



## Jogo das Descobertas

**Competências:** Leitura, Escrita e Literacia digital

**Nível de Escolaridade:** Literacia digital

**Docente responsável:** Manuela Isidro

**Escola/AE:** AEFLL - Olhão

### Descrição

Este jogo é inspirado no livro "Os Lusíadas".

Luís Vaz de Camões lembrou-se de cantar os feitos dos Portugueses a partir da viagem de Vasco da Gama à Índia. E deves concordar que assunto de interesse nacional e mesmo universal não faltava: os Descobrimentos. Era necessário imortalizá-los.

Os objetivos do jogo são: (i) Promover a educação literária; (ii) Fomentar a aprendizagem de textos de diferentes géneros; (iii) Reconhecer elementos constitutivos da narrativa; (iv) Jogar e aprender melhor. [Para desbloquear: 25]

### Etapas

Leitura

Compreensão

Identificação

### Recursos

Gamificação

### Ferramentas digitais

Computador, Tablet, Google Drive, Google forms, Hearthcards.net, Cardmaker.net

### N.º de alunos envolvidos

29

### Espaço(s) utilizado(s)

Google Classroom

### Mais informação...

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjEvWS7cVUsxMjhpLY3hKTtQXhAxElUywdlLPTCMYmbZX3jw/viewform>

### Observações

Apesar de requerer muitas horas de trabalho ao professor, acaba por ser gratificante na obtenção de resultados, uma vez que os alunos se mostram mais envolvidos no processo.