



"Missão: ajudar o Miura"

Competências: Leitura

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Ana Paula Oliveira

Escola/AE: A.E. João da Silva Correia, São João da Madeira

Descrição

A atividade consiste num jogo de fuga (escape room) através do qual os alunos têm de resolver desafios (sopas de letras, palavras cruzadas, jogo da forca, enigma matemático, charadas linguísticas, quem quer ser milionário...) para, desta forma, ganharem motivação para a leitura do conto Miura, de Miguel Torga.

Etapas

Jogo criado no Google forms; foi elaborado um vídeo promocional do conto; foram criados jogos e charadas para exploração de várias questões relacionadas com o conto; foram criados vários níveis (secções) que são ultrapassados apenas com as respostas corretas.

Recursos

Jogo de Fuga (Escape Room)

Ferramentas digitais

Google forms, Learning apps, QR code, Animoto

N.º de alunos envolvidos

27

Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://forms.gle/nRGG9uW98bCYHTFQ8>

Observações

O jogo foi partilhado com os restantes professores (4) que lecionam as turmas de 7.º ano.