



MÊS INTERNACIONAL DA BIBLIOTECA ESCOLAR

PROPOSTA DE ATIVIDADES DIA NACIONAL DA BIBLIOTECA ESCOLAR

Onde para a leitura?

Como nos lemos uns aos outros
e ao mundo?

Pode a mobilidade sustentável contribuir
para a transformação
de cada um de nós, da sociedade
e do planeta?



EDUCAÇÃO



MIBE 2019 | DIA DA BIBLIOTECA ESCOLAR

A Rede de Bibliotecas Escolares (RBE) assinala o Mês Internacional da Biblioteca Escolar lançando um conjunto de iniciativas que pretende suscitar nas crianças e jovens a inquietação, a tomada de consciência e o compromisso em relação a si próprios, à comunidade e ao planeta. Para o efeito, propõe diversas situações reais, no âmbito da mobilidade sustentável (humana, científica, tecnológica, geográfica...), que exigem, por parte de cada um e de todos, uma ação refletida, urgente e continuada.

E porquê no âmbito da mobilidade sustentável? Porque esta é uma oportunidade para:

- ◆ Aprofundar capacidades de aprendizagem informal (leitura autónoma e autoformação);
- ◆ Reforçar as relações entre os agentes da comunidade e os cidadãos;
- ◆ Fomentar uma visão crítica a respeito do consumo excessivo.

A RBE gostaria que todas as bibliotecas escolares se associassem a esta comemoração, nomeadamente no Dia da Biblioteca Escolar, adaptando o Programa proposto aos desafios e condições dos diversos territórios, para que, em tempo real, possamos, uns com os outros, partilhar estas visões e experiências da Rede. Para o efeito, a RBE criará dois hashtags (#diariografico_rbe; #vozesemrede_rbe), de modo a que as bibliotecas escolares possam publicar os seu trabalhos. Os trabalhos deverão respeitar as orientações que constam do [Regulamento Geral de Proteção de Dados](#) e da [Lei n.º 58/2019](#), que assegura a sua execução, na ordem jurídica nacional.

A proposta da RBE enquadra-se no tema definido pela [International Association of School Librarianship](#) (IASL) para o [International School Library Month](#) (ISLM) 2019, *Let's Imagine (Vamos imaginar)*, baseado no tema da conferência da IASL 2019, *Convergence – Empowerment – Transformation: School Libraries*.

Fundada no exercício da imaginação, ligada ao conhecimento e à sensibilidade, a biblioteca escolar apresenta-se, no percurso das ações propostas, como lugar propício à organização, realização e disseminação de experiências de aproximação e transformação pessoal e coletiva. E a leitura, no seu sentido mais amplo, como instrumento que pode libertar o ser humano da coação e manipulação, estimular o autoconhecimento, a compreensão crítica dos problemas e das soluções e o diálogo.

PROPÓSITOS

- ◆ Discutir o perfil do leitor e da biblioteca escolar na atualidade (ambientes, formatos, expressões de leitura).
- ◆ Partilhar experiências de aproximação, sedução e transformação pessoal e coletiva no âmbito da leitura e da biblioteca escolar.
- ◆ Tomar consciência de que a promoção da mobilidade sustentável constitui uma oportunidade de transformação...
 - ▶ De si próprio, ao permitir aprofundar estratégias de educação informal (leitura autónoma e autoformação);
 - ▶ Da comunidade, ao reforçar as relações entre os seus agentes e cidadãos;
 - ▶ Do planeta, ao fomentar a visão crítica do consumo excessivo.

ESTRATÉGIAS DE EDUCAÇÃO

- ◆ Dinâmicas educativas ou jogos de aprendizagem significativos, interativos e práticos, nos quais os jovens são os protagonistas e são desafiados a:
 - ▶ Levantar problemas a respeito dos contextos em que vivem e que os preocupam;
 - ▶ Tomar consciência dos próprios pontos de vista;
 - ▶ Formar uma opinião com base nas opiniões uns dos outros;
 - ▶ Levantar hipóteses mediante um pensamento estratégico;
 - ▶ Tomar a iniciativa;
 - ▶ Intervir na comunidade de modo colaborativo;
 - ▶ Avaliar processos e efeitos.

Propõem-se atividades de aprendizagem não formal que tenham significado para os jovens e que gerem ou reforcem, no grupo e na comunidade, laços de pertença, empatia e resiliência.

- ◆ A inscrição nas atividades deverá ser feita em regime de voluntariado (pelo professor bibliotecário).

PROGRAMA

Duração prevista 3 horas

1.º MOMENTO

(20 minutos)

2.º MOMENTO

(100 minutos)

3.º MOMENTO

(20 minutos)

BOAS VINDAS

Sugere-se o convite de um representante da escola ou agrupamento de escolas e/ou do governo local

ATIVIDADES SIMULTÂNEAS

1. Problemas e/ou soluções encenadas

Exemplos:

- . Isolamento social e/ou acolhimento;
- . Cultura da velocidade e/ou da lentidão;
- . Emissão de CO₂ e transportes;
- . Direitos e deveres do peão.

Esta atividade pode contar com o apoio de um grupo de teatro (teatro da escola ou local, Grupo de Teatro do Oprimido, Grupo de Teatro do Operário, O Bando...).

2. 'Biblioteca' e 'leitura': vozes em rede (Cf. Anexo I)

3. Frente a frente com líderes/ decisores - *Speed meetings*

Exemplos de temas:

- . Ciência ao serviço da resiliência;
- . Opinião e ação com base em evidência científica;
- . Orgulho de andar de comboio e a vergonha de voar;
- . Justiça climática;
- . Cidades cicláveis...

(Cf. Encontros rápidos (*speed meetings*): Assunto? Microplásticos!)

4. Biblioteca Humana

(Cf. Biblioteca de Marvila: *Biblioteca Humana - Não julgue o livro pela capa*)

5. Cidadãos X *Lóbis*

Os destinatários preferenciais desta atividade são os jovens do ensino secundário. (Cf. Anexo II)

OBSERVAÇÃO: Os momentos mais marcantes das atividades serão registados por 2/4 alunos num diário gráfico, ou de um outro modo; os desenhos ou outros trabalhos poderão ser publicados no Instagram ou noutras redes em linha da comemoração.

PAUSA

ENCERRAMENTO

Com líderes/ decisores.

ANEXO I

BIBLIOTECA' E LEITURA': VOZES EM REDE

Descrição da atividade

1. Lançamento do desafio/ *Briefing*

- ◆ As crianças e jovens dividem-se em **grupos de 3 a 6 elementos**, de forma a garantir massa crítica suficiente para a apresentação e discussão de uma diversidade de ideias (prever um número ímpar de grupos).
- ◆ Reunidos todos os grupos em círculo, o professor bibliotecário, ou um jovem monitor transmite ao primeiro grupo a palavra 'Biblioteca' e solicita-lhe que pense num **sinónimo** que transmita o que, para ele, é relevante na 'Biblioteca'.

Em alternativa, solicita ao grupo a resposta à seguinte questão que os demais grupos ouvem: *Numa única palavra, diz o que é para ti a biblioteca escolar?* Informa ainda que a palavra 'Biblioteca' não poderá ser mais usada até ao fim deste jogo.

2. Desenvolvimento

A.

- ◆ Os elementos do primeiro grupo dialogam entre si, de modo a encontrarem a resposta ao pedido do professor bibliotecário/monitor. Os demais grupos não devem ouvir este diálogo nem a resposta dada.
- ◆ De seguida, o professor bibliotecário solicita ao primeiro grupo que partilhe esta palavra com o segundo e o terceiro grupos, sem que nenhum dos restantes grupos a oiça.
- ◆ Separadamente, os elementos do segundo e do terceiro grupos pensam, aprofundadamente, num **sinónimo** da palavra transmitida, que partilham sucessivamente com os restantes grupos.

B.

- ◆ Os mesmos grupos realizam o percurso simétrico, **sintetizando** as palavras transmitidas e em busca da palavra primitiva. Dois grupos partilham com um terceiro grupo os sinónimos alcançados e este grupo sintetiza-os, dando origem a uma outra palavra. E, assim sucessivamente, até alcançarem o grupo inicial, que realiza a síntese final.
- ◆ O porta-voz de cada grupo escreve com marcador (uma cor por grupo) num papel de cenário, previamente afixado na parede principal da escola ou noutro espaço, as palavras que sintetizam as reflexões de cada grupo, reconstituindo o percurso realizado.

- ◆ No final, cada coletivo de crianças e jovens fotografa a rede de palavras construída e submete a sua proposta em tempo real, no Instagram criado por parte da RBE para esta comemoração.

A mesma atividade poderá ser realizada com um outro coletivo de crianças e jovens num outro espaço, tendo por base a palavra 'Ler' – *Numa única palavra, diz o que é para ti ler?*

Para além da versão analógica no papel de cenário, os grupos poderão criar uma versão digital deste jogo num *tablet* com ligação à Internet, recorrendo a uma ferramenta para criação de mapas conceptuais (Padlet). Neste caso, a comunicação entre os grupos deverá fazer-se simplesmente através da leitura das palavras escritas no mapa concetual do *tablet* e cada grupo tem a oportunidade de aceder a todo o percurso prévio.

Para simplificar, o coletivo de crianças e jovens que realizou a versão analógica do jogo com base na palavra 'Biblioteca', realiza agora a versão digital tendo por base a palavra 'Ler' e vice-versa.

O professor bibliotecário/ monitor lembra que não devem propor as mesmas palavras do jogo anteriormente realizado.

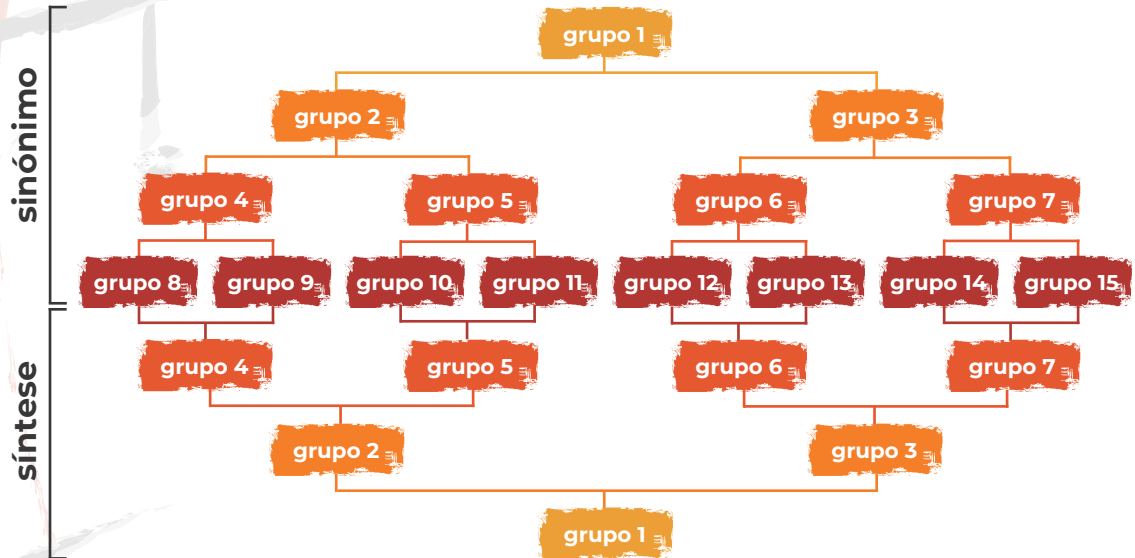
3. Balanço/ Debriefing

- ◆ Sentados no chão e em círculo, os porta-vozes de cada grupo partilham entre si os raciocínios.

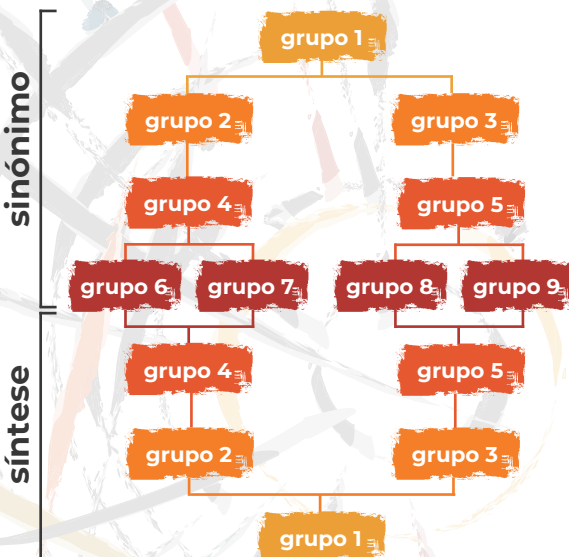
Eventualmente, cada coletivo de jovens traçará um caminho diferente a respeito da 'biblioteca' e da 'leitura' e, todos juntos, irão refletir e passar o testemunho a respeito do significado, da experiência e da visão da 'Biblioteca', una e múltipla, tal como esta Rede.

ESQUEMAS PARA ORGANIZAÇÃO DE GRUPOS

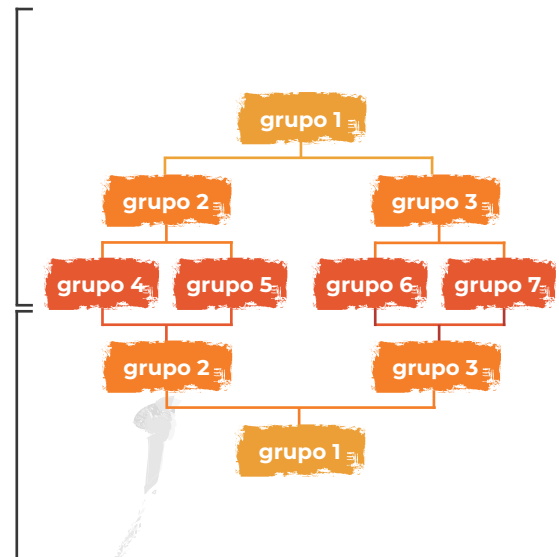
Exemplo 1: esquema para 15 grupos



Exemplo 2: esquema para 9 grupos



Exemplo 3: esquema para 7 grupos



ANEXO II

CIDADÃOS X LÓBIS

Nota prévia

Lóbi: interferência sobre a decisão (poder executivo, legislativo ou outro), tendo por base a defesa de um interesse corporativo ([Corporate Europe Observatory](#)).

Com esta atividade, não se pressupõe que o argumentário de defesa do *lóbi* seja necessariamente contrário ao de defesa da economia: ambos podem convergir para a defesa do desenvolvimento sustentável (economia circular).

Descrição da atividade

1. Lançamento do desafio/ *Briefing*

- ◆ As crianças ou jovens formam dois grupos, cidadãos e *lóbis*, aos quais o professor bibliotecário e/ou jovem monitor apresenta um problema real na área da produção de emissões de dióxido de carbono (poluição).
- ◆ É entregue a cada um dos grupos um cartão ou *tablet* com o registo das principais evidências científicas que fundamentam a formulação do problema apresentado (os dois grupos têm acesso aos mesmos dados do problema).
Exemplos de problemas: custo climático dos *smartphones*, gestão dos resíduos elétricos e eletrónicos, exploração de lítio... A Associação [Zero](#) e a plataforma [Climáximo](#) podem ajudar à identificação e descrição de alguns destes problemas.
- ◆ Cada grupo prepara um argumentário para fazer valer os seus interesses em prol do ambiente (cidadãos) ou da economia (*lóbis*), escrevendo as principais ideias em cartão e usando marcadores. Neste momento, nenhum grupo acede aos diálogos e registos do outro grupo.

2. Desenvolvimento

O porta voz de cada grupo, auxiliado pelos outros elementos do grupo, expõe os seus argumentos e responde aos do adversário (contra-argumentação), dando origem a uma discussão de pontos de vista.

3. Balanço/ *Debriefing*

No final, o professor bibliotecário ou jovem monitor realiza o balanço dos pontos de vista apresentados e desafiam os participantes a dar continuidade à sua ação a partir da biblioteca escolar.

