



Mystery Land

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, Silves

Descrição

A atividade é baseada no desenvolvimento de competências da Língua Inglesa de uma forma lúdica e dinâmica, através de “breakouts” digitais. Através de trabalho colaborativo entre os alunos, foi criada uma narrativa e três “Mistérios” (“breakouts”), com desafios baseados em conteúdos da disciplina de Inglês – 5º ano (“Describing people”, “Food” e “Free time activities/sports”), onde se desenvolvem dinâmicas de jogo relacionadas com os conteúdos referidos, visando a partilha e consulta com os alunos, bem como a promoção da avaliação formativa, com recurso à gamificação.

Esta atividade permite:

- 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.

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” 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);

Ferramentas digitais

Computadores, Smartphones Genial.ly, Google Forms, Canva, PowerPoint

N.º de alunos envolvidos

46

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de Aula, Biblioteca

Mais informação...

http://bit.ly/mystery_land

Observações

...