



Jogo O Coelho Branco

Competências: Literacia Digital, Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: 1.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Ana Maria da Costa Silva Neves

Escola/AE: AE Dr. Ferreira da Silva, Oliveira de Azeméis

Descrição

Este cenário tem como objetivos:

- Motivar para a leitura;
- Fomentar o valor da amizade;
- Jogar e aprender melhor.

Etapas

O Jogo do Coelho Branco é baseado na história "O Coelho Branco", de António Torrado.

O jogo complementa um conjunto de 3 sessões (1.ª leitura e exploração oral da obra; 2.ª dramatização pelos alunos com recurso a fantoches; 3.ª Jogo) para exploração da obra, desenvolvidas em contexto de sala de aula e na biblioteca escolar, num trabalho colaborativo com a professora titular de turma, no âmbito do referencial "Aprender com a Biblioteca Escolar".

1.º momento

Mobilização de conhecimentos da narrativa *O Coelho Branco*, de António Torrado, como motivação para o jogo.

2.º Momento

Individualmente, um aluno por cada computador, são orientados pelas professoras na pesquisa.

3.º Momento

Apresentação dos resultados obtidos no jogo.

Com apoio das professoras os alunos descarregam as cartas que são impressas.

4.º Momento

Avaliação da atividade.

Observação: a atividade deve ser realizada no 3.º período, que é a data prevista para exploração da obra.

Recursos

Livro

Ferramentas digitais

Google Formulários

Badges – <https://www.makebadg.es/>

Cartas - <http://hearthcards.net/>

Mentimeter - <https://www.mentimeter.com/>

N.º de alunos envolvidos

1 turma

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

Mais informação...

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfILmXJWiqr6NY-I5X7AAtL41ZenNVEvRrg2EV5v93E_Ih7xQ/viewform

Observações

...