

REFERENCIAL (ÁREA A): Literacia da leitura

NÍVEL DE ENSINO: 1.º ciclo- 3.º ano de escolaridade

ATIVIDADE: Jogo de pesquisa – A brincar também se aprende.

ENQUADRAMENTO: Atividade desenvolvida em articulação com o professor titular de turma.

Aprendizagens associadas ao trabalho da biblioteca escolar	<p>Conhecimentos/ Capacidades</p> <p>A. Literacia da leitura e da informação</p> <p>8. Procura informação para responder a situações do dia-a-dia e saber mais sobre temas do seu interesse.</p> <p>10. Usa com regularidade, individualmente e/ou com a turma, a biblioteca escolar e/ou os seus recursos, físicos e digitais, para aprender a ler e desenvolver o prazer da leitura e desenvolver competências de pesquisa.</p> <p>Atitudes/ Valores</p> <p>A. Literacia da leitura</p> <p>6. Reconhece o valor da informação.</p>
Conteúdos curriculares	<p>Estudo do Meio</p> <p>Conteúdos relacionados com Literatura, Matemática e Estudo do Meio</p>
Objetivos	<p>Adquirir conhecimentos a propósito dos temas/ problemas em pesquisa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver competências de pesquisa e de utilização da biblioteca escolar. • Estimular a curiosidade e o gosto pelo saber.
Estratégias/ Tarefas	<p>A estratégia consiste num jogo de pesquisa e pressupõe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - que os alunos já tenham realizado sessões na biblioteca sobre a organização da mesma e dos seus recursos físicos e digitais; - a colaboração dos professores dos 3.º ano de escolaridade. <p>Desenvolvimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O professor e a professora bibliotecária elaboram um conjunto de questões interessantes relacionadas com as diferentes áreas do currículo e que impliquem que o aluno tenha de pesquisar para encontrar a resposta. 2. O professor bibliotecário constrói conjuntos de cartas de cores diferentes, conforme a disciplina ou tema, contendo cada carta uma pergunta. 3. Os alunos realizam o jogo, numa (ou em várias) ida(s) à biblioteca, previamente combinada(s) com o professor da turma. 4. Cada par de alunos escolhe um tema. De entre as cartas com a cor desse tema, retira uma à sorte. 5. O jogo começa quando cada par estiver na posse de uma carta. 6. Depois de lerem as perguntas, os alunos pesquisam, quer nos livros, quer na Internet, no sentido de obter uma resposta para a pergunta. Para isso é-lhes dado um tempo limite. 7. Findo esse tempo, cada par de alunos lê em voz alta para todo o grupo a pergunta que lhe saiu e comunica a resposta

	<p>que elaborou de acordo com a informação encontrada.</p> <p>8. Os autores da resposta mais correta/ completa Recebem pontos às respostas e registam-se numa grelha</p> <ul style="list-style-type: none"> - resposta muito correta e completa – 3 pontos; - resposta correta, mas incompleta – 2 pontos; - resposta com incorreções e incompleta – 1 ponto. <p>Poder-se-á repetir o jogo mais vezes (retirando dos baralhos as perguntas já respondidas) e, só no final, verificar qual o par vencedor.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Materiais para a realização das cartas; - Recursos impressos e digitais da biblioteca; - Computadores com ligação à Internet.
Avaliação	<p>Indicadores de desempenho</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correção das respostas apresentadas. • Proficiência na pesquisa. • Interesse, empenho e cooperação com o par. <p>Instrumentos de avaliação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de pontuação. • Registos de observação.