

Atividades realizadas na escola no âmbito da exposição Variações Naturais pelos alunos das turmas envolvidas

Agrupamento de Escolas participa em evento associado à Temporada Portugal-França 2022

En dehors des sentiers battus !

No âmbito da Temporada Portugal-França 2022 que decorre entre 12 de fevereiro e 31 de outubro, a Direção-Geral de Educação lançou um desafio que consistia em elaborar uma atividade para divulgar a exposição ‘*VARIAÇÕES NATURAIS - Uma viagem pelas paisagens de Portugal*’ patente no Museu Nacional de História Natural e da Ciência de Lisboa até 25 de novembro. O objetivo da atividade seria promover a descoberta de áreas protegidas e paisagens de Portugal junto dos professores, alunos e respetivos pais e encarregados de educação e também desenvolver uma abordagem acional no ensino da língua francesa conforme aos princípios do *Quadro Europeu Comum para as Línguas* (2001) e do *Volume Complementar* (2018).

As turmas do 9B1 e 9B2, integradas no Projeto de Secção Europeia de Línguas Francesa (SELF) do Agrupamento de Escolas Ferreira de Castro, participaram na construção deste Escape Room Educativo (ERE), que convida todos os amantes da natureza a valorizar e respeitar o meio ambiente. Sendo um tema atual referido nas *Aprendizagens Essenciais* das disciplinas curriculares como a Geografia, Ciências Naturais, Cidadania e Desenvolvimento, TIC ou Francês, este projeto multidisciplinar pretendeu contribuir para o conhecimento do Planeta Terra e da ação do homem sobre o meio ambiente.

Em estreita relação com o mundo que nos rodeia e em particular com a realidade da região de Sintra onde se encontra a escola, este jogo procurou aliar o conhecimento da biodiversidade existente em Portugal e o perigo da ação humana ao uso da língua francesa numa atividade de gamificação.

Assim começa o jogo...

“Un professeur de SVT de l'école Ferreira de Castro disparaît mystérieusement. Dans son bureau, un journal de bord a été retrouvé avec quelques observations griffonnées presque incompréhensibles et des coupures du catalogue de l'exposition qu'il venait de visiter [Variações Naturais - Uma viagem pelas paisagens de Portugal](#). Rien de concret... Le professeur a l'habitude de dissimuler ses pensées et c'est un fan de cryptogrammes et de codes secrets...

Tout le monde savait qu'il était en train de préparer une visite d'études à un des parcs naturels qui est présenté à l'expo. Ce weekend, il avait décidé

de faire une visite exploratoire afin de proposer à ses élèves une sortie scolaire et faire l'inventaire de la faune et de la flore qu'il voulait leur faire découvrir. Depuis, personne ne l'a plus revu

À l'école, un groupe de professeurs et d'élèves décide de partir à sa recherche... Mais... Par où commencer ? Par quel parc ? Tout le monde a peur qu'il lui soit arrivé quelque chose de grave... Il y a tant de questions sans réponses..."

Os alunos são convidados a procurarem informações a fim de resolverem os problemas apresentados em língua estrangeira. Todavia, não basta encontrarem a solução para cada enigma, ainda terão de lidar com o grupo a que pertencem. As competências de mediação de textos, de conceitos e de comunicação, bem como estratégias de mediação são mobilizadas ao mesmo nível que as competências de receção ou de produção escrita e oral. Para além da compreensão da língua francesa, os alunos realizam uma atividade colaborativa para a qual têm obrigatoriamente de cooperar e desenvolver estratégias facilitadoras se quiserem ter êxito.

A análise pormenorizada do diário de bordo do professor desaparecido leva os participantes a descobrirem algumas espécies endémicas do Parque Natural Sintra-Cascais. O mistério que envolve o desaparecimento do professor de Ciências Naturais é assegurado pelo [trailer](#) inicial criador de um ambiente de tensão e elemento motivador na resolução dos enigmas. A cada página do [site](#) corresponde uma etapa do jogo onde figuram vários elementos, nomeadamente o diário de bordo digital do professor, que permite aos participantes acederem ao enigma a fim de obterem a palavra passe para a página seguinte, e uma pista, ajuda extraordinária para aqueles que dela necessitarem. O uso desta ajuda não retira pontos às equipas. O enigma utiliza por vezes referências das culturas francófonas, como o criptograma de La Buse, pirata francês que, de acordo com a lenda, terá deixado um tesouro inestimável escondido e um misterioso criptograma que permitiria descobri-lo. Outra atividade, baseada no rébus, consiste na resolução de uma adivinha gráfica, composta por letras e desenhos que devem ser interpretados para reconstruir uma palavra.

Todas as etapas estão associadas a atividades diversificadas e criadoras de suspense que não deixam os alunos indiferentes, nem mesmo os menos interessados, como é o caso dos enigmas associados à cifra de César, ao código morse, à leitura de um código QR, ao jogo da forca, à resolução de uma adivinha para a abertura de um cadeado ou à descoberta de uma geolocalização. Os participantes podem resolver os enigmas seguindo a ordem pré-estabelecida ou avançando aleatoriamente. O oitavo e último enigma necessita de informações recolhidas nas etapas anteriores para ser decifrado.

Este Escape Room Educativo, realizado com o recurso a ferramentas digitais gratuitas, tais como *Wix*, *Lockee.fr*, *Imovie*, *Learning apps*, *freepik*, *burts*, *pixels* e

pixabay, entre outras, pretende ir para além da exposição e levar a descobrir a região onde a escola está inserida e alertar a comunidade educativa para os perigos sofridos pela fauna e a flora existentes. Alunos e participantes compreendem que os recursos naturais não são inesgotáveis e que a ação humana modifica a organização e o funcionamento dos ecossistemas.

A criação deste ERE em particular e a gamificação em geral são, sem dúvida, uma ferramenta motivadora da aprendizagem, pois foi notório o interesse manifestado por todos os alunos que participaram ativamente na atividade, nomeadamente pelas observações e sugestões apresentadas por forma a melhorar o jogo. Até as equipas mais distraídas participaram com empenho, pois todos os alunos pretendiam concluir com êxito a atividade dentro dos 50 minutos previstos e serem os vencedores!

O Escape Room Educativo possibilita a criação de atividades, em suporte digital ou não, bastante desafiadoras, uma vez que possui a capacidade de promover o trabalho em equipa, a liderança, o pensamento criativo e crítico, bem como a comunicação de modo atrativo para os discentes.

Enquanto estratégia de ensino e de aprendizagem, esta atividade permitiu também desenvolver o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PA) na medida em que tinha como pano de fundo os princípios, valores e áreas de competências aí definidas, nomeadamente Linguagem e textos, Informação e comunicação, Raciocínio e resolução de problemas, Relacionamento interpessoal, entre outros.

Para os mais audazes <https://elisabetepires0.wixsite.com/website>

Elisabete Ladeiro Pires
Agrupamento de Escolas Ferreira de Castro