

Concepção de um jogo sério para apoiar o ensino de teoria musical

TIAGO FRANCA MELO DE LIMA (Orientador), WEMERSON GEISLER DE LIMA (Co-Autor), DANILO MARTINS CALDEIRA (Autor), Dasayeve Kaique Souza De Oliveira Xavier (Co-Autor), Thiago Luange Gomes (Co-Orientador)

Instituição de Ensino - Universidade Federal de Ouro Preto

Palavras Chaves:

jogo, música, teoria musical, educação, jogos sérios

Resumo:

A música está presente em todas as culturas. Ela permite exercitar a cognição e a criatividade, expressar ideias, sentimentos e valores. Embora seja parte integrante do currículo básico dos ensinos fundamental e médio, a música ainda é pouco explorada devido à falta de recursos básicos como instrumentos musicais e profissionais qualificados. Os jogos sérios têm sido empregados com êxito em diversos contextos, como por exemplo para apoiar a educação. Nesse projeto foi proposto a concepção e o desenvolvimento de protótipos de um jogo sério para iniciação musical. O jogo visa dar suporte ao ensino-aprendizagem de conceitos relacionados à teoria musical, de forma lúdica e divertida. O escopo do projeto incluiu a elaboração de documentos relacionados processo de desenvolvimento de jogos, projeto artístico, projeto e desenvolvimento de software. A história do jogo ocorre no mundo mágico de Musicália, que se encontra em perigo pois o vilão está acabando com os sons e música no mundo, e assim, se tornando silencioso e sem vida. Para ajudar a salvar Musicália, o jogador terá que realizar missões e tarefas (ex. concertar instrumentos, tocar músicas), visitando os vários reinos existentes que abordam diferentes temas (ex. ritmo, notas, pauta, tempo). Os conceitos da música estão sendo abordados de forma incremental e contextualizada. As etapas de desenvolvimento do jogo incluem concepção, design, construção e avaliação. O projeto ainda encontra-se em fase de desenvolvimento, mas importantes resultados parciais já foram obtidos, tais como: concepção da história do jogo, elaboração do documento de design do jogo, construção de personagens, elaboração de artes, construção de protótipos de baixa e de alta fidelidade, e disponibilização de uma versão de demonstração. Os trabalhos futuros incluem a concepção e desenvolvimento de novas fases, avaliação de usabilidade e implementação de melhorias, e a realização de um estudo de caso com um grupo de alunos e professores de música.

Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2017
- Área: SEMINÁRIO DE EXTENSÃO
- Subárea: TECNOLOGIA, PRODUÇÃO E TRABALHO