



Escape Room Educativo: Cientistas pedem ajuda!!!!

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

Os projetos do telescópio James Webb foram roubados por um espião que pediu um resgate. A cientista portuguesa Catarina Oliveira, que trabalha no projeto do telescópio, foi incumbida, pelo espião, de entregar o resgate para posteriormente reaver os projetos científicos. Para tal, terá de resolver desafios matemáticos pelo que pediu ajuda aos alunos portugueses, pois confia muito neles. Os participantes deverão tentar resolver vários desafios para conseguirem ajudar a cientista a recuperar os planos do telescópio.

Resolução de desafios matemáticos, no âmbito dos temas funções e proporcionalidade direta, 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- Apresentação de vídeo de motivação para a atividade.
- 2- Elaboração da Narrativa;
- 3- Elaboração dos enigmas/desafios;
- 4- Escolha do público alvo;
- 5- Seleção dos conteúdos matemáticos;
- 6- Produção e publicação de um Escape Room Educativo no Google Sites apelativo recorrendo à criatividade e à estética.

Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

Computadores; telemóvel ou tablet; internet; Google Sites; decodificadores de: código Morse, ASCII, Pigpen, Binário, Cores, QRcode; Animoto; Pixabay

N.º de alunos envolvidos

50

Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar, Sala de aula

Mais informação...

Observações
