



O rapto da Língua Portuguesa

Competências: Leitura, Literacia digital

Nível de Escolaridade: 1.º, 2.º e 3.º Ciclos Ensino Básico

Docente responsável: Luísa Gonçalves

Escola/AE: Escola Portuguesa de Cabo Verde

Descrição

Com esta atividade, pretendia-se assinalar o Dia da Língua Portuguesa e da Cultura na CPLP. De modo a envolver os alunos de uma forma mais ativa, foi criado este "Escape room", no qual o principal objetivo é salvar a Língua Portuguesa, que foi raptada por Herr Orto Grafik. Ao longo de vários desafios, em que são necessárias a atenção, a concentração e a interpretação de mensagens/instruções, os intervenientes vão mostrando o que já sabem sobre a Língua Portuguesa e a Cultura na CPLP e, quando não sabem, vão pesquisando informação, para conseguir resgatar a Língua Portuguesa. Será que vão conseguir?

Etapas

É absolutamente essencial a leitura atenta das instruções para conseguir levar a cabo os vários desafios, bem como a capacidade de memorização de algumas informações.

Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Para a construção do jogo, foi usada a plataforma Genially. Em sala de aula, o jogo é feito em equipa, com recurso ao quadro interativo, ao computador e a um teclado. Para os que se encontram em E@D, é divulgada a ligação de acesso ao jogo e podem jogá-lo individualmente, usando computador, *tablet* ou telemóvel.

N.º de alunos envolvidos

250

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Em casa, para os que se encontram em E@D

Mais informação...

<https://view.genial.ly/6071be5988df9c0d0947919b>

Observações

Com o apoio do professor titular, a atividade também pode ser aplicada aos últimos anos do 1.º Ciclo.