

**SINFONIA EM GAMES: ARRANJOS CULTURAIS NO METAVERSO PARA
INCLUSÃO DIGITAL**

CARVALHO, A. B. [1]; VOLZ, P. W. [2]; MACIEL, M. A [3]

O projeto Sinfonia em Games do coletivo Sinfonia na Cidade[®] da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) visa desenvolver arranjos culturais no metaverso para a preservação de paisagens sonoras. Utilizando uma abordagem interdisciplinar e lúdica, o projeto explora a criatividade e destaca a importância das paisagens sonoras nos jogos eletrônicos como meio de imersão e sensibilização das questões acústicas por meio da escuta ativa. Com intervenções sonoras realizadas por discentes e parcerias como a Escola de Games da UFJ e a Sociedade Brasileira de Acústica, o projeto enriquece a formação acadêmica e promove a democratização das novas tecnologias. A metodologia do projeto inclui a criação de exposições para um museu virtual do som, com quatro etapas: imersão, ideação, prototipagem e intervenções sonoras. Através dessas etapas, acadêmicos de arquitetura e urbanismo desenvolvem e apresentam arranjos culturais que integram aspectos estéticos e históricos dos sons em jogos eletrônicos. As intervenções foram dirigidas a alunos do ensino médio e professores da rede pública, promovendo a educação sonora e a sensibilização para a importância dos sons no cotidiano pós-digital. Os resultados mostram que o Sinfonia em Games tem gerado um impacto significativo, ampliando o repertório cultural dos participantes e democratizando o acesso às tecnologias digitais. As intervenções realizadas contribuem para uma maior conscientização sobre a relevância das paisagens sonoras e das tecnologias imersivas para a educação, uma vez que os meios digitais, em conjunto com práticas educativas apresentam ótimos resultados, visto que a tecnologia está cada vez mais presente em nossos cotidianos. O projeto também proporciona aos estudantes do curso de Arquitetura e Urbanismo uma experiência prática e inovadora, destacando a importância da escuta ativa e da integração entre arte, ciência e tecnologia. Ademais, compreender e refletir sobre o comportamento dos sons contribui aos estudantes a considerarem a acústica e a interação entre som e espaço em suas próprias criações arquitetônicas, proporcionando uma abordagem interdisciplinar na concepção dos espaços. Portanto, o projeto Sinfonia em Games promove uma cultura digital inclusiva, demonstrando o potencial das paisagens sonoras como um recurso educativo e cultural, contribuindo para uma formação acadêmica enriquecedora e uma transformação social positiva na comunidade regional.

Palavras-chave: Paisagem Sonora; Arranjos Culturais; Tecnologias Digitais

Área do Conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas

Origem: Cultura

Instituição Financiadora/Agradecimentos: UFFS

[1] Amanda Barbosa Carvalho. Arquitetura e Urbanismo. UFFS.

amandaarquffs@gmail.com

[2] Poliana Wahlbrinck Volz. Arquitetura e Urbanismo. UFFS.

poliana.volz@estudante.uffs.edu.br

[3] Marcela Alvares Maciel. Arquitetura e Urbanismo. UFFS. marcela.maciel@uffs.edu.br