



Escape Room AeE@ Aparição de Vergílio Ferreira

Competências desenvolvidas: Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: Ensino Secundário

Docente responsável: Ulisses Mota

Escola/AE: Escola Secundária Henrique Medina

Descrição

Com esta metodologia de ensino com o recurso à gamificação pretendeu-se incrementar o rendimento académico, fomentar o compromisso com o processo de aprendizagem, maior apropriação do uso de tecnologias digitais, aulas mais dinâmicas, promover o trabalho colaborativo, inovar e modernizar a educação. O objetivo era proporcionar aos alunos uma leitura guiada à obra "Aparição" de Vergílio Ferreira e permitir-lhes uma aprendizagem baseada na resolução de problemas, através do método de aula invertida e da gamificação.

Etapas

1. Apresentação de um vídeo musical de motivação para a atividade;
2. Objetivos da atividade;
3. Realização faseada de cada uma das missões;
4. Registo de todas as tarefas de cada missão num formulário criado para o efeito;
5. Apresentação do "feedback" constante em todas as etapas percorridas;
6. Avaliação da atividade e da participação ativa dos alunos na construção da ER.

Recursos

Gamificação

Ferramentas digitais

Enigmas; kahoot; google sites; edpuzzle; youtube; conversores de códigos; codificador de cores; enigma inventado por mim: "acrobrainstorm"; LeringApps.Org; my.cbox.ws

N.º de alunos envolvidos

25

Espaço(s) utilizado(s)

Via Zoom

Mais informação...

<https://sites.google.com/view/aparicaovf/p%C3%A1gina-inicial?authuser=1>

Observações

A participação ativa dos alunos na construção desta ER nas missões 2 e 4. E alguns comentários na aplicação em <https://my.cbox.ws/> incluído na etapa final.