



Educação Musical e Computação: Uma Abordagem Interdisciplinar Fundamentada na Manipulação de Games

Ludmyla Matos Alencar; Ildemar Alcântara Ribeiro¹; Ubirajara Santos Nogueira; Glênio Vilas Boas da Silva²

Orientando(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: ludmyla.alencar@aluno.ifsertao-pe.edu.br ;
ildemar.alcantara@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; Orientador(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail:
ubirajara.nogueira@ifsertao-pe.edu.br ; glenio.vilas@ifsertao-pe.edu.br²; Co-autores(as) - Campus Petrolina do IFSertãoPE

RESUMO

Sabe-se que uma prática educativa bem sucedida perpassa pelo aprimoramento constante do fazer docente; ou seja, o professor necessita estar constantemente em processo de formação e atualização, indo para além de sua formação, certificando a qualidade do ensino e consequentemente ampliando o que é fornecido no ambiente formador. GOMES (2013, p. 72) afirma que: “o saber fazer de uma profissão enriquece-se com a aprendizagem pela via da formação prática, no contato com a multiplicidade do real”; e é justamente devido a essa preocupação que o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) acontece, propondo reflexões e ações metodológicas que ressignifique os métodos de ensino atuais, promovendo uma maior interação entre o ensino superior e a educação básica nos ambientes escolares (MEC). Tendo como objetivo elaborar coletivamente uma fase de um jogo eletrônico e sua trilha sonora com alunos da Rede Estadual Escola de Referência em Ensino Médio Clementino Coelho (EREMCC), localizada em Petrolina/PE, o projeto propõe fomentar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, comunicação e liderança, fundamentais para a formação integral dos alunos, contribuindo com o aperfeiçoamento de habilidades básicas da programação e composição musical. Como resultado, foi obtido uma fase de um jogo eletrônico, feito a partir da plataforma Scratch, inspirado no famoso jogo da cobrinha; e composições musicais, utilizando a plataforma BeepBox. Foi perceptível que o projeto explorou a interação entre computação e música, trazendo impactos significativos para a formação dos alunos do ensino médio e contribuindo para o desenvolvimento de uma educação mais criativa e inovadora.

Palavras-chave: Composição musical; criação de jogos; multidisciplinaridade..

Campus: Petrolina

Agradecimentos: À Deus. À CAPES. Aos colegas bolsistas e coordenadores.