



OBJETIVOS

- Estimular a imaginação e a construção do conhecimento.
- Desenvolver a capacidade metafórica e de análise.
- Fortalecer o pensamento crítico.



Photo by John Macdonald on Unsplash



DESENVOLVIMENTO

Conversa com os alunos sobre os livros que conhecem, estimulando-os a compará-los com objetos, animais, emoções...

- Pedir aos alunos que respondam à pergunta:
Em que é que um livro se parece com...
um telemóvel? | uma rã? | uma janela? | um sapato? | um avião? | uma alegria?
- Os alunos podem criar as suas próprias perguntas.
- Os alunos são convidados a darem exemplos de livros que se parecem “com...” a partir dos livros que conhecem.



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

4. Expressa oralmente ideias recorrendo a vocabulário adequado e sequências discursivas apropriadas.

Atitudes e valores

2. Mostra interesse e gosto pela leitura.
3. Participa na troca e debate de ideias.
4. Manifesta espírito crítico.



RECURSOS

- Os livros selecionados pelos alunos.
- Livros digitais e audiolivros: <https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=livros+digitais>

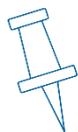


ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

1.º Ciclo

Português

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>



OBSERVAÇÕES

- Esta atividade pode ser desenvolvida em autonomia pelo docente curricular ou em trabalho colaborativo com o(a) professor(a) bibliotecário(a) e pode igualmente ser implementada presencialmente ou a-distância (usando a ferramenta de videoconferência adotada pela escola ou outra) <https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=videoconfer%C3%Aancia>
- A discussão suscitada a propósito deste jogo é um excelente exercício para pensar "fora da caixa" e para compreender como a literatura nos confronta permanentemente com metáforas.
- Atividade adaptada a partir de: *Roteiro para o uso da biblioteca escolar*, disponível em: https://www.rbe.mec.pt/np4/file/601/roteiro_be.pdf