



## **Super Mario Bros Personalizado: Trabalhando a Interação entre Música e Computação com Estudantes do Ensino Médio, através do processo de Game Design.**

**Andrielle Maria Galvão Teles Nascimento<sup>1</sup>; Brígida da Silva Vieira Neta<sup>2</sup>; Ubirajara Santos Nogueira<sup>3</sup>; Glênio Vilas Boas da Silva<sup>4</sup>; Ana Nery Barbosa Matos<sup>5</sup>**

Orientando(a) - Campus Petrolina do IF Sertão PE - E-mail: andrielle.maria@aluno.ifsertao-pe.edu.br<sup>1</sup>; brigida.silva@aluno.ifsertao-pe.edu.br<sup>2</sup>; Orientador(a) - Campus Petrolina do IF Sertão PE - E-mail: ubirajara.nogueira@ifsertao-pe.edu.br<sup>3</sup>; glenio.vilas@ifsertao-pe.edu.br<sup>4</sup>; Co-autores(as) - Campus Petrolina do IF Sertão PE - E-mails: ananeryb@gmail.com<sup>5</sup>

### **RESUMO**

O presente resumo busca relatar a experiência vivenciada na aplicação do subprojeto interdisciplinar (Música e Computação), semestre 2023.1, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) - IF Sertão PE, Campus Petrolina - na escola de Referência em Ensino Médio Clementino Coelho (EREMCC), Petrolina/PE. Os Jogos digitais têm ganhado espaço significativo dentro do contexto educacional, com propostas que trabalham o engajamento de estudantes utilizando-se da aprendizagem baseada em jogo, e que neste projeto, nos baseamos no processo de Game Design (FERNANDES, 2021), onde trabalhamos com uma turma do 1º ano do Ensino Médio, por meio de etapas selecionadas dessa aprendizagem: Design de personagens e cenário; Codificação e Música. O objetivo desta proposta, foi aproximá-los de conhecimentos de Computação e Música, por meio da personalização do jogo Super Mario Bros.(1985), trazendo mais uma possibilidade de abordar jogos na educação ao envolver os alunos no processo de elaboração destes, utilizando saberes dessas duas áreas. Através de aulas expositivas e práticas, foram explicados durante os meses de março a julho, conceitos básicos de codificação (funções, condicionais, variáveis e tipos), criação musical (organização melódica, rítmica, harmônica, de materiais sonoros) e utilização das ferramentas digitais: Scratch - software com programação em blocos - e BeepBox - site da web de criação de músicas. Os estudantes modificaram cores do cenário e personagens, substituíram objetos por elementos de música - como notas musicais em vez de moedas - e computação - personagem de interação, por gif de vírus de computador - e a música tema original, foi substituída pela criada no BeepBox. Ao final, mesmo tendo que utilizar os recursos offline, a maior parte da turma contribuiu de forma positiva, conseguindo fazer as alterações para uma fase do jogo, utilizando o que aprenderam nas aulas e ainda selecionaram as fases mais criativas, que foram apresentadas na culminância organizada junto à escola.

**Palavras-chave:** Codificação; Game Design; Música; Super Mario Bros.

**Campus:** Petrolina

**Agradecimentos:** À CAPES. À EREMCC. Aos colegas bolsistas e orientadores.