldon

Imagem 16 - Fotografia cedida por Forest and Kim Starr

Figueira *Ficus carica*

Imagem 17 - <https://pixabay.com/pt/photos/fig-figueira-%C3%A1rvore-natureza-verde-2612489/>

Imagem 18 - <https://pixabay.com/pt/photos/figueira-folha-frutas-natureza-2509794/>

Glicínia *Wisteria sinensis*

Imagem 19 - <https://pixabay.com/pt/photos/wisteria-sinensis-flor-violeta-roxo-717205/>

Imagem 20 - Fotografia cedida por André Alves

Grevília *Grevillea robusta*

Imagem 21 - <https://pixabay.com/pt/photos/carvalho-prateado-grevillea-robusta-320308/>

Imagem 22 - Fotografia cedida por André Alves

Laranjeira *Citrus sinensis*

Imagem 23 - <https://pixabay.com/pt/photos/natureza-%C3%A1rvore-laranja-laranjeira-2444640/>

Imagem 24 - <https://pixabay.com/pt/photos/laranja-citrus-sinensis-citricos-4186573/>

Limoeiro *Citrus limon*

Imagem 25 - <https://pixabay.com/pt/photos/c%C3%A9u-azul-natureza-paisagem-201970/>

Imagem 26 - <https://pixabay.com/pt/photos/lim%C3%A3o-limone-limoeiro-1117562/>

Lódão *Celtis australis*

Imagem 27 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 28 - Fotografia cedida por André Alves

Loureiro *Laurus nobilis*

Imagem 29 - <https://pixabay.com/pt/photos/loureiro-laurus-nobilis-spice-laurerel-2887821/>

Imagem 30 - <https://pixabay.com/pt/photos/laurus-nobilis-bay-bloom-bush-5018469/>

Macieira *Malus domestica*

Imagem 31 - <https://pixabay.com/pt/photos/malus-domestica-macieira-frutas-848795/>

Imagem 32 - Fotografia cedida pela Biota

Marmeleiro *Cydonia oblonga*

Imagem 33 - <https://pixabay.com/pt/photos/marmelo-frutas-cydonia-oblonga-61573/>

Imagem 34 - <https://pixabay.com/pt/photos/marmelo-frutas-planta-folha-%C3%A1rvore-65180/>

Mélia *Melia azedarach*

Imagem 35 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 36 - Fotografia cedida por André Alves

Nespereira *Eriobotrya japonica*

Imagem 37 - <https://pixabay.com/pt/photos/mispelfr%C3%BCchte-mispelbaum-widfr%C3%BCchte-1117513/>

Imagem 38 - Fotografia cedida por André Alves

Nogueira-preta *Juglans nigra*

Imagem 39 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 40 - Fotografia cedida por André Alves

Oliveira *Olea europaea*

Imagem 41 - <https://pixabay.com/pt/photos/mallorca-oliveira-1117677/>

Imagem 42 - Fotografia cedida por André Alves

Pereira *Pyrus communis*

Imagem 43 - <https://pixabay.com/pt/photos/p%C3%A1ra-frutas-%C3%A1rvore-alimentos-5726303/>

Imagem 44 - <https://pixabay.com/pt/photos/pera-flor-flor-de-p%C3%A1ra-fruteira-4132560/>

Pessegueiro *Prunus persica*

Imagem 45 - <https://pixabay.com/pt/photos/p%C3%A1ssegua-%C3%A1rvore-de-p%C3%A1ssegua-2785133/>

Imagem 46 - <https://pixabay.com/pt/photos/p%C3%A1ssegua-%C3%A1rvore-de-p%C3%A1ssegua-2308300/>

Pinheiro Bravo *Pinus pinaster*

Imagem 47 - <https://pixabay.com/pt/photos/pinho-pinheiro-bravo-pinhais-3421452/>

Imagem 48 - Fotografia cedida pela Biota

Plátano-bastardo *Acer pseudoplatanus*

Imagem 49 - <https://pixabay.com/pt/photos/figos-opuntia-ficus-indica-cacto-2663130/>

Imagem 50 - <https://pixabay.com/pt/photos/cacto-de-pera-opuntia-ficus-indica-3308862/>

Sobreiro *Quercus suber*

Imagem 51 - <https://pixabay.com/pt/photos/cork-sobreiro-%C3%A1rvore-228449/>

Imagem 52 - <https://pixabay.com/pt/photos/sobreiro-corti%C3%A7a-casca-505266/>

Romãzeira *Punica granatum*

Imagem 53 - <https://pixabay.com/pt/photos/rom%C3%A3-flor-vermelho-%C3%A1rvore-natureza-3544634/>

Imagem 54 - <https://pixabay.com/pt/photos/rom%C3%A3-frutas-punica-granatum-1710078/>

Tília-de-folhas-pequenas *Tilia cordata*

Imagem 55 - <https://pixabay.com/pt/photos/lipovina-linde-tilia-inverno-linde-10829/>

Imagem 56 - Fotografia cedida por André Alves

Tuia-da-China *Platyclusus orientalis*

Imagem 57 - <https://pixabay.com/pt/photos/thuja-madeira-bush-arbusto-894723/>

Imagem 58 - Fotografia cedida por André Alves

Ulmeiro *Ulmus minor*

Imagem 59 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 60 - Fotografia cedida por André Alves

Palmeira-da-China *Trachycarpus fortunei*

Imagem 61 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 62 - Fotografia cedida por André Alves

Extremosa *Lagerstroemia indica*

Imagem 63 - Fotografia cedida por André Alves

Imagem 64 - Fotografia cedida por André Alves

Loendro *Nerium oleander*

Imagem 65 - <https://pixabay.com/pt/photos/oleander-flor-vermelho-187248/>

Imagem 66 - <https://pixabay.com/pt/photos/oleander-bush-nerium-oleander-9189/>

Yucca *Yucca aloifolia*

Imagem 67 - <https://pixabay.com/pt/photos/i%C3%BAca-aloifolia-variegata-1143390/>

Imagem 68 - Fotografia cedida por André Alves

Piteira *Opuntia ficus-indica*

Imagem 69 - <https://pixabay.com/pt/photos/figos-opuntia-ficus-indica-cacto-2663130/>

Imagem 70 - <https://pixabay.com/pt/photos/cacto-de-pera-opuntia-ficus-indica-3308862/>

Agave *Agave americana*

Imagem 71 - <https://pixabay.com/pt/photos/agave-flor-de-agave-flores-398988/>

Imagem 72 - <https://pixabay.com/pt/photos/samos-gr%C3%A9cia-ver%C3%A3o-f%C3%A9rias-1405054/>

Tintureira *Phytolacca americana*

Imagem 73 - <https://pixabay.com/pt/photos/pokeweed-phytolacca-americana-planta-4496781/>

Imagem 74 - Fotografia cedida por André Alves



Índice detalhado

INTRODUÇÃO	5
ATIVIDADES PROPOSTAS	7
25 de abril Rota dos contrabandistas	11
7 Fontes – Água é vida	19
A biodiversidade da minha janela	27
À descoberta do Carnaval	35
A escada da terra	43
A natureza é um mundo de cor	49
A natureza no nosso concelho	61
A Páscoa	67
A primavera	73
À roda da vida das plantas	79
Água é Vida	87
Antes brincava-se assim	95
As fontes	103
Bob, o construtor!	111
Brincar à minha maneira	117
Casas de Monsanto, que penedos são estes?	123
Da Flor ao Mel	129
Da Oliveira ao Azeite	137
De Profissão em Profissão, assim se faz o pão	143
Des(construção) do Adufe	153
Era uma vez antigamente	159
Eu chamo-me trilobite, e tu?	165
Folclore e jogos tradicionais	171
Horta Pedagógica	177
Ladoeiro, a minha escola de sonho	185
Lenda da nossa Senhora do Almurtão	201
Lenda de Santa Catarina	207
Lendas Monsantinas	213
Máquina do tempo	221
Na diferença somos todos iguais	229
No tempo dos oleiros	239
O castelo que há em mim	245
Os bichos meus vizinhos	255
Os insetos	263
Os Santos Populares	269
Pesca Sustentável	275
Projeto Adufe	283
Quaresma com tradição	289
Quem sou eu?	293
Reciclagem: Proteger o nosso Planeta	299
Recordar é viver... Na escola vou jogar e aprender!	305
Semana europeia dos Geoparques - Festival da paisagem	311
Sons de uma Vida	317

Viajantes de longa distância	323
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	329 a 346
ATIVIDADES EM FAMÍLIA	347 a 356
INSPIRAÇÃO FOREST SCHOOL	357
Propostas de sessões.....	359
Planificação por sessão	361
Atividades adicionais Forest School.....	401
ANEXOS	411
Anexo I - Pesca e Caça - Complemento à atividade “Pesca sustentável”	413
Anexo II - As escolas e a sua zona envolvente - Espaços escolares.....	463
Anexo III - As escolas e a sua zona envolvente - Plantasà volta das escolas.....	475
Referências bibliográficas	553
Bibliografia de imagens.....	556 a 559
Índice detalhado.....	561 a 562
Quadro resumo de atividades propostas.....	564 a 581

Quadro resumo de atividades propostas

PROJETO	ÁREA TEMÁTICA	PROPÓSITO	RESUMO
25 de abril Rota dos contrabandistas	lendas, tradições e datas comemorativas	Celebrar e, acimade tudo, refletir sobre a importância da data.	Refletir sobre a importância das conquistas que marcam esta data e descobrir relatos históricos no que diz respeito ao contrabandismo que se fazia durante o período da ditadura.
7 Fontes - Água é vida	património local	Exploração da Lenda das 7 fontes.	A partir da Lenda das 7 fontes, as crianças são convidadas a explorar a temática da água e a sua importância.
A biodiversidade da minha janela	Fauna e flora	Observação da paisagem que se avista da janela.	Explorar a fauna e flora da região, os principais produtos vegetais produzidos e as práticas de produção agrícola.
À descoberta do Carnaval	Património local	Investigação sobre as tradições e costumes do Carnaval de Idanha-a-Nova.	As crianças são desafiadas a realizar uma entrevista e a recriarem as danças e trajes típicos das festas comemorativas.
A escada da terra	Fauna e flora	Exploração dos diferentes tipos de solos.	Recorrendo a 3 garrafas com solo no seu interior espera-se a acompanhar as modificações que ocorrem ao longo do tempo nas propriedades da matéria orgânica.

TIPOLOGIA ATIVIDADES

FAMÍLIAS PÁG.

NO EXTERIOR

EM SALA

VISITAS

Caminhada para recolha de testemunhos orais de habitantes;

Caminhada e merenda temática com a moeda (peseta) e os produtos do contrabando;

Caminhada na zona envolvente simulando a "Rota do contrabando";

Jogos.

Pesquisar e escutar músicas simbólicas da Revolução de Abril;

Conversa exploratória e reflexão sobre o tema da liberdade e o seu significado e limites no quotidiano;

Elaborar um questionário para realizar à população;

Reflexão e registo escrito das informações recolhidas.

11

Desafios para fazer junto das diferentes fontes;

Caminhadas até às fontes

Jogos;

Experiências;

Ciclo de vida da água;

Atitudes que podem ajudar na poupança de água;

Exposição dos trabalhos e visitas realizados pelas crianças.

19

Caminhada na natureza para identificação e registo fotográfico das espécies de plantas e animais encontradas;

Jogos.

Ilustrar os sons da natureza que são ouvidos pela janela;

Ilustrar os alimentos vegetais que são produzidos por algum familiar;

Construir uma história sobre o percurso que os alimentos vegetais tiveram que percorrer até chegar a casa.

Realizar uma entr vista a um familiar sobre a produção agrícola de antigamente, as ferramentas utilizadas e os métodos de cultivo.

27

Danças tradicionais do Concelho;

Jogos alusivos ao Carnaval.

Pesquisar informação sobre o Carnaval, as suas principais tradições e as danças tradicionais do concelho;

Elaborar um painel Informativo e um flyer sobre o Carnaval no concelho;

Organizar a informação recolhida nas entrevistas;

Construir bonecos/modelos com o traje feminino e masculino em cartão/cartolina e tecidos velhos.

Realizar uma entr vista a um familiar sobre o Carnaval as suas tradições, danças e trajes típicos.

35

Caça ao tesouro dos organismos escondidos no solo;

Corrida e caminhada na natureza para recolher diferentes tipos de solo;

Jogos.

Construir uma maquete com os diferentes tipos de solo a partir de materiais reciclados;

Desenhar uma camada de solo com alguns dos seres vivos que podem ser encontrados nas camadas subterrâneas;

Elaboração de um painel com os elementos abióticos que influenciam a qualidade dos solos (salinidade, humidade, temperatura, etc.).

43

A natureza é um mundo de cor

Fauna e flora

Analisar os diferentes pigmentos de cor que conseguimos extrair.

Recolha de elementos da natureza, identificação das diferentes cores que os caracterizam, análise e extração dos diferentes pigmentos de cor e posterior utilização para dar cor e vida às ilustrações.

A natureza no nosso concelho

Fauna e flora

Equilíbrio dos ecossistemas.

Pesquisa e partilha de informação sobre a fauna e a flora da região.

A Páscoa

lendas, tradições e datas comemorativas

Tradições, significados e elementos associados à Páscoa.

Explorar e refletir sobre a Páscoa, a simbologia do ovo e as tradições que se replicam ao longo dos anos.

A primavera

Fauna e flora

Fauna e flora observada na época da Primavera.

Explorar o mundo de cores, cheiros e sons que anunciam a estação, explorando os animais e plantas mais comuns nesta época do ano.

À roda da vida das plantas

Fauna e flora

Exploração das espécies de plantas e dos seus ciclos de vida.

Descrever as principais características de várias plantas, como o habitat preferencial, elementos de todas as fases do ciclo de vida, etc.

Água é Vida

Património local

Investigação sobre o património cultural e natural da aldeia do Ladoeiro.

Explorar, partindo da história do nome da aldeia do Ladoeiro, a temática da importância da água e do ciclo da água partindo património cultural e natural da região.

<p>Procura e recolha de elementos de diferentes cores no espaço envolvente à escola;</p> <p>Descobrir e ilustrar as diferentes cores do céu ao longo do dia;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Ilustrar a paisagem que se pode observar a partir da janela com recurso a pigmentos naturais;</p> <p>Construir uma história a partir dos alimentos mais coloridos que compõem as suas receitas preferidas;</p> <p>Construir um bilhete de identidade de uma planta encontrada na zona envolvente à escola.</p>	<p>49</p>
<p>Construção de um mini Herbário;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Elaboração de alguns cartazes com diversos materiais;</p> <p>Elaboração de um painel ilustrado e informativo sobre a fauna e flora da região.</p>	<p>61</p>
<p>Realizar uma caça aos ovos;</p> <p>Saída para a observação de ninhos de andorinhas;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Construir e decorar ovos em pasta de moldar;</p> <p>Construir um flyer sobre as principais características dos ovos de diversas espécies (tamanho, cor);</p> <p>Elaborar um bando de andorinhas e os seus ninhos em barro e colocar os ovos construídos nos ninhos.</p>	<p>Elaborar um painel com o modo como cada família comemora a Páscoa.</p> <p>67</p>
<p>Caminhada para identificação das flores e árvores existentes;</p> <p>Caça ao tesouro de árvores e flores na zona envolvente à escola;</p> <p>Picnic na Natureza;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Conversa exploratória sobre o tema;</p> <p>Elaborar flores em vários materiais;</p> <p>Elaborar o ninho das andorinhas;</p> <p>Elaborar um placard com todos os elementos da primavera.</p>	<p>73</p>
<p>Caminhada na natureza para recolha dos elementos;</p> <p>Caça ao tesouro dos elementos da natureza que correspondem a espécies vegetais e identificação do momento do ciclo de vida;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Elaboração de um painel de turma decorado com todas as estruturas vegetais encontradas;</p> <p>Construção de uma linha cronológica com o ciclo de vida das espécies recolhidas;</p> <p>Elaboração de etiquetas com a descrição dos principais fatores que caracterizam o habitat envolvente à escola.</p>	<p>79</p>
<p>Visita às fontes da aldeia;</p> <p>Caminhada pela aldeia;</p> <p>Visualizar os canais existentes na aldeia;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Ilustrar a história do nome do Ladoeiro;</p> <p>Ilustrar o brasão da aldeia;</p> <p>Reproduzir o ciclo da água a partir de diferentes materiais;</p> <p>Elaborar um painel informativo sobre as fontes da aldeia;</p> <p>Elaborar um painel informativo sobre as fontes da aldeia.</p>	<p>87</p>

Antes brincava-se assim

brincadeiras de antigamente

Principais brincadeiras e jogos de antigamente.

Explorar e experienciar as brincadeiras dos tempos das/os mães/pais e avós, numa aproximação entre as diferentes gerações.

As fontes

Património local

Investigação sobre o património cultural e natural da aldeia de Zebreira.

Exploração das fontes existentes na aldeia de Zebreira, as suas histórias e a sua importância para a população de antigamente.

Bob, o construtor!

Fauna e flora

Manipulação de elementos da natureza.

Utilização do espaço exterior enquanto palco para a construção de elementos de abrigo e de manutenção de um acampamento selvagem.

Brincar à minha maneira

Brincadeiras de antigamente

Reorganização do espaço escolar.

Levantamento dos principais jogos e brincadeiras e recolha de materiais para a sua reconstrução e dinamização.

Casas de Monsanto, que penedos são estes?

Património local

Património local da aldeia de Monsanto.

Exploração da identidade cultural e do património local da aldeia de Monsanto a partir da investigação sobre as típicas casas construídas em granito.

Da Flor ao Mel

Fauna e flora

Importância da produção de mel e da polinização cruzada.

Descoberta da profissão de apicultor/a e dos insetos polinizadores, em particular a abelha do mel.

Jogo com uma bola de trapos;
 Jogo "Toca e foge";
 Jogo "Salto ao eixo";
 Jogos com cordas, com arcos, jogo dos berlindes;
 Jogo das pedrinhas;
 Jogo da apanhada e das escondidas.

Construir brinquedos com recurso a materiais de uso quotidiano;
 Construir o "Jogo das latas" a partir de materiais de uso quotidiano;
 Elaborar a descrição e regras de funcionamento dos jogos;
 Jogos de tabuleiro.

95

Definir um percurso entre cada uma das fontes;
 Jogos.

Ilustrar uma fonte existente na aldeia;
 Construir as fontes a partir de diferentes materiais;

Entrevistar um/a familiar mais velha/o sobre as fontes da aldeia e as histórias de que se recorda.

103

Caminhada para exploração do local onde poderá ser construído o acampamento e quais os riscos que são necessários ter em atenção (declives, pedras no chão, ramos pendentes de cair, proximidade da água, etc.);
 Construção dos vários elementos constituintes do acampamento (no final poderá ser avaliado os elementos que necessitaram de maior e menor quantidade de recursos);
 Jogos.

Construir uma peça de teatro sobre os desafios que um povo itinerante enfrenta;
 Construção de uma maquete do acampamento da turma;
 Construir um painel de sensibilização para os perigos a ter em conta aquando de um acampamento selvagem;
 Construção de um livro de receitas possíveis de cozinhar num acampamento na natureza.

111

Experimentação de todos os jogos construídos

Pesquisa de todos os elementos e dinâmicas dos jogos
 Construção de elementos para os jogos.

117

Recolher pedras graníticas para construir as "casas de uma só telha";
 Jogos.

Ilustrar a "casa de uma só telha";
 Elaborar os telhados em pasta de moldar;
 Elaborar uma lista de perguntas para fazer uma entrevista a familiares;
 Construir uma maquete da aldeia de Monsanto.

Fazer uma entrevista a familiares e/ sobre os seus conhecimentos acerca da histórica aldeia de Monsanto.

123

Visita aos espaços verdes envolventes à escola;
 Caminhada pela natureza e recolha de alguns registos de insetos;
 Jogos.

Realizar um teatro sobre o ciclo de vida dos insetos;
 Analisar um favo de mel;
 Construir uma colmeia;
 Confecionar bombons e broas de mel;
 Elaborar um flyer que sensibilize para a importância que as abelhas têm na manutenção da biodiversidade.

Visita de um/a apicultor/a.

129

Da Oliveira ao Azeite

Fauna e flora

Exploração da oliveira e do ciclo de produção de Azeite.

Investigação sobre as principais características da oliveira e dos diferentes métodos e utensílios utilizados na colheita e transformação da azeitona em azeite.

De Profissão em Profissão, assim se faz o pão

Lendas, tradições e datas comemorativas

Explorar as profissões envolvidas na conceção do pão.

Desde a/o camponesa/ês, à/ao moleira/o e à/ao padeira/o, todas/os são essenciais para que o pão chegue às nossas mesas!

Des(construção) do adufe

Património local

Forma de manifestação cultural.

Descobrir o adufe, a sua história e a sua sonoridade através de um conjunto de atividades práticas.

Era uma vez o antigamente...

Brincadeiras de antigamente / património cultural.

Exploração da história, contactando com vivências e realidades do património cultural local.

Explorar as tradições dos ranchos folclóricos e os jogos tradicionais.

Eu chamo-me trilobite, e tu?

Património local

Investigação sobre a Trilobite.

Exploração do património natural conservado em registo fóssil no concelho de Idanha-a-Nova.

Folclore e jogos tradicionais

Património local

Exploração dos jogos tradicionais e do estilo Folclórico.

Incentivar o folclore na infância permite que as crianças resgatem as memórias e os costumes locais, mantendo viva a história cultural da sua região.

<p>Caminhada para recolha de texturas da oliveira;</p> <p>Exploração e sinalização das oliveiras existentes em torno da escola e/ou junto das casas das/os alunas/os;</p> <p>Plantar caroços das azeitonas na zona envolvente à escola.</p>	<p>Conversa exploratória sobre a história da oliveira e a sua simbologia;</p> <p>Elaborar coroas com ramos da oliveira;</p> <p>Ilustrar as principais características da oliveira;</p> <p>Dinamizar experiências com azeite.</p>	<p>Visita a um olival e a um lagar.</p>	<p>137</p>
<p>Atividade de modelação com massa de farinha;</p> <p>Exercícios de lançamento de longa distância;</p> <p>Exercícios de lançamento de precisão;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Iniciar a construção de uma maquete sobre a confeção do pão;</p> <p>Elaborar um calendário de sementeira, floração, e colheita dos diversos cereais que podem ser utilizados na produção de pão;</p> <p>Realizar uma experiência de moagem dos vários tipos de sementes.</p>	<p>Demonstração ao vivo da confeção de pão.</p>	<p>143</p>
<p>Visitar o centro de artes tradicionais (construção de adufes).</p> <p>Jogos;</p>	<p>Construção de adufes com materiais inusitados;</p> <p>Construir maravalhas a partir de materiais inusitados;</p> <p>Explorar a pele cabra/ovelha o processo para a construção do adufe;</p>	<p>Visita de um construtor de adufes à escola;</p>	<p>153</p>
<p>Visitar o Rancho Folclórico de Penha Garcia;</p> <p>Coreografar músicas tradicionais do rancho folclórico;</p> <p>Jogos;</p>	<p>Elaborar trajes típicos do rancho;</p> <p>Conversa exploratória sobre o que as crianças conhecem do Rancho Folclórico de Penha Garcia, instrumentos e Trajes;</p> <p>Construir instrumentos musicais Adufe e Pandeireta.</p>	<p>Apresentação do rancho folclórico escolar na escola;</p>	<p>159</p>
<p>Visita ao Parque Icnológico de Penha Garcia para observação de fósseis de Trilobites e outras espécies de interesse local;</p> <p>Jogo "Vamos encontrar a Trilobite".</p>	<p>Elaborar modelos de Fósseis;</p> <p>Construir um puzzle em cartolina sobre a Trilobite;</p> <p>Conversa exploratória sobre os Moinhos, as suas principais funções e características.</p>		<p>165</p>
<p>Dinamizar jogos tradicionais: malha, petanca, salto à corda, jogo do alqueire e berlinde e cabra-cega, jogo da macaca, corrida de sacos, o senhor barqueiro, jogo do anel, e barra do lenço;</p> <p>Dinamizar exercícios rítmicos alusivos às danças tradicionais.</p>	<p>Ilustrar os diferentes trajes Folclóricos;</p> <p>Confecionar adereços alusivos ao Rancho;</p> <p>Elaborar um livro de instruções de cada jogo;</p> <p>Construir um flyer sobre o rancho folclórico de Monsanto/Penha Garcia;</p> <p>Construir um guião para uma entrevista a realizar aos familiares.</p>	<p>Realizar uma entrevista a familiares sobre os jogos que jogavam quando eram crianças.</p>	<p>171</p>

Horta Pedagógica	Fauna e flora	Criar uma horta pedagógica dentro do recinto escolar.	Escolha do local, levantamento das espécies a plantar, e preparação da terra para a plantação das sementes, manutenção e colheita.
Ladoeiro, a minha escola de sonho	Escola	Repensar a Escola.	Dar oportunidade às crianças do 1.º CEB para que contribuam para a criação da sua escola de sonho.
Lenda da nossa Senhora do Almortão	Lendas, tradições e datas comemorativas	Explorar tradições e costumes, importantes legados culturais.	Exploração da Lenda da Nossa Senhora do Almortão, dos hábitos e costumes da Romaria e dos trajes e adereços típicos deste evento tradicional de Idanha-a-Nova.
Lenda de Santa Catarina	Lendas, tradições e datas comemorativas	Explorar tradições e costumes, importantes legados culturais.	Exploração das tradições e costumes da romaria de Santa Catarina.
Lendas Monsantinas	Lendas, tradições e datas comemorativas	Lendas como parte importante do património cultural.	Exploração de algumas lendas da aldeia de Monsanto, as suas principais personagens e os retratos da população de antigamente.

<p>Caminhada pela localid de para observar as hortas locais.</p> <p>Jogos;</p> <p>Preparar o local da horta.</p>	<p>Elaborar um guião de entrevista para uma conversa com um/a agricultor/a sobre a horta e os cuidados a ter</p> <p>Construir um calendário agrícola;</p> <p>Construção de placas para identificação das diferentes espécies plantadas.</p>	<p>Entrevista a um/a agricultor/a.</p>	<p>177</p>
<p>Reutilizar os pneus, pintar, decorar e usar como vasos;</p> <p>Plantar flores e árvores/ cantinho para relaxar no exterior;</p> <p>Definição e montagem de um espaço específico para saltar à corda.</p>	<p>Construção de um cantinho das artes numa das salas da escola;</p> <p>Decorar um armário e uma mesa, para puderem fazer pinturas faciais ou outras atividades.</p>		<p>185</p>
<p>Caminhada até ao Santuário da Nossa Senhora do Almortão;</p> <p>Jogo com movimentos rítmicos;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Explorar a Lenda da Nossa Senhora do Almortão;</p> <p>Registar em fotografia o desenho os trajes típicos da Romaria;</p> <p>Gravar um vídeo/áudio da canção da Senhora do Almortão.</p>		<p>201</p>
<p>Visita e observação do interior da capela de Santa Catarina;</p> <p>Questionar residentes locais sobre as práticas da romaria de Sta. Catarina;</p> <p>Explorar a fauna e flora do local a partir de uma caminhada;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Representar a Lenda através de um teatro;</p> <p>Criar um livro de receitas com as iguarias tradicionais da romaria de Sta. Catarina;</p> <p>Construir uma nova receita com alguns alimentos típicos da Romaria;</p>	<p>Entrevista a familiares Lenda de Sta. Catarina.</p>	<p>207</p>
<p>Atividade prática de dobrar as meadas de lã;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Elaborar uma meada de ouro em pasta de moldar e pintá-la;</p> <p>Construir uma lista de perguntas sobre lendas antigas para que as crianças possam entrevistar os seus familiares mais velhos;</p> <p>Elaborar um painel com todas as lendas recolhidas;</p> <p>Criar um teatro de fantoches com as personagens da “Lenda do Barrete Vermelho”;</p> <p>Produzir um mapa com a identificação dos pontos de interesse de São Pedro de Vir-a-Corça.</p>	<p>Entrevista a familiares sobre lendas antigas.</p>	<p>213</p>

Máquina do tempo

Património local

Perpetuar as tradições locais.

Preservadas, perpetuadas e criadas memórias.

Na diferença somos todos iguais

Fauna e flora

Exploração da identidade de cada criança e da sua relação com o meio envolvente.

As crianças são desafiadas a identificar as suas principais características físicas, as diferenças e semelhanças relativamente seus animais e à sua relação com o meio envolvente.

No tempo dos oleiros

Património local

Explorar a tradição dos Oleiros e da produção de peças de barro.

Grande importância para a população que trabalhava o barro desde a sua limpeza à sua cozedura para produzir utensílios e objetos utilizados no quotidiano e na vida doméstica.

O castelo que há em mim

Património local

Interesse pelo património material e imaterial da aldeia de Monsanto.

Investigação aos principais pontos de interesse da aldeia, a recolha da informação sobre o património histórico do Castelo de Monsanto será o mote para a exploração da "Lenda da Bezerra de Monsanto".

Recriar danças tradicionais do rancho folclórico;

Dinamizar uma caça ao tesouro com os elementos construídos na maquete;

Caminhada para recolha de materiais;

Jogos;

Criar um teatro de fantoches utilizando as marafonas;

Caminhada para levantamento de receitas típicas locais;

Confeccionar receitas típicas locais.

Fazer associar os trajes típicos às profissões;

Construir uma história passada na aldeia de Monsanto;

Jogo da memória com imagens locais;

Visitar o Rancho Folclórico de Monsanto.

221

Saída exploratória para recolha de plantas;

Caminhada sensorial;

Jogos.

Elaborar um Bilhete de Identidade de cada criança;

Ilustrar os animais de estimação;

Explorar livros e contos infantis cujos personagens sejam animais de estimação do grupo;

Elaborar um flyer informativo sobre cada habitat.

229

Exercícios de perícia;

Exercícios giratórios de perícia com simulação dos trabalhos efetuados na roda;

Jogos.

Elaborar um mapa/roteiro da visita de estudo;

Descrição e definição das características do barro;

Preparação e limpeza do barro;

Técnicas de execução das peças;

Acabamento e decoração das peças produzidas.

Visita guiada ao Bairro dos Louceiros;

Demonstração ao vivo do trabalho executado na roda;

Manipulação e observação de algumas peças do acervo do Centro Cultural Raiano.

239

Visita à aldeia e ao castelo de Monsanto;

Jogos.

Elaborar um castelo a partir de materiais reciclados;

Recolha de informação sobre o castelo e elaborar um painel com a informação recolhida na visita;

Realizar um mapa com os pontos de interesse da aldeia;

Elaborar os adereços e cenários para o teatro;

Representar a lenda através de um breve teatro.

Convite a um popular para contar a lenda e as tradições que lhes estão associadas.

245

Os bichos meus vizinhos

Fauna e flora

Exploração das espécies de animais existentes na área envolvente à escola.

A partir da exploração do conto "O Meu Vizinho é um Cão", descobrem-se bichos vizinhos que habitam muito perto e que nem sempre são recordados e valorizados.

Os insetos

Fauna e flora

Exploração das várias espécies de insetos.

Estes incríveis animais podem ser encontrados na natureza em qualquer passeio ou através da janela das nossas casas, junto ao solo ou a voar entre as flores. O desafio será não perder a conta às tantas espécies que poderemos encontrar!

Os Santos Populares

Lendas, tradições e datas comemorativas

Exploração das tradições associadas aos Santos Populares.

As marchas populares, os manjericos e as sardinhas são algumas das tradições típicas desta época do ano e podem ser exploradas a partir da recriação de um desfile de marchas populares ou da construção de sardinhas em diversos materiais!

Pesca Sustentável

Fauna e flora

Exploração do tema da alimentação.

Cada aluna/o deverá pescar a quantidade de cada categoria alimentar que pensa constituir uma dieta alimentar saudável, sustentável e equilibrada.

Projeto Adufe

Património local

Forma de manifestação cultural.

Descobrir o adufe, a sua história, sonoridade e o seu processo de construção até chegar ao resultado final.

<p>Caminhada para registo fotográfico de bichos vizinhos;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Leitura do livro “O meu vizinho é um cão”;</p> <p>Elaborar uma lista de bichos vizinhos que habitam perto da escola;</p> <p>Elaboração de um flyer com adivinhas sobre alguns bichos que podem ser vizinhos da escola;</p> <p>Criar uma história sobre os bichos que habitam a zona envolvente à escola.</p>	<p>255</p>
<p>Caminhada para observação de borboletas;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Recriar borboletas, gafanhotos, abelhas e joaninhas em papel e material reciclado;</p> <p>Construir uma maquete sobre o ciclo de vida da borboleta;</p> <p>Construir uma maquete sobre o ciclo de vida do gafanhoto;</p> <p>Construir um ninho de abelha.</p>	<p>263</p>
<p>Dinamizar uma marcha com as músicas dos Santos Populares;</p> <p>Coreografar uma marcha dos Santos Populares;</p> <p>Caminhada e distribuição de manjericos pela população;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Conversa exploratória sobre o tema;</p> <p>Elaborar manjericos a partir de rolos de papel higiénico e papel crepe;</p> <p>Elaborar bandeirolas com quadras para decorar os manjericos;</p> <p>Elaborar sardinhas em pasta branca;</p> <p>Pintar as sardinhas elaboradas.</p>	<p>269</p>
<p>Corrida e caminhada na natureza;</p> <p>Construção de um rio ou lago;</p> <p>Construir um canteiro a partir de materiais reutilizados;</p> <p>Elaborar placas de sinaléticas da horta;</p> <p>Sementeira de ervas aromáticas, entre outras espécies no canteiro;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Elaborar um painel com os alimentos saudáveis;</p> <p>Desenhar ou ilustrar os elementos que bloqueiam o corpo humano;</p> <p>Ilustrar com elementos naturais os vários frutos da época;</p> <p>Ilustrar a roda dos Alimentos;</p> <p>Identificar as várias formas de aproveitamento dos alimentos;</p> <p>Construir um cartaz/ flyer a demonstrar a importância e da pesca para a manutenção da agricultura e equilíbrio dos habitats.</p>	<p>275</p>
<p>Dançar livremente ao som de músicas com o adufe;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Elaborar um guião de perguntas para realizar a um artesão de adufes;</p> <p>Criar uma pequena brochura sobre a história do adufe;</p> <p>Criar um adufe através de materiais recicláveis;</p> <p>Elaborar a letra de uma música sobre o adufe e adorná-la ao ritmo deste.</p>	<p>Visita do grupo musical à escola e experimentação do adufe e seus ritmos;</p> <p>Realizar as questões ao artesão de adufes.</p> <p>283</p>

Quaresma com tradição

Lendas, tradições e datas comemorativas

Exploração das tradições associadas à celebração da Quaresma e da Páscoa na aldeia do Ladoeiro.

A partir da tradição de comemoração da Páscoa no Ladoeiro, são exploradas histórias contadas pela população e transmitidas de geração em geração.

Quem sou eu?

Fauna e flora

Exploração das espécies de plantas e animais existentes na área envolvente à escola.

A partir da recolha de elementos da natureza que sejam reflexo de um sinal de vida animal ou vegetal, construir bilhetes de identidade com informações referentes a diferentes espécies.

Reciclagem: Proteger o nosso planeta

Fauna e flora

Educação ambiental.

Importância de reciclar e proteger o meio ambiente.

Recordar é viver... na escola vou jogar e aprender!

Brincadeiras de antigamente

Reorganização do espaço escolar.

Levantamento dos principais jogos e brincadeiras ao ar livre.

Semana europeia dos Geoparques - Festival da paisagem

Património local

Descoberta da Barragem da Toulica, junto à aldeia de Zebreira.

Conjunto de atividades que pretendem que as crianças reconheçam o património geológico da sua região, sendo neste contexto em particular da Barragem da Toulica, a cerca de 3 Km da aldeia de Zebreira.

Sons de uma Vida

Património local

Exploração dos instrumentos musicais e património cultural da etnia cigana.

Descobrir os instrumentos locais e os ritmos que caracterizam a cultura da etnia cigana é o mote para a exploração do património cultural da região.

<p>Caminhada (simulação da procissão dos Homens);</p> <p>Contato com a população (ouvir as/os populares);</p> <p>Caça aos ovos.</p>	<p>Ilustrar a procissão dos Homens a partir de diversos materiais;</p> <p>Recolher a letra e música cantada na procissão;</p> <p>Construção de cestas de barro para colocar os ovos;</p> <p>Construção e decoração dos ovos.</p>	<p>289</p>	
<p>Caminhada e corrida para recolha de elementos da natureza;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Desenhar um animal terrestre presente no concelho;</p> <p>Desenhar um animal marinho presente no concelho;</p> <p>Ilustrar uma planta presente no concelho;</p> <p>Construir uma história com interações entre animais e plantas;</p> <p>Elaborar um cenário onde habitam todos os animais marinhos escolhidos pela turma, a partir de material reciclado;</p> <p>Construir os bilhetes de identidade das espécies selecionadas.</p>	<p>293</p>	
<p>Recolher lixo na rua a partir de uma caminhada no exterior;</p> <p>Caça ao tesouro com os brinquedos reciclados;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Criar puzzle sobre a reciclagem;</p> <p>Construir ecopontos;</p> <p>Criação de cartazes sobre a importância de reciclar;</p> <p>Desenhar/ilustrar os brinquedos recicláveis.</p>	<p>Criar uma exposição aberta à comunidade com os brinquedos recicláveis construídos;</p>	<p>299</p>
<p>Experimentação de todos os jogos construídos.</p>	<p>Pesquisa das regras dos jogos e construção dos acessórios necessários para a sua realização.</p>	<p>305</p>	
<p>Caminhada para a aplicação de um questionário de investigação à população;</p> <p>Caminhada à Barragem da Toulica.</p>	<p>Elaborar um questionário sobre a Barragem da Toulica;</p> <p>Organizar a informação recolhida no questionário;</p> <p>Pesquisar informações sobre a fauna piscícola e a flora da Barragem da Toulica;</p> <p>Construir uma maquete da Barragem da Toulica.</p>	<p>311</p>	
<p>Gravar sons da natureza;</p> <p>Danças ao som do cajon com batimentos coordenados pela turma;</p> <p>Organizar uma orquestra corporal, realizando os sons a partir de movimentos e batimentos;</p> <p>Jogos.</p>	<p>Conversa exploratória sobre a origem do cajon e os materiais utilizados na sua produção;</p> <p>Construir instrumentos a partir de materiais reciclados;</p> <p>Construir uma história sobre a importância da música para a comunidade local;</p> <p>Apresentar a história construída através de um teatro;</p> <p>Construir um novo ritmo para uma música tradicional.</p>	<p>317</p>	

Viajantes de longa distância

Fauna e flora

Habitat, alterações aos ecossistemas e conservação da biodiversidade.

Exploração das aves migradoras, das rotas migratórias e dos impactos das alterações aos ecossistemas.

Corrida na rua para explorar o meio envolvente e recolher materiais;

Simular o ciclo de vida de uma ave;

Simular a rota de migração de uma ave migradora;

Jogos.

Construir um globo terrestre ou planisfério com as rotas de migração das aves;

Reproduzir um ninho de uma ave à escolha, com recurso a elementos da natureza;

Leitura de uma história sobre as aves do conelho Construir a silhueta de uma ave (em barro, pasta branca, ou plasticina);

Construir binóculos com materiais reutilizáveis;

Elaborar um painel sobre o ciclo de vidas das aves;

Elaborar o cenário de um habitat destruído devido às alterações climáticas.

323



À DESCOBERTA
de IDANHA-A-NOVA
Oficina de exploração do território

Promotores:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:

