



## A menina do mar - ERE

**Competências:** Leitura; Literacia digital

**Nível de Escolaridade:** 2.º ciclo

**Docente responsável:** Cindy Santos

**Escola/AE:** EPE Suíça

### Descrição

*Escape Room Educativo* com atividades e desafios sobre a obra "A menina do mar" de Sophia de Melo Breyner Andresen

### Etapas

Neste ERE, os alunos são levados a resolver 5 desafios. Cada um desses desafios (jogos e atividades didáticas) dá acesso a um algarismo que formará, no final, um código que abrirá um cadeado. Esse cadeado abre a porta da gruta onde se encontra uma flor rara que os alunos necessitam para resolver o enigma do ERE. Só aí poderão salvar a personagem principal.

### Formato

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

### Ferramentas digitais

*Learningapps, Genially, Computadores, Tablets, Wordwall*

### N.º de alunos envolvidos

15

### Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula;

### Mais informação...

[Escape Room A Menina do Mar](#)

### Observações

...