

DESAFIOS - Escolas

Durante a **Semana da Leitura 2023**, a realizar entre os dias **27 e 31 de março**, o PNL2027 disponibiliza um conjunto de desafios que poderão ser desenvolvidos com alunos de todos os ciclos de ensino.



Book Dating

1

Cada aluno deve trazer consigo um livro de que gosta e que gostava de sugerir. Os alunos são agrupados em pares. Cada um dos pares tem três minutos para tentar convencer o outro a ler o seu livro. A atividade é controlada com um cronómetro. Aos seis minutos, depois de ambos os elementos do par terem apresentado a sua sugestão, criam-se novos pares e o processo reinicia. Os pares podem mudar o número de vezes que se desejar mas não se aconselha a que se estenda a atividade por mais do que três pares.

Em diálogo coletivo, elegem-se os alunos que conseguiram convencer mais colegas para os livros que apresentaram e quais os livros mais apelativos.

Sugestões complementares:

Ler a Pares (em que um dos elementos adivinha que livro o outro está a ler).



Quem é quem?

2

Todos os jogadores devem escrever num *post-it*, sem mostrar a ninguém, o nome de uma personagem de ficção. Depois devem colar o *post-it* na testa do jogador à sua direita. Por conseguinte, à vez, cada jogador deve fazer perguntas de resposta afirmativa (sim) ou negativa (não) ao grupo – se é homem ou mulher, jovem ou adulto, se existe só em livro ou também em série/filme, se é vilão ou herói, se tem poderes...). O vencedor é o primeiro jogador que adivinhar a personagem escrita no *post-it* que tem colado à testa.

A turma ou as turmas organizam-se em grupos de cinco participantes cada. Na primeira ronda são apurados os vencedores para a ronda seguinte até só restar um grupo de cinco participantes que disputará a final.

O jogo pode ter a duração e o número de participantes que o mediador considerar mais adequado.

Sugestões complementares:

Que história é esta? (adivinhar o título da história/livro).



Microcontos

Os alunos são convidados a pesquisar imagens no site do [World Press Photo](https://www.worldpressphoto.com/). Cada um escolhe a sua secretamente. A partir da observação redige um microconto, imaginando uma personagem, uma ação e um lugar. Em seguida cria-se uma cadeia de envio dos microcontos por *whatsapp* (em alternativa passa-se o papel onde está escrito o microconto ao colega). Depois de cada um ler o microconto que recebeu os alunos voltam a pesquisar no site *World Press Photo* para encontrarem a imagem que deve corresponder ao microconto. Em diálogo coletivo apresentam as suas hipóteses.

Sugestões complementares:

Um microconto pode ser redigido a partir da leitura de outro. As produções poderão ser divulgadas usando ferramentas digitais como o *Padlet* ou o *Wakelet*. Os alunos poderão ser desafiados a comentar os textos lidos.



Quizzes

Disponibiliza-se o acesso a um conjunto de *quizzes*, em formato *Google Forms* (ligação para cópia automática: um utilizador *Google*, ligado na sua conta, obtém uma cópia automática do *quiz* ao clicar na sua hiperligação):

- 1.º e 2.º anos do Ensino Básico
([ver](#))
- 3.º e 4.º anos do Ensino Básico
([ver](#) / [fazer cópia automática](#))
- 2.º ciclo do Ensino Básico
([ver](#) / [fazer cópia automática](#))
- 3.º ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário
([ver](#) / [fazer cópia automática](#))

Sugestões complementares:

Convidar os alunos a criar uma base de dados com outras questões a partir das leituras que têm feito.



Jogo de Fuga

O *Escape Room* ou Jogo de Fuga é um jogo em que um indivíduo ou uma equipa descobre pistas, resolve quebra-cabeças e realiza tarefas numa ou mais salas, para cumprir um objetivo específico num período de tempo limitado. O objetivo é escapar do local do jogo e a duração habitual é de 60 minutos. Por norma, existe uma história de fundo cujo enredo se vai desenvolvendo em pequenos episódios, levando o jogador ou jogadores à descoberta de diversos tipos de pistas e a resolver enigmas, para abrir cadeados ou caixas, armários ou portas, até encontrar a «chave» da saída. Os jogos de fuga podem ser concebidos na modalidade de jogo eletrónico, em formato digital ou em contexto real. Há também jogos de tabuleiro e livros (*escape books*) baseados nos mesmos pressupostos.

Propomos a realização de dois Jogos de Fuga_

- 1.º ciclo: **“1.º direito”** (requer leitura da obra *1.º direito* de Ricardo Henriques e Nicolau, Pato Lógico)
- 3.º ciclo: **“Perdidos na Biblioteca”**

Sugestões complementares:

Podem ser propostas atividades de Escrita Criativa em que os alunos são convidados a desenvolver narrativas para novos jogos.

**Convidamos a partilhar nas redes sociais
as iniciativas da Semana da Leitura 2023
e a identificar o PNL (@pnl2027 no Facebook e no Instagram)
e a RBE (@rbeportugal no Facebook e @rbe_pt no
Instagram) com a hashtag #semanadaleitura2023).**