



Perdidos nas entranhas do Palácio da Pena (*Escape Room*)

Competências: Leitura

Nível de Escolaridade: 1.º e 2.º Ciclos do Ensino Básico

Docente responsável: Carlos Alberto R. S. Silva

Escola/AE: Agrupamento de Escolas de Porto de Mós

Descrição

Este jogo de fuga (JF) foi concebido para complementar a ação da biblioteca escolar em período de confinamento / ensino à distância. Pretende-se que seja o primeiro de um repositório de JF «de base literária» a implementar junto da comunidade educativa do AE de Porto de Mós, com o propósito de promover a leitura e o raciocínio lógico, entre outras competências.

Etapas

- Conceção do JF.
- Divulgação na página e redes sociais da BECRE-AEPM.
- Divulgação junto dos professores titulares de turma.
- Análise do *feedback* dos utilizadores e «afinação» do recurso.
- Enriquecimento do repositório com outros JF atualmente em desenvolvimento.

Recursos

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Computadores / dispositivos móveis, *Google Forms*, *Google Maps*, *Youtube*

N.º de alunos envolvidos

600

Espaço(s) utilizado(s)

Páginas da BE

Mais informação...

<https://forms.gle/y7M00tkx7FAUBxuU9>

Observações

Indicado para alunos do 3.º ao 6.º ano.