
MICTI - BOLSISTA CNPQ PIBIC/PIBIC-EM/PIBIC-AF - RESUMO SIMPLES

**MÚSICA E TECNOLOGIA: UMA PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DE
MATÉRIAS AUDIOVISUAIS**

**MUSIC AND TECHNOLOGY: A PROPOSAL FOR THE DEVELOPMENT OF
AUDIOVISUAL MATERIALS**

Raíssa Eduarda Alves Da Cruz (raiissaalves7@gmail.com)

Yuri Hofstätter (hofstatteryuri17@gmail.com)

Débora Pires (debora.pires@ifc.edu.br)

O cenário de pandemia impactou em geral a educação no Brasil, trazendo novas dificuldades no formato de ensino aplicado atualmente. Dessa forma, viu-se a necessidade de novas metodologias de ensino visando melhor desempenho escolar, integrando o avanço das novas tecnologias. O projeto Música e Tecnologia: uma proposta de desenvolvimento de materiais audiovisuais propõe utilizar-se dos jogos eletrônicos como uma forma alternativa de lecionar conceitos relevantes do conteúdo programático de Artes. O objetivo geral do projeto é demonstrar a possibilidade de integrar as tecnologias digitais no processo pedagógico a partir da criação de um jogo enquanto recurso didático para o ensino e aprendizagem de Música por estudantes do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio de maneira dinâmica e atrativa, inovando as metodologias atualmente apresentadas dentro da esfera escolar. Para esse projeto foi escolhida a

abordagem qualitativa. Denzzin (2006) enfatiza que a pesquisa qualitativa ressalta a relação próxima do pesquisador e seu objeto de estudo, permeada pelos obstáculos que influenciam sua pesquisa. Para desenvolver uma base teórica sobre o conceito de jogo, começamos fazendo a leitura de dois livros referência na área, com pontos de vista diferentes e fundamentais: Os Jogos e os Homens (1990) de Roger Caillois e Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura (1938) de Johan Huizinga. A segunda parte da base teórica foi feita a partir de pesquisas e elaboração de fichamentos sobre a história e desenvolvimento dos jogos eletrônicos, a aplicação dos jogos no âmbito escolar e Game Studies, que é o estudo dos fundamentos básicos dos jogos. Com uma base já consolidada, deu-se início a busca em encontrarmos uma plataforma qualificada para o desenvolvimento da estrutura técnica do jogo. O processo de escolha foi longo, pois submetemos uma parcela grande de tempo para testar todas as funções das plataformas, criando protótipos de teste. Após analisarmos diversos programas, optamos por usar o Roblox Studio, uma ferramenta de criação de jogos e mundos interativos acessível. Para melhor entendimento do uso da plataforma, tivemos que iniciar um processo de estudo do funcionamento dos comandos de edição já incluídos dentro do Roblox e da programação usada por ele, a Lua, linguagem distinta das ensinadas dentro do Curso Técnico em Informática. Tivemos grande dificuldade por conta da nova linguagem de programação adotada. O jogo foi desenvolvido com um enredo original trazendo referências históricas e culturais brasileiras, aplicadas na trajetória do personagem principal, em forma de design e arquitetura do universo explorado por ele. Os desafios são propostos em forma de mini jogos de perguntas e respostas rápidas e imprevisíveis para manter a dinâmica cativante, baseadas em um conceito musical disponível em forma de textos, imagens e sons. Foi possível finalizar o protótipo com cinco mini jogos de perguntas e respostas, com conteúdos distintos dentro do conteúdo programado. Como o jogo ainda está em desenvolvimento, visa-se futuramente aprimorar em detalhes, a fim de buscar uma melhor experiência e aprendizado do jogador.