



Escape Room Ler é Poder!

Competências: Leitura e Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Maria de Fátima Silva Castro
Fradique

Escola/AE: A. E. A Lã e a Neve, Covilhã

Descrição

Esta sala de fuga virtual tem como tema central a leitura. Ao longo do jogo, os alunos deverão resolver enigmas, descodificando códigos, superando 4 missões de forma a descobrir 8 benefícios da leitura. O jogo pretende, de uma forma lúdica, promover a leitura, dar a conhecer livros, transmitir cultura geral referente a sistemas de codificação, assim como, estimular o raciocínio lógico e interpretação.

Etapas

O jogo apresenta 4 etapas que correspondem a 4 missões para escapar da biblioteca.

Recursos

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Computadores, *Tablets*, *Learning Apps*, *Google Sites*, *Google Forms*

N.º de alunos envolvidos

95

Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://sites.google.com/view/escaperoomsalvatesepuderes/>

Observações
