



Jogo de Fuga: O enigma do golpe de Estado

Competências: Leitura, Escrita e Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Maria Manuela Simões Alves

Escola/AE: Escola Secundária D.Maria II, Braga

Descrição

Descobrir o código de um Cofre relacionado com a implantação da República Portuguesa. Usando fontes históricas, enigmas e charadas pretende-se que os alunos compreendam a instauração da República em Portugal. Os alunos devem utilizar as competências de História - análise, interpretação e compreensão de fontes históricas de uma forma mais lúdica para compreenderem a instauração da República em Portugal. Como motivação e ajuda ao estudo e compreensão são formulados enigmas.

Etapas

É um todo dividido em secções que permitem voltar atrás ou ao início conforme se acerta na resposta ou se erra.

Recursos

Jogo de Fuga (Escape Room)

Ferramentas digitais

Computador, smartphone, sistema google, (de)cifradores de códigos (QR, binário, morse, ...) codificador de cores, Festisite,Lockee, Invertexto, Fodey

N.º de alunos envolvidos

50

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

Mais informação...

<https://bit.ly/32AMiOr>

Observações
