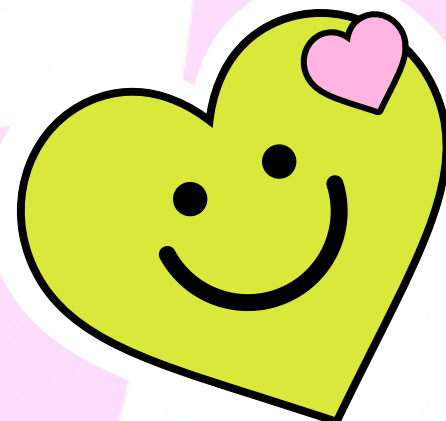


INSTITUTO FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EM ENSINO
DE CIÊNCIAS

Produto:

JOGO ESCAPE ROOM:
COVID 19

ALUNA: ELIETE MONTEIRO DE MORAIS
ORIENTADORA: VALÉRIA DA SILVA VIEIRA



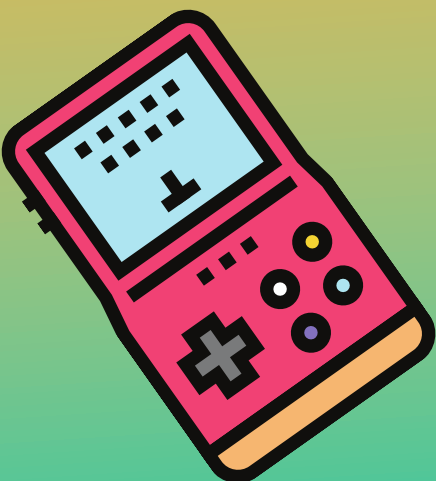


PLAY

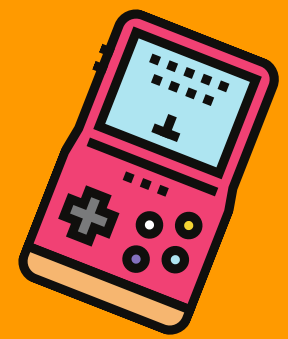


ESCAPE ROOM

Escape Room é um jogo de aventura físico ou digital onde os jogadores são desafiados a resolver quebra-cabeças e desvendar enigmas para escapar de uma sala ou alcançar um objetivo específico, em 60 minutos.



BENEFÍCIOS:



Ambiente imersivo

Incentiva trabalho em equipe

Desenvolve habilidade de raciocínio lógico e resolução de desafios.



Elaboração etapas:

Tema ,objetivos e público alvo

Narrativa

Sala de fuga

Dicas

Desafios

Apresentação do jogo digital Escape Room: Covid 19

Resumo:

Trata-se de um jogo virtual, na modalidade Escape Room, onde os desafios devem ser alcançados para se sair da sala de fuga. O conteúdo apresentado nos desafios refere-se a virologia com ênfase na Covid 19.

Público:

Alunos do Ensino Fundamental II - 6º ano

Orientação para aplicação:

Organizar o espaço e os equipamentos com antecedência;
Explicar todas as regras antes de iniciar a partida do jogo;
Recomenda-se organizar os participantes em equipe, para estimular a cooperação e espírito de equipe.

Objetivos:

O objetivo do jogo é que os participantes escapem do laboratório de ciências virtual o mais rápido que puderem, para tanto é necessário resolver os desafios propostos de modo a liberar a chave que abre o laboratório. Ao conseguirem sair se alcança o objetivo do jogo, que é se tornar um cientista mirim, juntamente com a protagonista da narrativa que é a aluna Sofia.

Tela inicial do jogo



Narrativa

Sofia é uma aluna de escola Municipal do Rio de Janeiro, tem onze anos. É muito estudiosa ama ciências e sonha ser uma cientista no futuro. Sempre após as aulas ela fica no laboratório de ciências fazendo experimentos diversos explorando o mundo ao seu redor.

Um dia um vírus poderoso invadiu o mundo causando muitas mortes e sofrimentos. Esse Vírus é o SARS-CoV-2. As pessoas tiveram que ficar isoladas pois o contágio era muito rápido. Após vários estudos dos cientistas descobriram como poderíamos evitar que esse vírus se espalhasse e também criaram vacinas para imunizar a população.

Sofia vivenciou tudo isso e ao saber que a ciência foi responsável por dar uma solução para a situação que o mundo passou, teve a certeza que quer ser uma cientista quando crescer.

Ao retornar as aulas presenciais em sua escola, a diretora Eliete propôs um desafio. Um jogo sobre a Covid-19 e quem ganhasse ganharia o prêmio de melhor cientista mirim.



Sala de fuga



Desafios

COVID room

Parabéns vamos para o primeiro desafio: Saia do labirinto para liberar o livro para o próximo desafio.

etimag@gmail.com [Alternar conta](#)



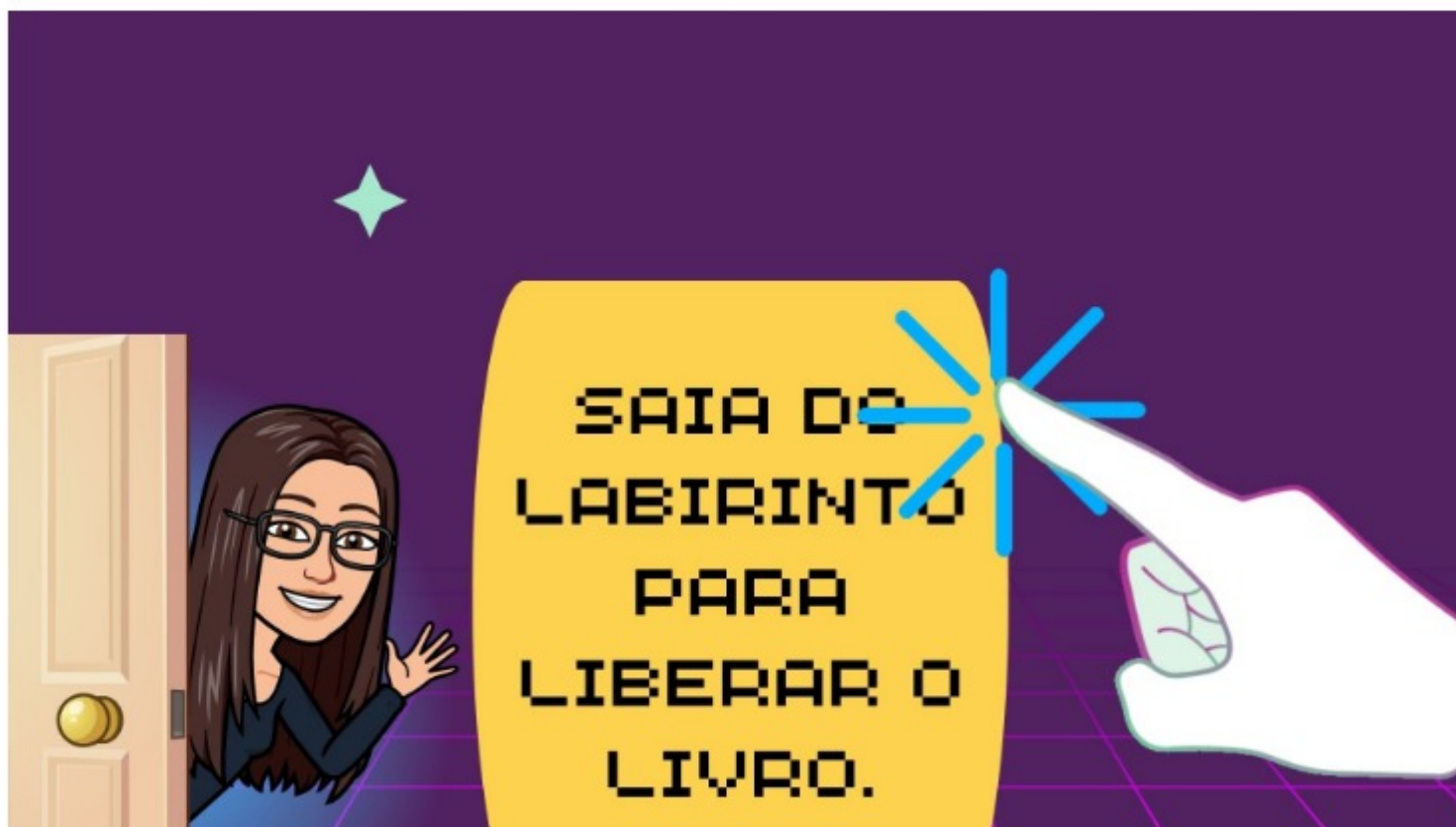
Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Saia do labirinto

IMPORTANTE ANOTE QUANTAS SITUAÇÕES FORAM CORRETAS

<https://wordwall.net/pt/resource/21835103>



Regras do Jogo



**Tempo máximo
para escaparem
da sala é de 60
min**

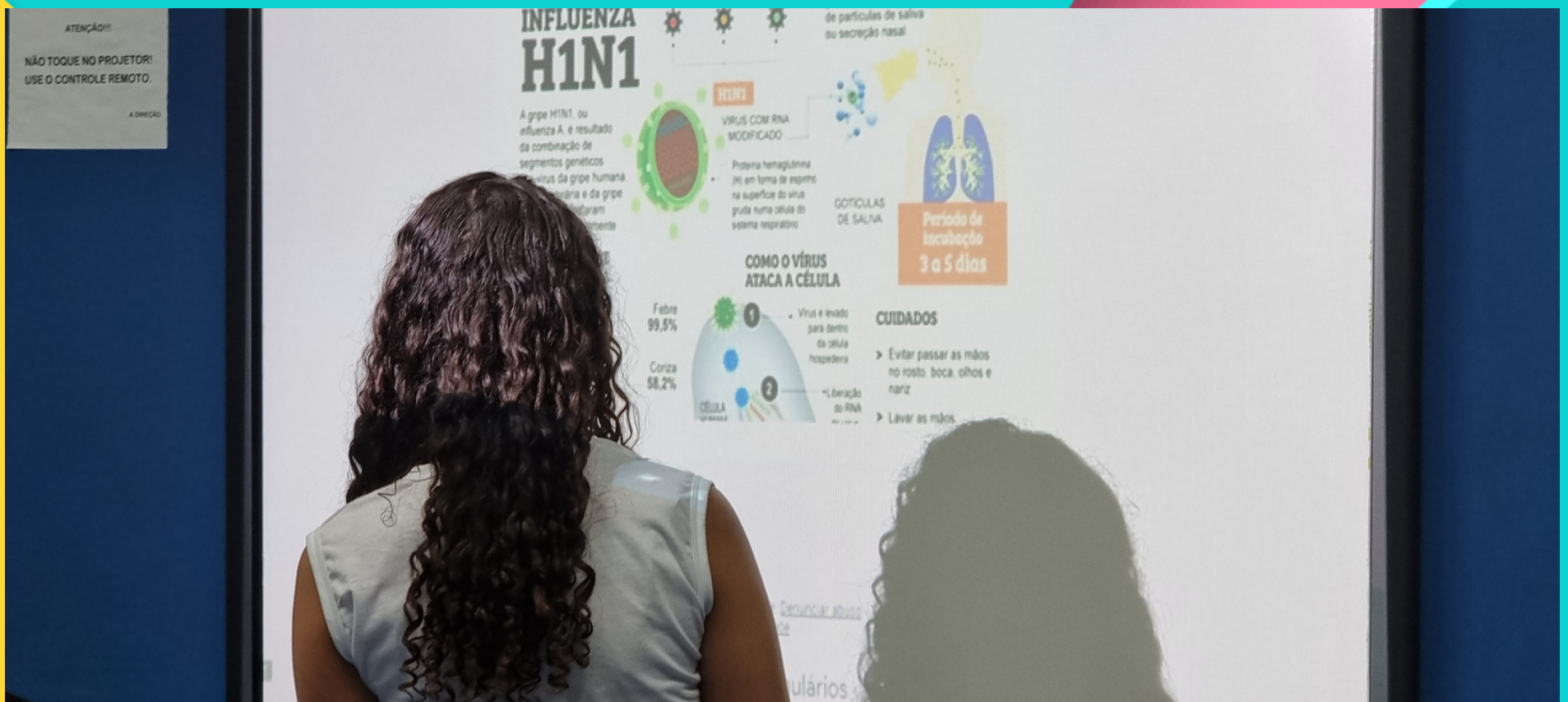
**Não é permitido
pular nenhum
desafio.**

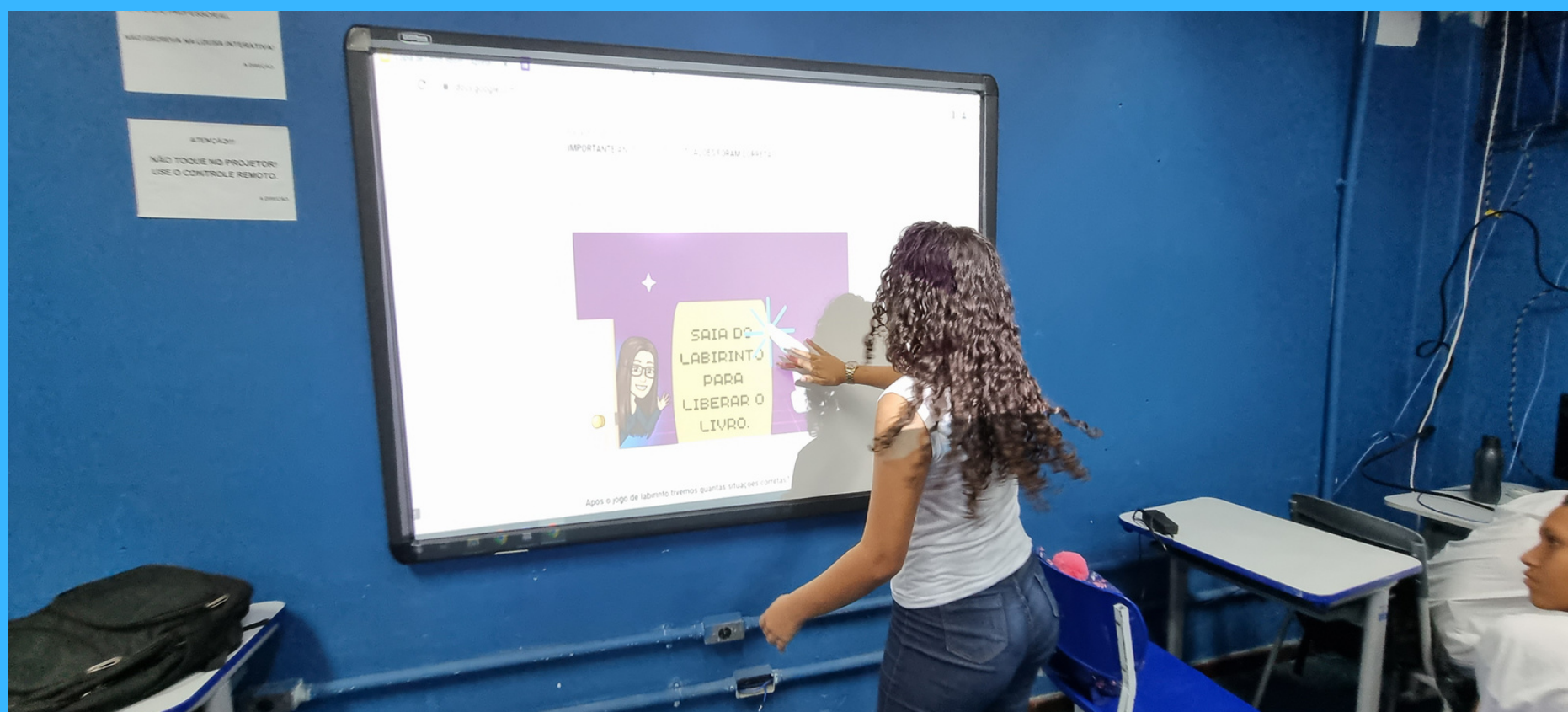
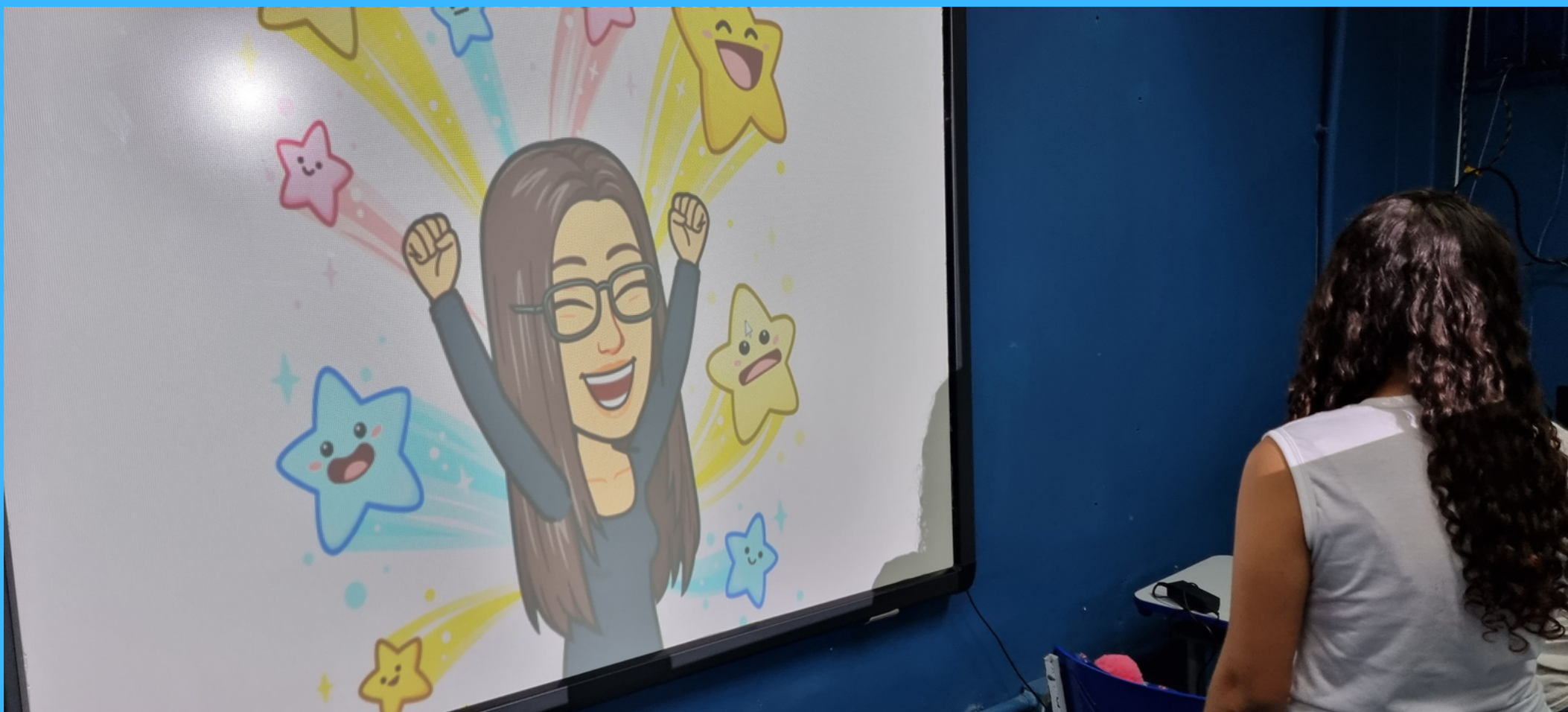
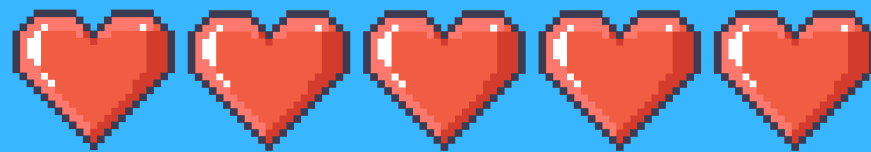
Não é permitido
consultar nenhum
material fora do
jogo. As equipes ou
participantes não
devem trocar
informações.

**Em caso de dúvidas consulte
o aplicador do jogo.**

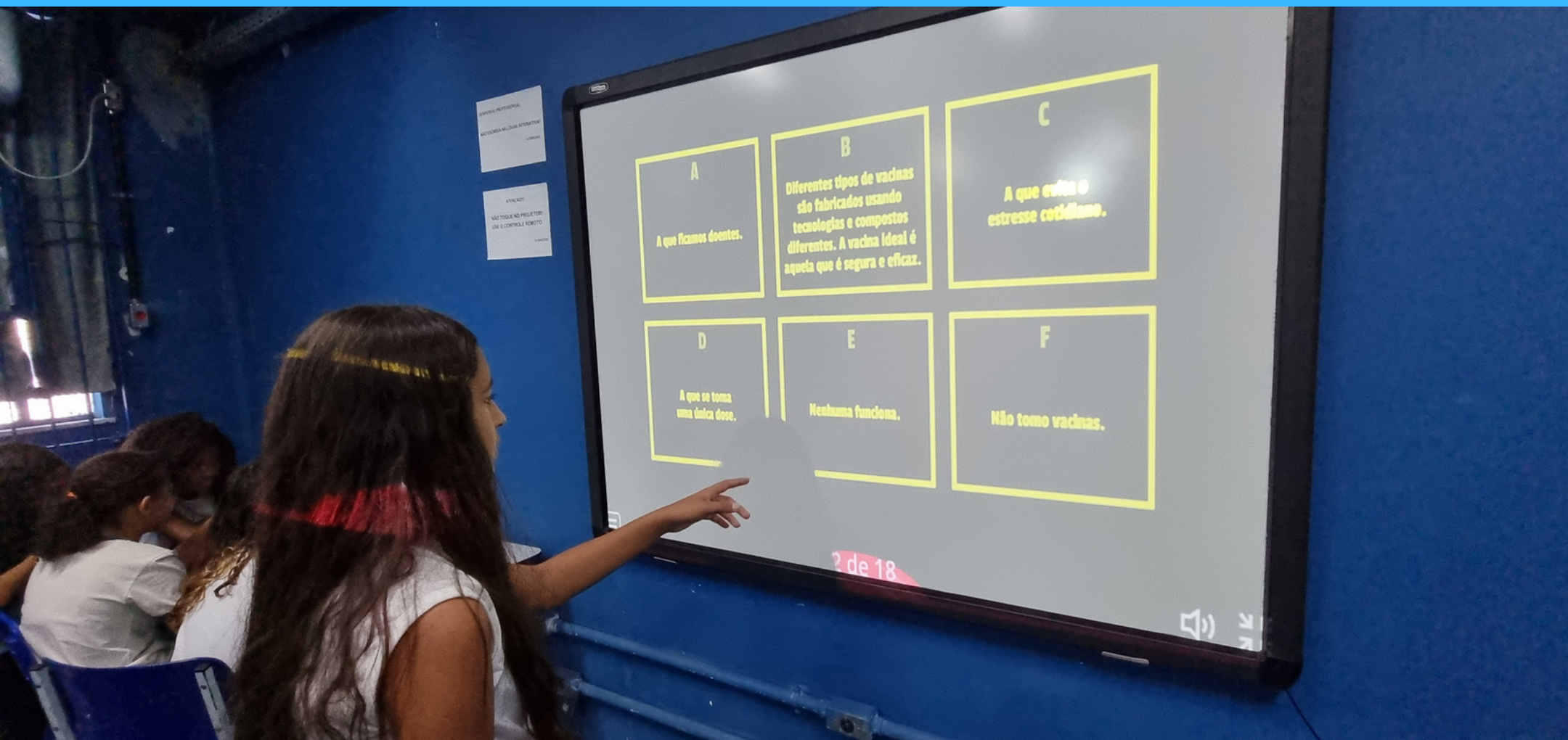


Aplicação do jogo









IMPORTANT!

NOTES



Após o jogo de labirinto tivemos quantas situações corretas?





Escape room: Covid 19

Prof. Eliete Morais

SOMOS
ENDORFINA

ATENÇÃO!
NÃO TOQUE NO PROJETOR!
USE O CONTROLE REMOTO.

Escape room: Covid 19

RIO

Rio

Rio

Nestlé

Rio

AVALIAÇÃO

As equipes participaram de forma ativa e se mostraram interessados no jogo. Sendo assim os objetivos propostos foram alcançados.

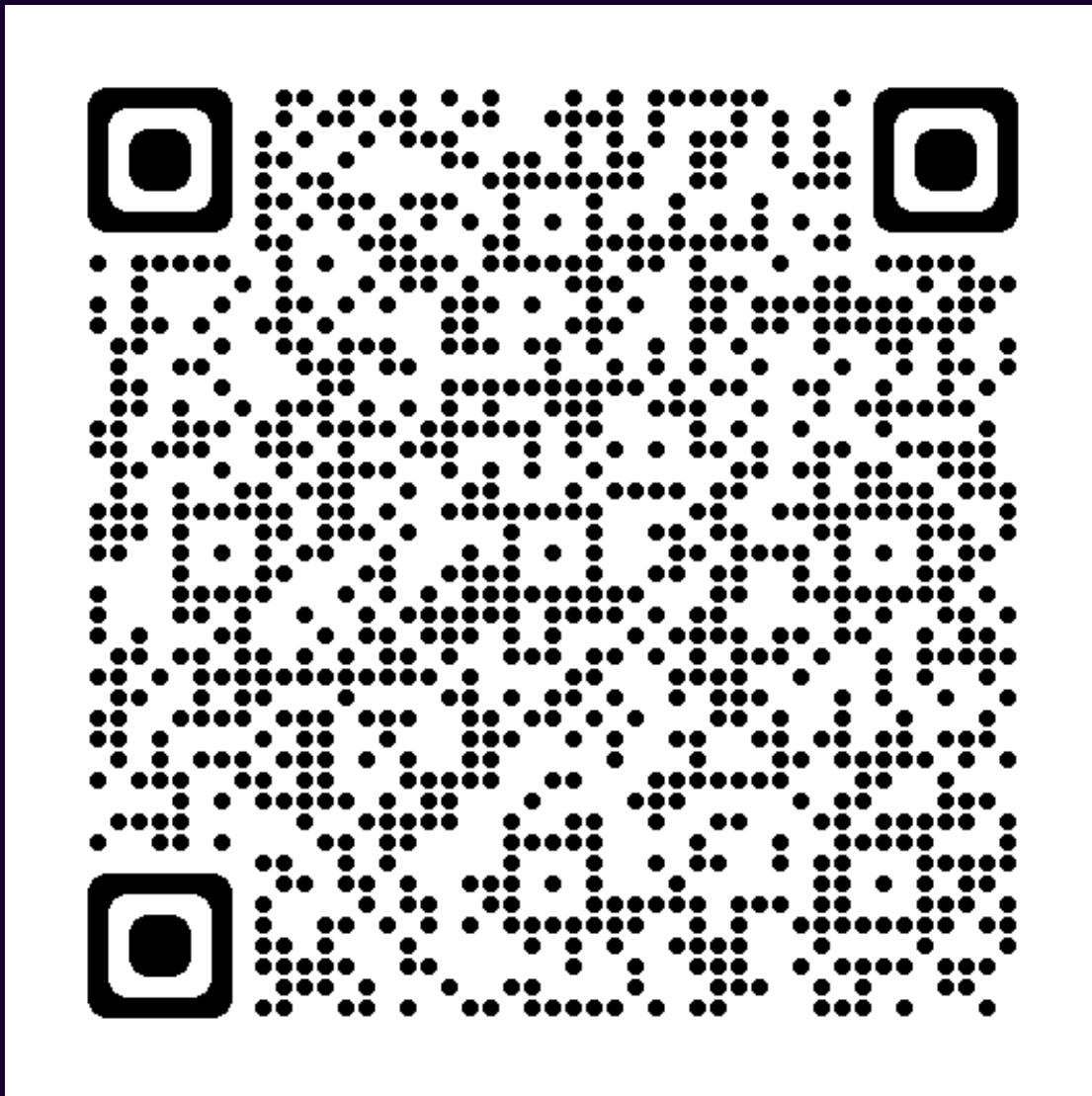


Alcance do produto

Jogos digitais são facilmente acessíveis a uma ampla gama de públicos e podem ser aplicados em diversas configurações, como ambientes de sala de aula, no conforto do lar ou em qualquer local com acesso à tecnologia. Isso não apenas amplia significativamente o alcance do produto educacional, mas também o torna versátil para atender a uma variedade de contextos e conteúdos educacionais distintos.



Link acesso:





OVERIGADO

