
Semana da Biblioteca, Ciência e da Tecnologia – 6 a 10 de fevereiro de 2023

Atividade a realizar - **Escape Room** – Biblioteca, Ciência e Tecnologia

Através de uma série de experiências científicas, os alunos tentarão encontrar a chave para escaparem da Biblioteca.

Objetivo:

Desenvolver competências de pesquisa da informação

Aplicar aprendizagens realizadas nas aulas

Envolver os Encarregados de Educação.

Promover o trabalho prático e experimental e fomentando uma abordagem STEM

Proporcionar aprendizagens significativas.

Destinatários:

Alunos do 2.º e 3.º Ciclo

Tempo:

50 min.

Materiais:

(a designar por cada uma das secções disciplinares)

Introdução

Em cada um dos dias da semana da Biblioteca, Ciência e Tecnologia, durante a manhã, os alunos de cada um dos anos e turmas da E.B. 2,3 Trigoal de Santa Maria irão à Biblioteca e durante 50 min, desenvolverão uma série de atividades científicas (C.F.Q. / TIC /Ciências Naturais / Matemática), os alunos reunirão pistas e materiais que lhes permitirão encontrar a chave para escaparem da biblioteca. Cada turma será dividida em 4 grupos e em cada turma será apurado um grupo vencedor. No final da semana da Biblioteca, Ciência e Tecnologia haverá prémios para cada grupo vencedor das turmas e de cada um dos ciclos (2.º e 3.º ciclo).



Procedimento

Introdução 3min (Aluno e Professor)	<ul style="list-style-type: none"> Atividades realizadas em grupo; Alguns alertas de segurança
Início (2min)	<ul style="list-style-type: none"> Para a primeira atividade são dadas algumas pistas que se encontram espalhadas pela biblioteca. Balões com números no seu interior, que permitirão gerar um código que indicará o material necessário para a atividade 1.
Atividade 1 (5 a 10 min)	C,F,Q. - (2.º Ciclo) (3.º Ciclo)
Chave - 1 (2 min.)	<ul style="list-style-type: none"> Garrafa de acetona e caixa de esferovite Dentro da caixa está uma luz u.v. (dígito 1)
Atividade 2 (5 a 10 min)	Ciências Naturais - (2.º Ciclo) (3.º Ciclo)
Chave - 2 (2 min)	<ul style="list-style-type: none"> Com a luz ultravioleta os alunos vão procurar o código escrito com um marcador u.v. (dígito 2)
Atividade 3 (5 a 10 min)	Matemática - (2.º Ciclo) (3.º Ciclo)
Chave – 3 (2 min)	<ul style="list-style-type: none"> O código lido com uv garante acesso a uma garrafa com sumo de couve roxa (dígito 3)
Atividade 4 (5 a 10 min)	TIC - (2.º Ciclo) (3.º Ciclo)
Chave 4 (2 min)	<ul style="list-style-type: none"> Um suporte com três tubos de ensaio com diversos líquidos (ácido, básico, neutro). Através de um código de cores obtido os alunos terão acesso a um código que os leva ao (dígito 4)
Vence o grupo mais rápido da turma e de cada um dos ciclos.	<ul style="list-style-type: none"> Com os quatro dígitos reunidos concluem o Escape Room, conseguem abrir o cadeado e sair da biblioteca!

Cada uma das secções disciplinares deverá escolher 2 atividades, uma para cada um dos ciclos, as atividades deverão ser possíveis de realizar em aproximadamente cinco a dez min. Esta atividade será supervisionada pelo responsável da Biblioteca e pelo professor acompanhante da turma e terá a colaboração de 4 alunos, por sessão de Escape Room, que auxiliarão cada uma das 4 atividades.

