



Escape Room "À Descoberta da Casa Museu de Camilo"

Competências desenvolvidas: Leitura e Escrita

Nível de Escolaridade: Ensino Secundário

Docente responsável: Ulisses Mota

Escola/AE: Escola Secundária Henrique Medina,

Esposende

Descrição

A ER é uma atividade de gamificação que usa elementos do jogo como enigmas, quebra-cabeças, desafios, cenários, narrativas que permitem uma experiência interativa e carregada de emoção que permite a imersão dos alunos na sua aprendizagem. Uma atividade que abre espaço para a inclusão e a para a diferenciação pedagógica e ao mesmo tempo desenvolve a autonomia, a partilha de ideias, o trabalho colaborativo, desenvolve também o espírito crítico e criativo dos alunos.

Etapas

1. Apresentação de um vídeo de promoção da atividade;
2. Objetivos da atividade;
3. Realização faseada de cada uma das missões;
4. Registo de todas as tarefas de cada missão num formulário criado para o efeito;
5. Apresentação do "feedback" constante em todas as etapas percorridas;
6. Avaliação da atividade e da participação dos alunos.

Recursos

Gamificação

Ferramentas digitais

Computadores; *smartphones*; *google sites*; códigos binários

N.º de alunos envolvidos

25

Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://sites.google.com/view/escaperoomcamilo/p%C3%A1gina-inicial?authuser=1>

Observações

Vídeo com a o envolvimento dos alunos na ER :

<https://drive.google.com/file/d/1EG8mwCNk4GOLYMgz4g-F0hqRPOaa9JJ/view?usp=sharing>