



## Os Lusíadas

**Competências:** Literacia Digital, Leitura

**Nível de Escolaridade:** 3.º Ciclo Ensino Básico

**Docentes responsáveis:** Ana Maria Cruz / Teresa Dulce Gomes

**Escola/AE:** Escola Adriano Correia de Oliveira - AEGN - Agrupamento Rio Tinto

### Descrição

Este *Escape Room* pretende sensibilizar e motivar alunos para a análise da obra 'Os Lusíadas' de uma forma divertida. Alguém quer matar Vasco da Gama, impedindo-o de descobrir o caminho marítimo para a Índia e voltar ao Reino! Será Baco, o Deus do Vinho? Será o Velho do Restelo? O Adamastor? Vénus, a deusa do Amor, que afinal é traçoira? Ou o Samorim de Calecut, receoso dos corajosos portugueses? E que arma será usada? Morrerá o nosso herói afogado, envenenado, enforcado, trespassado por uma espada ou atingido por um virote de besta? E onde será cometido o crime? Em Lisboa, em Moçambique, em Melinde, em Calecute, ou na prazerosa ilha dos Amores?

Os detetives começam hoje a examinar as provas, os suspeitos estão a ser interrogados e as armas do crime analisadas. Serás tu a descobrir o crime?

### Etapas

Os alunos devem ler a introdução, conhecer as personagens e perceber qual será a missão que devem cumprir. De uma forma lúdica deverão descobrir a chave e resolver o mistério.

### Recursos

Gamificação, Jogo de Fuga (*Escape Room*)

### Ferramentas digitais

Os alunos necessitam de computador ou tablet com rede. Acedem ao *link* e realizam a atividade *online*.

### N.º de alunos envolvidos

80

### Espaço(s) utilizado(s)

Biblioteca Escolar, *Classroom* - E@D

### Mais informação...

<https://view.genial.ly/6038c47baef35d0d87f2c5ca/interactive-content-crime-nos-lusíadas>

### Observações

...