

Gulbenkian Descobrir.



JARDIM
GULBENKIAN

**Aula no jardim...
na escola**

IV. Animal mistério

Aula no jardim... na escola

IV. Animal mistério

CONCEÇÃO

Vanda Vilela / Associação Traços na Paisagem
Com a chancela da Direção-Geral da Educação

Esta proposta está inserida no recurso educativo «Aula no Jardim... na escola», e oferece várias sugestões de atividades relacionadas com as Aprendizagens Essenciais do 1º ciclo do Ensino Básico. Funciona como enunciado de apoio às atividades explicadas e demonstradas nos cinco episódios das videotutorias com o mesmo título.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE (RECOMENDADO)

1º ciclo

PÚBLICO-ALVO

Crianças a frequentar o 2º ano
do 1º ciclo do Ensino Básico

NOTA: As atividades devem ser orientadas
por um professor ou adulto responsável

IV. Animal mistério

Português (Leitura e escrita); **Estudo do Meio (Natureza);** **Educação Artística –** **Artes Visuais (Criação e experimentação)**

Neste episódio são apresentadas três propostas diferentes para conhecermos melhor as várias espécies da fauna que habitam no Jardim Gulbenkian e que também podemos encontrar no jardim da escola ou noutros jardins perto das nossas casas. Estas propostas podem ser realizadas em dias diferentes e não necessitam de cumprir uma ordem sequencial.

Pressupõe-se que as crianças já realizaram, numa primeira sessão, a proposta kit de explorador e, desta forma, têm disponíveis vários materiais necessários à realização das atividades desta sessão.

Além desses materiais, poderá ser necessário consultar guias de identificação de fauna, em livros ou na Internet. Os outros materiais serão listados em baixo, junto da descrição das propostas. É necessário imprimir e recortar o conjunto de cartas disponível no final deste recurso.

IV. ANIMAL MISTÉRIO

PROPOSTA 1: ANIMAL MISTÉRIO

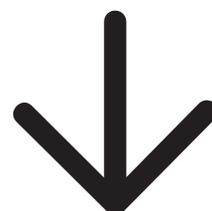
Um jogo de cartas para aprender mais sobre a fauna

Material necessário

- Kit de explorador
- Animal mistério — cartas
- Tesoura
- Cola em tubo

Como montar o baralho

O professor deve imprimir em cartolina ou papel grosso o conjunto de cartas disponível no final deste enunciado e, com a ajuda das crianças, montar o baralho para este jogo. Depois de recortar as cartas pelo picotado, estas devem ser dobradas no local indicado e coladas, de modo que a imagem do animal fique na frente e, no verso, fique a sua designação.



Como jogar

Dentro do kit de explorador está uma fita para o cabelo e uma mola da roupa. Cada criança vai colocar a sua fita na cabeça a tapar a testa. O professor deve então prender uma das cartas à fita com a mola da roupa, deixando a figura do animal virada para fora. O objetivo é que as crianças vejam os animais umas das outras, mas não consigam ver os seus.

Cada criança terá então de descobrir que animal está representado na sua carta. Para tal, fará perguntas aos colegas que suscitem respostas do tipo: «Sim», «Não» ou «Não sei». Por exemplo: «Tenho quatro patas?», «Consigo voar?», «Nasci da barriga da minha mãe?», «Tenho mais do que uma cor?».

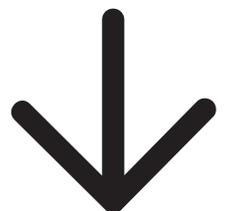
As crianças podem circular pelo grupo e fazer perguntas a mais do que um colega. Quando descobrirem o animal, podem retirar a carta da cabeça e confirmar o nome que está no verso. No fim, devem colar a carta no caderno de campo e escrever o nome do animal por baixo. Este será o ponto de partida para uma pesquisa na Internet ou em guias de identificação de fauna, sobre o animal que calhou a cada criança. O professor poderá orientar os alunos sugerindo alguns tópicos de pesquisa, como a classe a que pertence o animal, o revestimento do corpo, o tipo de reprodução, a alimentação e o lugar que ocupa nas cadeias alimentares, o habitat, o nome científico, ou alguma curiosidade divertida.

PROPOSTA 2: ANIMAL MEMÓRIA

**Um jogo de cartas
para aprender mais
sobre a fauna**

Material necessário

- Kit de explorador
- Animal mistério — cartas
- Saco de pano
- Kit de explorador
- Cartolina branca
- Cartolina colorida
- Copo



Como montar o baralho

Antes de se construir o baralho, o professor vai sortear uma carta do baralho «Animal mistério», que servirá de inspiração para cada criança. Para isso, poderá usar um saco de pano e colocar as 30 cartas no seu interior, pedindo a cada criança que retire uma carta sem ver. As cartas deste jogo têm uma particularidade: são circulares! O professor pode ajudar as crianças a construir estas cartas utilizando um copo virado ao contrário para traçar o contorno de cada uma delas. Cada criança deve fazer quatro círculos—dois em cartolina branca, que serão a frente das cartas, e dois em cartolina colorida, que serão o verso—e recortá-los com muito cuidado.

As crianças irão em seguida desenhar o animal sorteado nas suas cartas circulares de cartolina branca e escrever o seu nome comum e científico (se o souberem). Cada animal deve ser desenhado duas vezes, formando pares. No verso das cartas brancas, deverão ser colados os círculos coloridos (todos da mesma cor). O nosso jogo de memória está pronto!

Como jogar

Depois de se baralhar bem as cartas, estas dispõem-se viradas para baixo. À vez, cada jogador levantará duas cartas—o objetivo é que memorize os animais e as localizações das cartas. Sempre que conseguir duas iguais, deverá retirar o par e jogar novamente. Ganha quem conseguir mais pares de animais.

PROPOSTA 1: ANIMAL MISTÉRIO

Inventar e modelar um animal em barro

Material necessário

- Cartas animal mistério
- Kit de explorador
- Barro
- Elementos naturais (folhas, paus, sementes, etc.)

Cada criança escolherá uma das cartas do baralho «Animal mistério» e, inspirada no animal escolhido, vai criar um animal imaginário em barro e decorá-lo utilizando materiais naturais, como paus, frutos, sementes ou folhas. Quando os animais estiverem construídos, o grupo poderá procurar um recanto ao ar livre para ser a morada destes animais.

Depois, no caderno de campo, cada criança irá escrever uma história que conte que animal é aquele, como se chama, porque vive naquele lugar, onde gosta de passar férias, e imaginar uma aventura que o animal já tenha vivido.



Para ser mais divertido, cada criança pode escolher duas cartas diferentes e criar um animal que misture características dos dois escolhidos.

Animal mistério

Imprima as cartas em papel grosso e recorte-as. De seguida, dobre-as ao meio no local indicado, de forma a que na frente da carta fique a imagem do animal e no verso o nome do mesmo.



Abelha

GULBENKIAN.PT



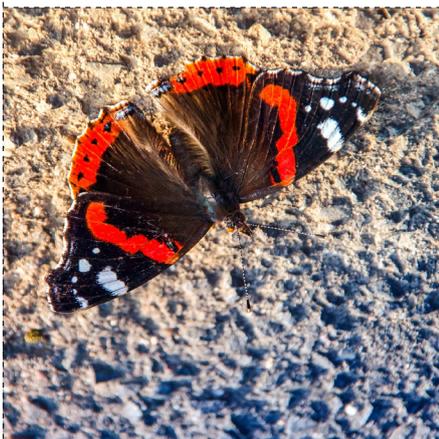
Alfaiate

GULBENKIAN.PT



Aranha

GULBENKIAN.PT



Borboleta

GULBENKIAN.PT



Caracol

GULBENKIAN.PT



Carpa

GULBENKIAN.PT

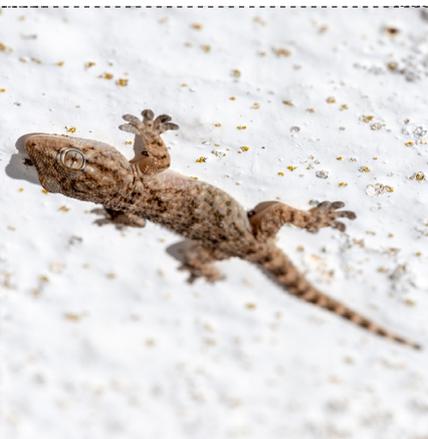
Animal mistério

Imprima as cartas em papel grosso e recorte-as. De seguida, dobre-as ao meio no local indicado, de forma a que na frente da carta fique a imagem do animal e no verso o nome do mesmo.



Centopeia

GULBENKIAN.PT



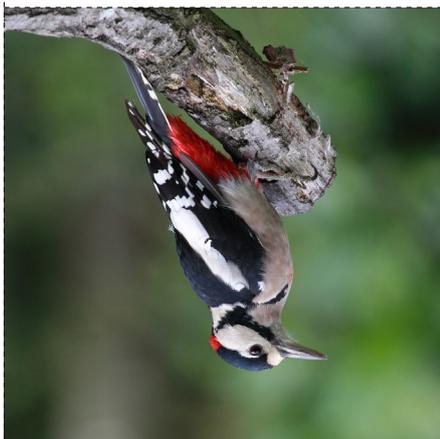
Osga

GULBENKIAN.PT



Cigarra

GULBENKIAN.PT



Pica-pau

GULBENKIAN.PT



Formiga

GULBENKIAN.PT



Gafanhoto

GULBENKIAN.PT

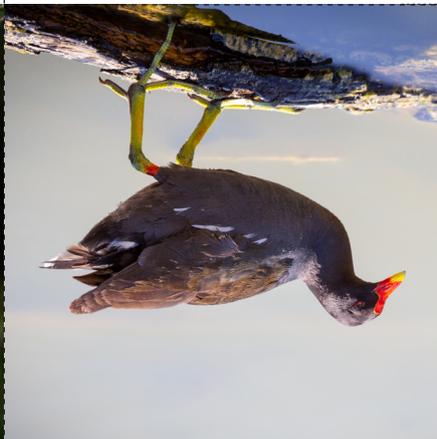
Animal mistério

Imprima as cartas em papel grosso e recorte-as. De seguida, dobre-as ao meio no local indicado, de forma a que na frente da carta fique a imagem do animal e no verso o nome do mesmo.



Gaivota

GULBENKIAN.PT



**Galinha-
-de-água**

GULBENKIAN.PT



Joaninha

GULBENKIAN.PT



Sardanisca

GULBENKIAN.PT



Libelinha

GULBENKIAN.PT



Melro

GULBENKIAN.PT

Animal mistério

Imprima as cartas em papel grosso e recorte-as. De seguida, dobre-as ao meio no local indicado, de forma a que na frente da carta fique a imagem do animal e no verso o nome do mesmo.



Minhoca

GULBENKIAN.PT



Coruja

GULBENKIAN.PT



Morcego

GULBENKIAN.PT



**Ouriço-
-cacheiro**

GULBENKIAN.PT



Pardal

GULBENKIAN.PT



Pato-real

GULBENKIAN.PT

Animal mistério

Imprima as cartas em papel grosso e recorte-as. De seguida, dobre-as ao meio no local indicado, de forma a que na frente da carta fique a imagem do animal e no verso o nome do mesmo.



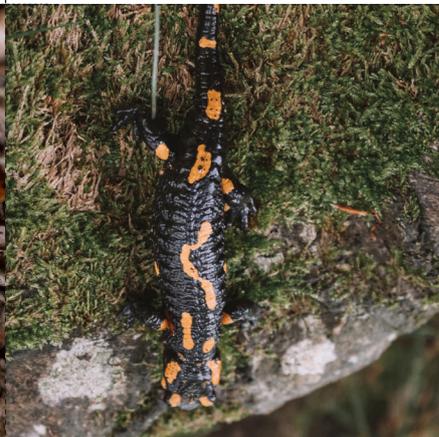
Rã

GULBENKIAN.PT



Rato

GULBENKIAN.PT



Salamandra

GULBENKIAN.PT



Sapo

GULBENKIAN.PT



Tartaruga

GULBENKIAN.PT



Toupeira

GULBENKIAN.PT

GULBENKIAN.PT

CHANCELA



REPÚBLICA
PORTUGUESA

