



## Jogo de Fuga: A que sabe a Lua

**Competências:** Leitura, Escrita e Literacia digital

**Nível de Escolaridade:** 1.º Ciclo Ensino Básico

**Docente responsável:** Luísa Maria Pereira Marta

**Escola/AE:** A.E. D. Maria II, Braga

### Descrição

Com este Jogo de Fuga (Escape Room) pretende-se desenvolver a paixão pela leitura, pois é baseado no livro “A que sabe a Lua”, de Michael Grejniec. Queremos incentivar o desenvolvimento de competências digitais. Através dos enigmas os alunos desejamos estimular a capacidade crítica, resolução de problemas e a participação.

### Etapas

Assistir ao vídeo promocional. Resolver os enigmas apresentados no Genially e depois responder ao formulário.

### Recursos

Jogo de Fuga (Escape Room), Livro eletrónico, Sítio Web, Vídeo

### Ferramentas digitais

Computador, Smartphone e Ecosistema Google...

### N.º de alunos envolvidos

22

### Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

### Mais informação...

Vídeo - <https://drive.google.com/file/d/10izhyDaTYsuPod1CiDYKP49cRGINYyM-/view>

<https://view.genial.ly/63bfc03f491427001065eea6/interactive-content-basic-quiz>

[https://docs.google.com/forms/d/1NpSh5JIN8RmNBqG7aN3x4AKZs1MsipdCZgOrGYmqrQA/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1NpSh5JIN8RmNBqG7aN3x4AKZs1MsipdCZgOrGYmqrQA/viewform?edit_requested=true)

### Observações

...