



## Rip Van Winkle

**Competências:** Literacia Digital, Leitura e Escrita

**Nível de Escolaridade:** 3.º Ciclo Ensino Básico

**Docente responsável:** Ana Maria Cruz

**Escola/AE:** Escola Adriano Correia de Oliveira - AEGN

### Descrição

Este *escape room* pretende sensibilizar, motivar os alunos para a leitura em inglês enquanto que se faz a revisão da 'short-story' e dos conteúdos abordados sobre a história dos Estados Unidos da América. Simultaneamente promove-se o desenvolvimento das competências em L2 e a literacia digital em alunos de 11-12 anos.

### Etapas

1. Ouvir (ou ler) as instruções;
2. Conhecer as personagens;
3. Perceber qual a missão;
4. Resolver os vários desafios ao longo do percurso;
5. Descobrir o código;
6. Obter a resposta à questão inicial

### Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (Escape Room)

### Ferramentas digitais

Computador, *Tablet*; *Internet*

### N.º de alunos envolvidos

40

### Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar, *Classroom*; E@D

### Mais informação...

<https://view.genial.ly/602421a0f027f70d93288cbe/game-breakout-rip-van-winkle>

### Observações

...