



Vamos ajudar a Inês?

Competências: Leitura, Literacia digital

Nível de Escolaridade: Ens. Secundário, Ens. Profissional

Docente responsável: Marco Silva

Escola/AE: AE Caldas de Vizela

Descrição

Esta atividade, um jogo de fuga educativo, desenvolvida numa certa ambiência medieval, está direcionada para o domínio da Ed. Literária e visa consolidar a aquisição de saberes relacionados com a obra literária vicentina "Farsa de Inês Pereira".

Etapas

Foram criadas as etapas seguintes no desenvolvimento desta atividade com uma ambiência medieval: 1.^a - Ponto de partida - Leitura de uma carta redigida por Inês Pereira ao leitor/jogador, dando-lhe a conhecer a situação em que se encontra e os objetivos do jogo; 2.^a - Desenvolvimento - Procura de quatro pistas, escondidas em quatro objetos de um quarto medieval, que levarão a quatro desafios; 3.^a - Fim - Resolvidos os quatro desafios, os alunos terão acesso a cinco palavras com as quais terão de construir uma frase que permitirá ajudar Inês Pereira.

Recursos

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Google Slides; Google Forms; LearningApps.org

N.º de alunos envolvidos

26

Espaço(s) utilizado(s)

Para uma melhor experiência desta atividade, a mesma deverá ser desenvolvida em sala de aula a pares.

Mais informação...

<https://bit.ly/vamosajudaraines>

Observações

O número de alunos envolvidos é aquele a quem será apresentada esta atividade no devido momento da planificação letiva.