

# O SOM DO LABIRINTO: UM OBJETO DE APRENDIZAGEM PARA RECONHECIMENTO DE TIMBRES V.1

## III Encontro de Programas de Educação Tutorial

Samyr Pereira Pontes, Sérgio Paulo Delgado Fernandes, Gerardo Silveira Viana Junior

“O som do labirinto” é um objeto de aprendizagem(OA) para ajudar seus usuários a melhorar o reconhecimento de timbres de instrumentos musicais. Essa ferramenta foi desenvolvida a partir do uso do motor de jogos Unity 3D, aliado à linguagem de programação javascript. O jogo consiste no desafio de auxiliar um personagem a sair de um labirinto. Para finalizar tal tarefa, o usuário deve se guiar apenas a partir do som dos instrumentos que ajudam a identificar o caminho para a saída correta. O recurso apresenta uma interface amigável, ou seja, fácil e intuitiva para a navegação do usuário e está voltada para um público de crianças de 4 a 6 anos. A proposta consistiu em um OA onde o usuário final progrida com os níveis do objeto e, assim, aprenda de forma prazerosa a distinção de timbres musicais. Para o desenvolvimento do recurso, foram realizadas reuniões semanais com uma equipe interdisciplinar formada por um responsável pelo design de interface, um gerente de projeto, um especialista da área de Educação Musical e um programador/desenvolvedor. O processo de desenvolvimento escolhido foi em espiral, onde há ciclos de desenvolvimento do software e os resultados são os diversos protótipos desse OA. Durante a nova fase de programação várias funcionalidades surgiram através de recursos audiovisuais como, por exemplo, tutoriais para auxiliar o jogador guiando-o de forma muito fluida na aplicação. A identidade visual se consolidou passando a ser mais agradável e consistente. Além disso, observamos que a metodologia apresentada mostrou ser eficiente para o desenvolvimento do recurso e que a formação interdisciplinar da equipe de trabalho foi essencial para viabilizar a implementação do mesmo. Assim, com a primeira versão pronta para navegadores web testável, o próximo passo é adaptá-lo para os mais diferentes dispositivos disponíveis e registrá-lo sob licença chamada creative commons.

Palavras-chave: Educação Musical. Objeto de Aprendizagem. Reconhecimento de Timbres.