



Música e Computação: Desenvolvendo Processos Criativos Utilizando Games e Música

João Pedro Carvalho Souza¹; Ricardo Alexandre Souza de Brito Silva²; Ana Nery Barbosa Matos³; Glênio Vilas Boas Da Silva⁴; Ubirajara Santos Nogueira⁵

Orientando(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: joao.pedro12@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; ricardo.alexandre@aluno.ifsertao-pe.edu.br²; Orientador(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: ananeryb@gmail.com³; glenio.vilas@ifsertao-pe.edu.br⁴; ubirajara.nogueira@ifsertao-pe.edu.br⁵; Co-autores(as)s - Campus Petrolina do IFSertãoPE

RESUMO

Sabe-se que a música e a computação são importantes áreas do conhecimento humano. WANGENHEIM(2013, p.15) afirma que: “Para levar o aluno a aprender de forma mais profunda, necessita-se outras estratégias que levam o aluno a exercitar a aplicação de conhecimento de alguma maneira, por exemplo, ele fazendo uma apresentação ou simulando a aplicação do conhecimento.”; dessa forma, os games entram em cena como ferramenta de ensino e aprendizagem da computação. No aprendizado da música, SWANWICK(1979), cita que o processo de composição é um dos principais parâmetros da educação musical. Partindo disso, o projeto elaborado visa a criação de uma fase de um jogo eletrônico como objetivo final, sendo uma atividade colaborativa para desenvolver habilidades básicas da computação, da música e habilidades socioemocionais fundamentais para a formação do aluno. Para isso, foram utilizados os programas “BeepBox” - para a criação de trilhas sonoras - e “GameMakerStudio” - para o desenvolvimento da fase do jogo eletrônico - como ferramentas para a realização do projeto implementado na Escola de Referência em Ensino Médio Clementino Coelho, em Petrolina-PE, entre alunos do 1º e 2º ano do ensino médio. Foram atingidos bons resultados em relação ao objetivo. Os alunos elaboraram o trabalho em duplas, criando uma fase de um jogo eletrônico utilizando da sua criatividade na confecção de cenário, personagem e da trilha sonora. Os resultados foram apresentados em uma culminância na escola onde outros alunos puderam interagir com os projetos dos participantes. O resultado do projeto gerou uma maior interação dos alunos com os games e com os processos de composição de trilha sonora. O trabalho promoveu uma imersão dos alunos no mundo da programação e da música. Concluímos que o trabalho interdisciplinar proposto para as turmas, mesmo com todos os percalços vividos durante o semestre, contribuiu para que os alunos fossem imergidos no mundo da música e da computação. A elaboração desse simples jogo pode abrir caminhos para novas ideias e projetos em ambas as áreas.

Palavras-chave: Jogos; música; aprendizagem;

Campus: Petrolina

Agradecimentos: Deus, EREMCC, IFSertãoPE, CAPES;