



## Escape Room: Viagem cultural e científica ao mundo dos sons! O resgate de um instrumento nacional

**Competências:** Leitura, Escrita e Literacia digital

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

**Docente responsável:** Ana Luísa Rego Gonçalves

**Escola/AE:** Escola Dr António da Costa Contreiras/Agrupamento de Escolas de Silves Sul

### Descrição

A atividade é um ERE, em Website com hiperligações a google forms, onde se desenvolvem dinâmicas de jogo para a avaliação do domínio SOM, inserido na disciplina de físico-química, 8ºano. As AE são “Produção e propagação do som e das ondas” e “Atributos do Som e sua Deteção pelo Ser Humano, e como AC do PASEO B, C, D, E, F, G, I, J. O aluno é convidado a resolver enigmas (texto encriptado, código de cores, labirinto de frases, cifra César, escrita maçónica, código de morse, abertura do cofre), distribuídos por 4 missões, para descobrir os 4 dígitos da abertura do cofre para o resgate do instrumento tradicional Português (guitarra portuguesa). A narrativa é a história de agentes secretos, descendentes de musicólogos, que percorrem o mundo na procura dos atributos do som, para salvar o instrumento musical nacional. O trailer de apresentação insere-se na problemática ambiental. São exibidos nomes de escritores de índole científica. Em paralelo contempla um planner e uma mala Q, físicos.

### Etapas

- Viajar a 4 continentes diferentes, terminando na Europa, identificando-os.
- Responder a uma questão de cultura geral sobre um país de cada continente ou sobre o continente.
- Descobrir, em cada continente, o instrumento musical característico, classificando-o.
- Identificar cientificamente um atributo do som (intensidade, altura e timbre), ilustrado pela representação característica das ondas sonoras de cada instrumento.
- Responder a questões relacionadas com a representação gráfica dos atributos do som, em cada continente.
- Descobrir/resgatar o instrumento tradicional Português escolhido(guitarra portuguesa).

### Recursos

Jogo de Fuga (Escape Room), Canva, Google Sites

### Ferramentas digitais

Google sites, Smartphones, Tablets, Google Forms, Canva, QRcode, ferramentas utilizadas em ERE e supracitadas para os enigmas que fazem parte de cada missão.

### N.º de alunos envolvidos

100

### Espaço(s) utilizado(s)

Exterior + avaliação final do ERE em sala de aula, Sala de aula

**Mais informação...**

<https://sites.google.com/view/eresomanaluisa/>

**Observações**

...