



Jogo de fuga virtual: Vírus letal roubado!!!!

Competências: Leitura e Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Luísa Raquel Moura Marques Fidalgo e Maria Manuela Moura Gonçalves

Escola/AE: A.E. Número 1 de Gondomar / A.E. de Briteiros

Descrição

Foi criado um vírus letal num Laboratório de Pesquisa Científica. Esse vírus foi colocado selado em caixas herméticas com código secreto para que ficasse seguro. No entanto, um criminoso, conseguiu roubar a caixa e escondeu-a. Tinha intenção de a vender a outro criminoso e como não se queria encontrar com ele, construiu enigmas cujas respostas levariam o outro à caixa roubada e ao código secreto que a abriria pondo em perigo a saúde pública.

Os participantes deverão tentar resolver vários desafios matemáticos para conseguirem ajudar a recuperar a caixa roubada.

O tema é Números e Operações (7.º ano de escolaridade), aliada a uma narrativa que visa: promover o gosto pela leitura, desenvolver atitudes positivas face à Matemática; reconhecer e valorizar o papel cultural e social desta ciência; desenvolver: o raciocínio, a resolução de problemas e a Comunicação; o trabalho colaborativo; o Pensamento crítico e criativo; o desenvolvimento pessoal e a autonomia; a literacia digital.

Etapas

- 1- Elaboração da Narrativa;
- 2- elaboração dos enigmas/desafios;
- 3- escolha do público alvo;
- 4- seleção dos conteúdos matemáticos;
- 5- produção de um ERE apelativo recorrendo à criatividade e à estética.

Recursos

Jogo de Fuga (Escape Room)

Ferramentas digitais

Computadores; telemóvel ou tablet; Internet; Google Forms; decodificadores de: código Morse, ASCII, Pigpen, QRcode; Pixabay.

N.º de alunos envolvidos

50

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula e Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://forms.gle/oYKEU2vk5j3tSmYF6>

Observações
