



## Dinamene - Um jogo de fuga educativo

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

**Nível de Escolaridade:** Ensino Secundário

**Docentes responsáveis:** Marco Silva e Ulisses Mota

**Escola/AE:** E. S. Henrique Medina - Esposende

### Descrição

Esta atividade, um jogo de fuga educativo, teve como objetivo primordial criar uma introdução, simultaneamente apelativa e estimulante, diferente e inovadora, ao estudo da poesia lírica camoniana. Recorreu-se ao nome e à inspiração de "Dinamene" pela importância que assumiu na vida de Luís de Camões.

### Etapas

O cerne desta atividade reside na resolução de cinco tarefas e no arrecadar de cartas-poemas.

### Recursos

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

### Ferramentas digitais

*Smartphones; computadores; QR Code; Mentimeter; Google Forms; Wordwall*

### N.º de alunos envolvidos

19

### Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

### Mais informação...

<https://www.escolahenriquemedina.org/escaperoom/Pagina%20inicial.html>

### Observações

[Sugestões](#)