

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| Título | COMBOIO DE PALAVRAS¹ | |
| Participantes | Uma turma. | |
| Palavras-chave | Jogo, leitura dinamizada, promoção da leitura, lógica, atenção e concentração. | |
| Material | Computador, videoprojector e um exemplar do livro a partir do qual foi feita a versão do jogo escolhida (por exemplo, se o monitor decide usar a versão do jogo sobre o livro <i>Letras & Letrias</i> , deve existir na sala pelo menos um exemplar desse álbum). | |
| Descrição da actividade | Introdução | O monitor projecta o em voz alta do livro escolhido e a turma escuta a história. Depois de ser ouvido o livro, o monitor projecta o jogo e pede aos alunos que se organizem em pares. Lê a introdução ao nível 1, projecta o primeiro comboio e procede à apresentação do jogo: <i>– Esta estação tem muitos comboios parados que só podem andar quando ligarmos as suas carruagens correctamente e de acordo com as instruções. Vamos tentar arranjá-los aqui na aula em conjunto. Para isso eu vou-vos chamando à vez, em grupos de dois, para que me ajudem a consertar estes comboios. Se tiverem dúvidas, podemos consultar o livro antes de responder!</i> |
| | Participantes | Fazem grupos de dois, são chamados à vez a juntar-se ao monitor para participar no jogo e este mostra-lhes como se colocam as carruagens no comboio. A solução para consertar cada comboio pode ser debatida pelos alunos em plenário, mas é importante que todos tenham a oportunidade de ver junto do professor como se colocam as carruagens no lugar, motivo pelo qual a organização em pares pode ser útil. |
| | Indução 1 | O monitor dinamiza e vigia a actividade. Depois de concluído o primeiro nível, deve sublinhar que no segundo e no terceiro níveis a dificuldade aumenta, pois os comboios têm mais carruagens. |
| | Participantes | Proseguem na realização do exercício. |
| | Fecho | Depois de resolvidos os nove comboios, o monitor conclui a sessão: <i>– Este jogo é bom para tomarem atenção e conhecerem alguns pormenores dos livros. Hoje jogámos com este livro, mas há outros álbuns que podem ler no Cata Livros e conhecer melhor através deste jogo, basta procurarem-no no pátio dos desatinos!</i> |
| Tempo | 20 a 35 minutos. | |
| Observações | Este jogo reinicia ao fim de três comboios mal validados, pelo que o monitor deverá dosear a ajuda que dá aos alunos e avaliar a melhor forma de o jogar sem que se torne repetitivo. Este jogo é ideal para jogar individualmente ou a pares . Num jogo a pares, as crianças devem dispor de dois computadores (um para fazer o jogo e o outro para consultar o folhear do livro), ou de um computador e um exemplar do livro escolhido. | |

| Mariana Sim-Sim David |

Desenvolvido por:



¹ Jogo disponível em www.catalivros.org