



Título da atividade/ iniciativa/ projeto

Alan Turing, Enigma Codebreaker

Promotor(es)

Biblioteca Escola Adriano Correia de Oliveira

Data

Fevereiro - Maio 2025

Resumo da atividade/ iniciativa/ projeto

Alan Turing – Enigma Codebreaker: Como pode a matemática tornar-se uma poderosa arma para vencer a guerra?

No contexto do 80.º aniversário do Dia D, esta atividade propõe uma reflexão crítica sobre o papel dos média, da ciência e da criptografia durante a Segunda Guerra Mundial, através da figura fascinante de Alan Turing. Alunos dos 11 aos 15 anos exploraram como a matemática foi essencial para decifrar o código Enigma e influenciar o desfecho do conflito, cruzando História, Cidadania Digital e Literacia Mediática. A atividade é inspirada no projeto eTwinning em curso na nossa escola, integrando metodologias colaborativas e o uso de tecnologias digitais.

Objetivos

Compreender a importância do papel de Alan Turing na Segunda Guerra Mundial;
Relacionar o impacto da descodificação do código Enigma com o papel dos média em tempo de guerra;
Promover o pensamento crítico sobre a veracidade da informação, o segredo e a ética na era digital;
Experimentar de forma segura aplicações com recurso à IA;
Utilizar a IA na promoção da aprendizagem da língua estrangeira e da comunicação.

Público-alvo

Crianças e jovens

Anexo(s)

Matem@cias Nível 3

Alan Turing

Enigma Codebreaker

- Inventor da "The Bombe" ou Máquina de Turing.
- Turing chamava-lhe Christopher e um grande amigo.
- Trabalha diretamente com os Serviços Britânicos.
- Gênio Matemático, pai da ciência da IA.
- Tem o seu nome na nota de 50 libras.

Envolvido em projetos de descodificação de informação secreta conhecida 60 anos depois do fim da guerra. Criou o conceito de máquina de pensar para enfrentar outra máquina, "The Bombe" versus "Enigma" numa lógica de sequências certeiras.

az. i ?