



Jogo de Fuga "O Salvamento de Gil Vicente"

Competências: Leitura e Literacia digital

Nível de Escolaridade: 3.º Ciclo Ensino Básico

Docente responsável: Ana Estremoz

Escola/AE: Agrupamento de Escolas da Boa Água

Descrição

Pretende-se proporcionar aos alunos uma leitura diferente da peça "Auto da Barca do Inferno". Assim, parte-se da seguinte premissa: quando Gil Vicente apresentou a sua peça "Auto da Barca do Inferno", a Corte não gostou das críticas que lhe foram dirigidas e, como tal, Gil Vicente foi preso. Cabe aos alunos de 9.º ano provarem que Gil Vicente estava certo e conseguirem salvar o pai do teatro português.

Etapas

Para atingirem o seu objetivo, os alunos terão de completar quatro missões diferentes, às quais só têm acesso à medida que vão resolvendo os desafios que lhes estão associados.

Recursos

Gamificação - Jogo de Fuga (Escape Room)

Ferramentas digitais

Ferramentas utilizadas: Edpuzzle; Lockee.fr; Festisite.com; entre outros.

N.º de alunos envolvidos

100

Espaço(s) utilizado(s)

Sala de aula

Mais informação...

<https://sites.google.com/aeboaagua.org/osalvamentodegilvicente>

Observações