



Jogo da Fuga da Escola

Competências: Literacia Digital, Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: 1.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Fernando Vasques

Escola/AE: Conservatório de Música da Covilhã

Descrição

Este jogo tem como grande objetivo de motivar os alunos para a leitura e cálculo mental, através de uma atividade divertida. A fuga da escola e a escolha da personagem é uma analogia ao seu percurso escolar, através da aprendizagem podem tornar-se heróis. Também foi uma forma de conseguir perceber se é possível desenvolver a (alguma) autonomia dos alunos de 1.º ano com estes jogos, e ao mesmo tempo trabalhar a literacia digital.

Etapas

- Ouvir (ou ler) as instruções;
- Escolher a personagem heróica;
- Resolver os vários desafios ao longo de percurso;
- Apontar e resolver as operações matemáticas par obter o código final;
- E fugir da escola (mas com vontade de voltar!)

Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Computador e/ou tablet

N.º de alunos envolvidos

14

Espaço(s) utilizado(s)

Casa

Mais informação...

<https://view.genial.ly/6037ab06bad8280d903fece6/interactive-content-jogo-da-fuga>

Observações

...