



Assalto ao Museu: Saber para bem fazer e o futuro proteger!

Competências: Leitura, Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Fátima Fradique | Luísa Salcedas

Escola/AE: A. E. A Lã e a Neve, Covilhã

Descrição

O jogo apresenta 4 SALAS com 5 PERGUNTAS CADA sobre a história das finanças, planeamento e gestão do orçamento, poupança, sistemas e produtos financeiros básicos, crédito, ética, direitos e deveres, tendo por base o Referencial de Educação Financeira. Ao longo do desafio vão vendo no museu quadros de pintores diferentes.

Etapas

etapa 1 - sala 1 - 5 questões - quadros de 6 pintores diferentes e a inicial de cada apelido (MGPKVM) permite a passagem à sala 2;

etapa 2 - sala 2 - 5 questões - quadros de 6 pintores diferentes e a inicial de cada apelido, após aplicação do código (A=1, B=2 ...), corresponde a um número (1334131816) e permite a passagem à sala 3;

etapa 3 - sala 3 - 5 questões - quadros de 6 pintores diferentes e a inicial de cada apelido (MSMDMC) permite a passagem à Sala Principal;

etapa 4 - Sala Principal - um puzzle com 5 questões que desvendam um quadro. O apelido da artista é a saída (REGO).

Recursos

Jogo de Fuga (*Escape Room*)

Ferramentas digitais

computadores, tablets, genially

N.º de alunos envolvidos

47

Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar

Mais informação...

<https://view.genial.ly/63850eef82b260001165b6fc/interactive-content-sala-de-fuga-museu>

Observações

...