



UMA JORNADA COM ULISSES: O ESCAPE ROOM DIGITAL COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO LITERÁRIA

Elisa Almeida¹, & Carla Monteiro²

¹Estudante do 2.º ano do Mestrado em Ensino do 1.º CEB e Português e História e Geografia de Portugal no 2.º CEB, Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti
²Professora Adjunta Convidada - Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, CIPAF Centro de Investigação em Estudos da Criança – CIEC, Universidade do Minho

INTRODUÇÃO

A promoção da educação literária em contexto escolar requer abordagens criativas que respondam às necessidades e motivações dos alunos de hoje. Neste sentido, o recurso a estratégias de gamificação, como o Escape Room Digital, pode constituir uma via promissora para consolidar aprendizagens, desenvolver competências leitoras e despertar o gosto pela literatura. O presente projeto resulta de uma proposta desenvolvida no âmbito da unidade curricular Didática da Língua e do Texto no 2.º Ciclo do Ensino Básico, integrando metodologias ativas centradas no aluno. A experiência concretizou-se através da conceção e prática simulada de uma sequência didática, ancorada nos pressupostos da educação literária e estruturada segundo as fases da leitura propostas por Isabel Solé (1998) (pré-leitura, leitura, pós-leitura). Esta sequência teve como objetivo a introdução à obra *Ulisses*, de Maria Alberta Menéres (2016), adotando uma abordagem lúdico-pedagógica, para potenciar a motivação e o envolvimento dos alunos no estudo da obra.

ENQUADRAMENTO TEÓRICO

A leitura, enquanto prática formativa e cultural, exige mediações pedagógicas capazes de promover o envolvimento ativo dos alunos com os textos. Neste contexto, a sequência didática constitui uma ferramenta essencial da didática da leitura. Segundo Barbeiro e Álvares Pereira (2007), "por sequência didática entende-se um conjunto de atividades escolares, organizado de forma sistemática, com o objetivo de ajudar o aluno a dominar um género de texto para que possa escrever de modo mais adequado numa determinada situação de comunicação", o que implica uma planificação cuidada por parte do professor. Partindo desta conceção, o presente projeto desenvolve uma sequência didática centrada na obra *Ulisses*, de Maria Alberta Menéres, estruturada segundo as fases da leitura propostas por Isabel Solé (1998): pré-leitura, leitura, pós-leitura. É precisamente na pré-leitura que se inscreve o Escape Room Digital, como estratégia de motivação, ativação do conhecimento prévio e envolvimento com o universo narrativo. Neste momento inicial, os alunos são confrontados com um Diário de Bordo enigmático — apresentado como um artefacto encontrado pela professora — cujas páginas perdidas precisam de ser recuperadas através da superação de desafios. Esta abordagem desperta o interesse pela leitura e prepara o terreno para a construção de sentido. Simultaneamente, a proposta apoia-se nas metodologias ativas e nos benefícios da gamificação na educação. O Escape Room Digital, enquanto estratégia gamificada, potencia a colaboração, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade, funcionando como um ambiente de aprendizagem imersivo (Lozano-Monterrubio et al. 2024). Estudos recentes demonstram que esta dinâmica aumenta o envolvimento e a motivação dos alunos, favorecendo aprendizagens significativas (Justin & Maat, 2024; Makri et al., 2025). Nesse sentido, a sequência didática apreentada visa não apenas o desenvolvimento de competências leitoras, mas também a formação de leitores reflexivos, críticos e autónomos, o que se coaduna com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (Ministério da Educação, 2018).

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

PRÉ-LEITURA

Tendo como objetivo motivar os alunos para o estudo da obra *Ulisses*, de Maria Alberta Menéres, a primeira atividade consiste num *Escape Room Digital* com três salas. À medida que as equipas forem avançando, cada sala integra um conjunto de questões sobre os textos disponibilizados.

- Sala 1: 1.ª parte do Diário de Bordo de Ulisses
- Sala 2: 2.ª parte do Diário de Bordo de Ulisses
- Sala 3: Carta de Ulisses a Penélope.

Cada sala totaliza cerca de 18 perguntas (escolha múltipla, verdadeiro ou falso e organização de informação).

Dinâmica da atividade:

- A sala é preparada com envelopes colocados em cima das mesas, que contêm a primeira parte de um antigo Diário de Bordo descoberto no museu.
- A entrada em cada sala segue o mesmo procedimento: primeiro, faz-se uma leitura modelo e intercalada do texto, para avaliar a fluência leitora. Em seguida, os alunos respondem às questões, registando as respostas em documento próprio. À medida que as perguntas são projetadas no quadro e lidas em voz alta, um aluno partilha a resposta e justifica-a oralmente com base no texto.

A identidade do autor do diário permanecerá em segredo até ao final do *Escape Room*, altura em que será revelada a obra literária a ser estudada nas aulas seguintes, *Ulisses*, de Maria Alberta Menéres.

Fig. 1 Primeira página do Diário de Bordo



Fig. 2 Carta de Ulisses para Penélope



Fig. 3 Início do Escape Room

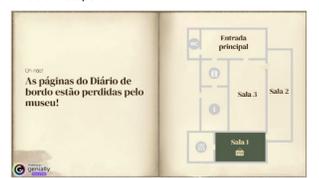


Fig. 4 Pergunta de análise do Diário de Bordo



Fig. 5 Conclusão da sala 1



LEITURA

Fig. 6 Animação "Keep Your Friends Close" (álbum EPIC: The Musical, de Jorge Rivera-Herrans)

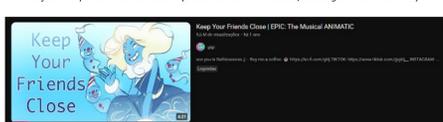


Fig. 8 Ficha de compreensão pág. 1



Fig. 9 Ficha de compreensão pág. 2



PÓS-LEITURA

Como prometido no final da carta do Rei Éolo, após os alunos terminarem a ficha de compreensão, a professora entrega a segunda carta. Nesta, o Rei Éolo felicita os alunos por terem conseguido superar o desafio e, no final, apresenta um enigma.

O enigma está relacionado com a próxima personagem que irá aparecer na história: a feiticeira Circe.

Juntamente com a segunda carta, será também distribuído aos alunos um mapa da viagem de Ulisses, para que possam analisar por onde o herói já passou e que aventuras ainda o esperam.

A turma será convidada a decifrar o enigma e a partilhar as suas ideias sobre o desenrolar da história.

Fig. 10 Mapa das aventuras de Ulisses



Fig. 11 Segunda carta do Rei Éolo



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Testada num ambiente de prática simulada, a sequência didática desenvolvida revela o potencial das metodologias ativas e da gamificação, nomeadamente através do Escape Room Digital, como estratégia eficaz para promover a educação literária no 2.º Ciclo do Ensino Básico. Ao integrar uma abordagem lúdico-pedagógica, é possível criar um ambiente de aprendizagem envolvente, que estimula a curiosidade, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos. Este projeto reforça, assim, a importância de práticas pedagógicas inovadoras, centradas no aluno, que promovam o desenvolvimento da competência de compreensão leitora e o gosto pela leitura.

REFERÊNCIAS

- Barbeiro, L., & Pereira, L. (2007). *O Ensino da Escrita: A Dimensão Textual*. Ministério da Educação: DGIDC.
- Isabel, S. (1998). *Estratégias de Leitura* (6.ª ed.). Penso.
- Justin, N. T., & Maat, S. M. B. (2024). The Effectiveness of Gamification in Teaching and Learning Mathematics: A Systematic Literature Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(1), 1290-1309.
- Lozano-Monterrubio, N., Cuartielles, R., Carrillo-Pérez, N., & Montagut, M. (2024). Escape rooms como metodología educativa para combatir la desinformación en alumnos de primaria y secundaria: el caso de Learn to Escape. *Revista Latina de Comunicación Social*, 82, 01-21. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2024-2243>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R.A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 13, 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Menéres, M. A. (2016). *Ulisses*. Porto Editora.
- Ministério da Educação. (2018). *Aprendizagens Essenciais - Articulação com o perfil dos alunos. 6.º ano 2.º ciclo do ensino básico - Português*. Direção Geral de Educação.