



Escape Room: Encontrar a Inspiração – Serás Capaz?

Competências desenvolvidas: Literacia Digital, Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: Ensino Secundário

Docente responsável: Filomena Morais

Escola/AE: AE do Couto Mineiro do Pejão, Castelo de Paiva

Descrição

Este cenário tem como objetivos:

- Promover o gosto pela leitura e escrita;
- Incentivar o trabalho em equipa;
- Proporcionar a utilização de novas tecnologias em contextos educativos.

Etapas

Apresenta-se aos alunos uma atividade em formato *Escape Room*.

Os alunos são convidados a decifrar enigmas com vista a atingir um objetivo.

Recursos

Escape Room

Ferramentas digitais

Formulário Google;

Trailer Animoto;

N.º de alunos envolvidos

30

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de Aula

Mais informação...

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSduMW6ocM8xV0hGFvPJWerFEvY7tgrFsNyJ4yfv5TlfdsKJSA/viewform>

Observações
