



Jogo dos Valores: Os dois caminhos de Alice

Competências: Literacia Digital, Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: 2.º/3.º Ciclos e Secundário

Docente responsável: Adelina Moura

Escola/AE: Carlos Amarante, Braga

Descrição

Este jogo foi inspirado no livro “Alice no País das Maravilhas” e foi integrado na aula de Português do 12º ano, como forma de dar as boas-vindas aos alunos pelo novo ano escolar. Para desbloquear o jogo, os alunos têm um desafio matemático e uma variedade de possibilidades de escolha. Há escolhas mais valiosas que outras, porque ao longo do jogo os alunos vão recebendo, umas vezes, recompensas: pontos, cartas dos valores, para colecionar, outras vezes, perdem pontos por más decisões. Através deste jogo, para além dos valores, também se abordam outros temas: Educação Financeira; Alterações Climáticas; Desigualdades Sociais; Falta de Água Potável; Desinformação (Fake News). O vencedor será quem mais caminhos seguir e consequentemente mais pontos e cartas obtiver. O principal é a consciência de que na vida há escolhas boas e más e por isso é necessário parar e refletir antes de decidir.

Etapas

Identificação. Desbloquear o jogo. Ao longo do jogo os alunos vão tendo de fazer escolhas, a maioria delas sem consequências, mas importantes para o autoconhecimento, através de interrogações introspetivas. Eles percorrem uma espécie de labirinto, com duas ou mais opções de escolha possíveis.

Recursos

Livro “Alice no país das maravilhas”

Ferramentas digitais

Este jogo foi criado no *Google Formulários*;

As cartas de recompensas foram criadas com a aplicação *Hearthcards* [<http://hearthcards.net/>]

N.º de alunos envolvidos

19

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

Mais informação...

Para jogar aqui: <https://forms.gle/UPjYdonbJnwBVhqD8>

Observações

Para fazer uma cópia do jogo aqui:

<https://docs.google.com/forms/d/1nGjB9BZdeUaYlyLBXSnW5np7nYVgBQOPmcoaK4FPhOY/copy>