



Mission Candy Cane

Competências: Leitura, Escrita, Literacia digital

Nível de Escolaridade: 2.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Vanda Cristina Marques C. Nunes

Escola/AE: E.B. 2,3 Dr. Garcia Domingues / A.E. de Silves

Descrição

A atividade é baseada no desenvolvimento de competências da Língua Inglesa de uma forma lúdica e dinâmica, através de “breakouts” digitais. Foi criada, através de trabalho colaborativo entre os alunos, uma narrativa e três Missões (“breakouts”), com desafios baseados em conteúdos da disciplina de Inglês (5ºano): “Dia das Bruxas” e “Natal”.

Esta atividade permite:

- Desenvolver e aplicar competências da Língua Inglesa quer em contexto presencial, quer em contexto à distância;
- Motivar e envolver os alunos na aprendizagem da Língua Inglesa;
- Incentivar o trabalho de grupo;
- Utilizar novas tecnologias como meio facilitador da comunicação e de experiências de aprendizagem significativas, diversificadas e integradoras;
- Desenvolver competências digitais;
- Mobilizar e integrar conhecimento com vista à avaliação das aprendizagens através da regulação e autorregulação.

Etapas

- Criação, através de trabalho colaborativo, da narrativa, da estrutura das missões e dos enigmas/desafios;
- Seleção de informação e criação / seleção de imagens;
- Edição e publicação dos enigmas/desafios;
- Produção e publicação de cada “digital breakout” (“Escape Room” Educativo) no Google Forms™;
- Realização faseada de cada uma das missões;
- Registo do resultado dos desafios de cada missão.

Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (Escape Room), Projeto eTwinning, Vídeo

Ferramentas digitais

Computadores, Smartphones

Genial.ly, Google forms, LearningApps, PowerPoint

N.º de alunos envolvidos

64

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula, Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://bit.ly/missioncandycane>

Observações

A atividade foi construída por alunos do 5º ano de escolaridade, no âmbito do Clube de Inglês e foi implementada nas aulas da disciplina de Inglês (3 turmas).