

Leitura
Escrita
Tecnologias
Digitais



LER+
PLANO NACIONAL
DE LECTURA

Escape Room Desenredate!

Competências: Leitura e Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Maria de Fátima Silva Castro
Fradique e Luísa Salcedas Martins

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

Descrição

Esta sala de fuga virtual tem como tema os Media (segurança na internet, *cyberbullying*, *fake news*...). Aprisionados numa sala, os jogadores são líderes mundiais corruptos e são envolvidos numa saga que prevê a superação de 5 missões para recuperar a Família, a Amizade, a Saúde, o Dinheiro e a Liberdade.

Uma série de desafios e resolução de enigmas.

Etapas

5 etapas que correspondem a 5 missões.

Recursos

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Computadores, *Tablets*, *Google Forms*

N.º de alunos envolvidos

43

Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://forms.gle/ThOKHepXAZxhM8CNA>

Observações

Biblioteca Escolar

Cidadania e Desenvolvimento