

ONDE SE ESCONDEM AS HISTÓRIAS?

OBJETIVOS	ESTRATÉGIAS
Trabalhar o uso de sinónimos e estimular a criatividade, superando o constrangimento de escrever sem uma vogal (ou consoante), tão mais útil quanto menos precisamos dela.	Escrever um texto curto sem a letra O . O texto deverá uma ideia completa. Escrever um texto curto sem a letra O II (também podem ser as letras R, S D ou E). Desta vez, o texto será construído à volta de um tema específico (exemplos: escola, tempos-Livres, época Festiva, férias).
Brincar com o significado das palavras e trabalhar, tanto o vocabulário, como a capacidade de abstração, olhando o que nos rodeia como se fosse a primeira vez (o aluno pode colocar-se no lugar de um extraterrestre).	Dicionário à primeira vista: escolher um objeto e descrevê-lo ou defini-lo, como se não se soubesse o seu nome, nem se tivesse a certeza da sua função (exemplos: <u>prédios</u> - caixas gigantes com orifícios, não todos do mesmo tamanho; <u>telemóvel</u> - amigo invisível que nos ouve em movimento, quase sempre com paciência).
Dar novos significados às palavras, explorando as suas possibilidades e aprendendo a dominar cada uma.	Prefixo Arbitrário: acrescentar letras ao princípio das palavras, inventando personagens, como o <i>descanivete</i> ou a <i>biscaneta</i> , de novas histórias.

Explorar a capacidade interpretativa e estimular o poder de síntese, “limpando” o que está a mais.	Máximo: 50 palavras!: escrever um texto em que se faça a sinopse de um livro, filme ou jogo que cada aluno tenha gostado.
<p>Contar uma história através do nome, desenvolvendo a capacidade de abstração.</p> <p>Interpretar o texto escrito num tom diferente ao do sentido original dado às palavras e frases escritas. Trabalhar a dramatização de um texto de forma lúdica, captando e mantendo a atenção da audiência.</p>	<p>Jogo do Acróstico Desenhado: escrever o nome em acróstico, ilustrar cada letra e, com os elementos/desenhos criados, elaborar uma história.</p> <p>Cubos das Emoções: lançar um cubo ao acaso e, mediante a expressão/situação visível na face do cubo que ficou voltada para cima (ex.: tristeza, raiva, alegria, sono, susto, relato futebolístico, etc.), ler o texto, interpretando-o.</p>
Construir um diálogo através de um nome, trabalhando a oralidade e desenvolvendo a capacidade de imaginar uma situação de conflito entre 2 personagens (exemplo: 2 pessoas zangadas ficam involuntariamente fechadas no elevador, onde vão falar e resolver, ou não, o que as incompatibilizou).	Jogo do Acróstico Conversado: escrever um diálogo, em que cada linha/fala começa com uma letra do nome escolhido. A umas linhas do fim, tenta-se resolver o conflito, usando 4 palavras por linha. Depois, cada um lê alto ou representa o que escreveu.
Construir uma história a partir do fim, uma frase escrita por cada participante.	De trás para a frente: escolher 2 verbos (2 cartas num baralho) e construir uma <i>frase/provérbio</i> . Elaborar depois uma história cujo final seja a frase que se acabou de criar.
Dar voz a um objeto, com características e funções específicas, desenvolvendo o poder de abstração da criança, que se coloca no lugar do objeto.	Objeto Preferido: escolher um objeto, imaginar uma situação em que ele é o protagonista e escrever o que lhe vai na alma... na primeira pessoa, criando uma história.
Transcrever pensamentos, desencadeando a imaginação e trabalhando os músculos da mão, dos dedos e do pulso. Superar constrangimentos de tempo e de organização (sintática e semântica) do texto.	Escrever sem parar: com uma caneta macia e um relógio por perto, escrever sem parar durante 5 minutos, sem voltar atrás, riscar, editar, hesitar ou apagar. Na segunda fase do exercício, começar um texto novo. De 30 em 30 segundos, é dita uma palavra que os participantes terão de integrar no texto.

Construir uma história em conjunto, desenvolvendo o espírito de equipa e diluindo a questão da “autoria”.	Maratona de histórias I: definir, por meio de uma votação, um género (ex. Terror; Humor; Ação/Aventura) e escrever 5 palavras , passando a folha ao colega do lado.
Construir uma história em conjunto, procurando dar sentidos completamente diferentes ao texto, à medida que vai sendo escrito.	Maratona de histórias II: a partir de um tema livre, escrever 20 letras – podem ficar palavras incompletas! –, e passar a folha ao colega do lado.

LEONOR TENREIRO

Nasceu a 30 de Junho de 1974.

Foi jornalista, guionista e assistente editorial, depois de se formar em Ciências da Comunicação pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (UNL). Frequentou o curso de Expressão Poética, com António Torrado na Gulbenkian e cursos de Escrita Criativa na ETIC e na Escrever Escrever.

Foi como animadora do **MUS-E** (Associação Menuhin Portugal), que começou a (des)orientar oficinas de escrita criativa, em 2003, deixando-se contagiar pela imaginação e criatividade das crianças. Se escrever histórias era bom, vê-las nascer por outras mãos ainda era melhor! Alargou o leque de sessões de escrita a outros públicos, fazendo formações para famílias e professores em colégios e escolas, livrarias e bibliotecas, clínicas pediátricas, lojas de brinquedos, centros de estudos e equipamentos culturais, como o Padrão dos Descobrimentos e o Museu das Comunicações. Continua a ser artista **MUS-E** de “Técnicas de Narração e Escrita Criativa” numa escola do 1º ciclo do Ensino Básico, em Oeiras.

Escreveu o livro *O Homem Que Ia Contra as Portas*, publicado pela Everest, com ilustrações de Richard Câmara, e premiado pela Melhor Ilustração para a Infância, no Festival AmadoraBD (2010). É co-autora de *Porque Chora o Rei?*, escrito com Pedro da Silva Martins, ilustrado por João Fazenda e editado pela Oficina do Livro.