

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Gabriel Guimarães de Oliveira

**A Gamificação nas Aulas de Música: uma proposta pedagógica para alunos do ensino
fundamental I**

Brasília
2023

Gabriel Guimarães de Oliveira

A Gamificação nas Aulas de Música: uma proposta pedagógica para alunos do ensino fundamental I

Monografia de Conclusão de Curso como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Música, submetida a Universidade de Brasília, curso de Licenciatura em Música.

Orientador(a): Profa Dra. Francine Kemmer Cernev

Brasília
2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

0048g Oliveira, Gabriel Guimarães de
A Gamificação nas Aulas de Música: uma proposta pedagógica para alunos do ensino fundamental I / Gabriel Guimarães de Oliveira; orientador Francine Kemmer Cernev. -- Brasília, 2023.
36 p.

Monografia (Graduação - Música Licenciatura) -- Universidade de Brasília, 2023.

1. Metodologias Ativas. 2. Gamificação. 3. Educação musical. 4. Tecnologias digitais na educação musical escolar. I. Cernv, Francine Kemmer, orient. II. Título.

Gabriel Guimaraes de Oliveira, 190107049

“A Gamificação nas Aulas de Música: uma proposta pedagógica para alunos do ensino fundamental I”.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado no Departamento de Música, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, no dia 21 de julho de 2023, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Música sob a orientação da professora FRANCINE KEMMER CERNEV com banca de avaliação composta também pelos professores DELMARY VASCONCELOS DE ABREU e PAULO ROBERTO AFFONSO MARINS.



Documento assinado eletronicamente por **Francine Kemmer Cernev, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Música do Instituto de Artes**, em 24/07/2023, às 18:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Delmary Vasconcelos de Abreu, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Música do Instituto de Artes**, em 24/07/2023, às 19:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Paulo Roberto Affonso Marins, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Música do Instituto de Artes**, em 25/07/2023, às 09:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Renato de Vasconcellos, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Música do Instituto de Artes**, em 27/07/2023, às 20:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Janaína Condessa, Usuário Externo**, em 01/08/2023, às 19:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **10032102** e o código CRC **5E7B8059**.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, aos meus pais, que sempre me incentivaram em todos os meus projetos de vida, inclusive este de cursar Música Licenciatura. Sou imensamente grato por todo o amor, incentivo e apoio incondicional.

Aos meus familiares, cujo incentivo e apoio me levaram a alcançar esta fase final do curso. Sua presença e encorajamento foram fundamentais ao longo dessa jornada.

Aos meus queridos amigos, pelo apoio, força, amor e amizade inabalável. Seu apoio e presença têm sido inestimáveis em minha vida, e sou imensamente grato por tudo o que vocês fazem por mim.

À minha orientadora, Prof^ª. Dr^ª. Francine Cernev, pelo apoio, pelas correções, pelos incentivos constantes e por desempenhar seu papel com tanta dedicação e carinho. Sua orientação foi fundamental para o meu crescimento acadêmico e profissional.

À Prof^ª. Dr^ª. Delmary Abreu pela sua orientação durante o meu período de estágio, que foi fundamental para me ajudar a chegar à escolha do tema deste trabalho.

Aos meus colegas de curso, em especial Gustavo Pinheiro e Eduardo Hessen, pelo tempo que passamos estagiando juntos, onde eles me ajudaram a desenvolver as primeiras ideias sobre o tema deste trabalho.

Também quero agradecer à Universidade de Brasília e a todos os professores que contribuíram para a minha formação.

RESUMO

O presente trabalho estuda o uso das metodologias ativas como estratégia motivacional no contexto da educação musical a partir da gamificação. O estudo apresenta uma proposta pedagógica que consiste em quatro atividades musicais gamificadas, sendo duas utilizando tecnologias digitais e duas realizadas de forma analógica. A pesquisa explora a importância da gamificação na educação musical escolar, destacando seu potencial para engajar os alunos, promover a consolidação do aprendizado e desenvolver habilidades musicais. Através da análise das atividades propostas, o trabalho demonstra possibilidades da gamificação nas aulas de música do Ensino Fundamental I, oferecendo alternativas tanto para escolas com recursos tecnológicos quanto para aquelas com limitações tecnológicas. O estudo contribui com avanços para a área, principalmente ao evidenciar benefícios de trabalhar com metodologias ativas, especificamente a gamificação, e apresentando uma proposta pedagógica prática para enriquecer o ensino da música nesse nível de ensino.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Gamificação; Tecnologias digitais da educação musical escolar.

ABSTRACT

This present study investigates the use of active methodologies as a motivational strategy in the context of music education through gamification. The study presents a pedagogical proposal consisting of four gamified music activities, with two utilizing digital technologies and two carried out in an analog manner. The research explores the importance of gamification in school music education, highlighting its potential to engage students, promote the consolidation of learning, and develop musical skills. By analyzing the proposed activities, this work demonstrates the possibilities of gamification in music classes for Elementary School I, offering alternatives for schools with technological resources as well as those with technological limitations. The study contributes advancements to the field, particularly by highlighting the benefits of working with active methodologies, specifically gamification, and presenting a practical pedagogical proposal to enrich music education at this level.

Keywords: Active methodologies; Gamification; Digital technologies in school music education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
PARTE 1 - REVISÃO DE LITERATURA	11
1. AS METODOLOGIAS ATIVAS E A GAMIFICAÇÃO	11
1.2 Gamificação na educação básica	12
1.3 Gamificação e educação musical escolar	14
PARTE 2 - PROPOSTA PEDAGÓGICA GAMIFICADA	18
2. PERCURSO METODOLÓGICO	18
2.1 Atividades	20
2.2 Reflexões sobre a proposta pedagógica criada	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

INTRODUÇÃO

Como estudante do Curso de Licenciatura em Música da Universidade de Brasília (UnB) estou acostumado em estudar a linguagem musical e seus elementos constantemente nas diversas disciplinas obrigatórias para a minha formação, além de considerar a música como uma ciência. Estudar música em nível superior e encará-la dessa maneira foi uma escolha pessoal, porém, independentemente dos motivos, todos nós, num primeiro momento nos relacionamos com a música como entretenimento e a apreciamos como leigos, sem julgamentos pautados em teoria musical.

Tendo isso em vista, entendo que para ensinar música para as crianças, é necessário nos colocarmos no lugar em que elas estão. Não é muito difícil, basta se perguntar “como eu vivenciava a música quando tinha essa idade?”. A maioria de nós ainda não estava acostumada a interpretar e decodificar “bolinhas” num pentagrama, ou ouvir música e identificar escalas, modos e cadências. Consumíamos música da maneira como ela chegava até nós, fosse ao nos deparar com algum videoclipe enquanto navegávamos no site do *YouTube*, nos jogos de videogame como *Guitar Hero* e *Rock N’ Roll Racing* ou ao cantar as aberturas dos desenhos que víamos na televisão. Na maioria dos casos, o contato com a música se dava de uma forma lúdica e divertida. Portanto, acredito que a tarefa do professor de música é aproximar os conteúdos musicais à essa realidade. Isto é, trabalhar os elementos musicais de forma lúdica e motivadora para com nossos alunos.

Por ter aprendido conteúdos da linguagem e estruturação musical de forma tradicional e tecnicista, os julgo como desinteressantes ao pensar em pessoas que não tem pretensão de entender e ser proficiente musicalmente, principalmente quando pensamos em crianças que ainda não sabem qual profissão pretenderá seguir. Na tentativa aproximar o conteúdo musical ao universo infantil, uma das possibilidades trazidas pelos estudiosos educacionais está em discutir a proposta de gamificação de forma lúdica e interativa (MORAN, 2012). Atualmente os *games* ou jogos digitais tem sido uma das principais formas de diversão do público infantil/infanto-juvenil e, trazer a mecânica desses jogos para as atividades pedagógicas se torna uma opção bastante eficaz para mantê-las em contato com o conteúdo musical de forma divertida e interessante.

Assim, este trabalho tem como objetivo desenvolver atividades musicais lúdicas para o contexto da educação musical básica a partir das concepções gamificadas. Paz (2018) explica

que os jogos sempre fizeram parte do cotidiano humano, sendo associados a uma faixa etária escolar. Assim, utilizar elementos presentes da gamificação como a interação, a colaboração, os *feedbacks*, os desafios e as regras podem contribuir para que as aulas de música no contexto escolar envolvam um espírito colaborativo e motivador com os estudantes. Desta forma, podemos pensar em uma sala de aula mais lúdica e participativa, trazendo novas estratégias para a aprendizagem musical.

Este trabalho de conclusão de curso está dividido em duas partes. Na primeira parte apresento uma revisão bibliográfica sobre a gamificação, trazendo conceitos sobre o tema, seu contexto dentro das metodologias ativas e trabalhos que abordam a ideia da gamificação no contexto musical. Na segunda parte, apresento algumas atividades musicais que partiram de minha experiência do estágio e foram ampliadas usando as tecnologias educacionais. Em seguida apresento uma análise sobre como foram desenvolvidas essas aprendizagens no conceito gamificado e como podemos trabalhar alguns conceitos musicais em sala de aula utilizando esse tipo de metodologia ativa. Por fim, apresento nas considerações finais algumas reflexões sobre a gamificação para o processo de formação do futuro professor de música.

PARTE 1 - REVISÃO DE LITERATURA

1 AS METODOLOGIAS ATIVAS E A GAMIFICAÇÃO

Atualmente, é muito difícil conceber a sociedade sem a influência das tecnologias digitais que se fazem presentes em vários aspectos da nossa vida cotidiana. Os avanços nessa área vêm acontecendo em um ritmo acelerado, viabilizando o constante surgimento de novas tecnologias. De tempos em tempos, os *smartphones*, por exemplo, recebem atualizações que no início podem parecer dispensáveis, mas não demora muito para nos vermos dependentes dessas novas funções incorporadas em nosso dia a dia. Dessa forma, com o passar do tempo, a economia, a comunicação, o entretenimento, e até mesmo a educação, são setores que também são consideravelmente influenciados por esse avanço tecnológico.

Em vista desse cenário, é fundamental estar sempre repensando a prática docente a fim de garantir que o conteúdo não perca seu valor e relevância aos olhos dos estudantes que “cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas” (FARDO, 2013, p. 3). Desse modo, é importante que os educadores estejam atentos a metodologias que dialoguem com os interesses, e incluam a perspectiva desses estudantes no processo de ensino e aprendizagem.

Com o intuito de promover um ambiente de ensino e aprendizagem que seja mais significativo, envolvente e inspirador, tanto para o educador, quanto para os alunos, a implementação de metodologias ativas tem sido amplamente adotada e reconhecida. Bacich e Moran (2018, p. 41) conceituam as metodologias ativas como “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida”. Nesse sentido, é possível afirmar que essas estratégias consistem em centralizar a construção do conhecimento nas experiências dos alunos enquanto agentes nesse processo.

Nesse contexto, ao contrário do modelo tradicional de ensino, o educador atua como um facilitador, mediador e orientador do processo de aprendizagem dos alunos e não mais como o único detentor do conhecimento. Nesse método ativo, os alunos são entendidos e considerados sujeitos ativos da aprendizagem, uma vez que as suas experiências, opiniões e saberes prévios são o cerne para sua formação (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

O fato dessas metodologias serem caracterizadas como ativas faz com que sua aplicabilidade em sala de aula seja com viés prático, tornando-os protagonistas da sua própria aprendizagem (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017). Assim, cabe ao professor criar um ambiente propício para o engajamento dos alunos, promovendo a participação ativa, a colaboração e a reflexão crítica. Com esse propósito, o professor pode se valer de diferentes abordagens, metodologias e propostas educacionais.

As metodologias ativas abordam uma série de possibilidades em sala de aula. Entre elas, as mais comuns e utilizadas são: sala de aula invertida; aprendizagem baseada em problemas; aprendizagem baseada em projetos; aprendizagem baseada em casos; aprendizagem baseada em jogos e gamificação (SANTOS *et al.*, 2021). Neste trabalho, o foco está direcionado para a última abordagem mencionada, a aprendizagem baseada em jogos e gamificação.

1.1 Gamificação na educação básica

O termo *gamification*, foi cunhado pelo pesquisador, programador, e designer de games britânico, Nick Pelling em 2003. Segundo Fardo (2013), trata-se da palavra *game* seguida do sufixo *fication*, que remete ao ato de fazer jogo. Em português a palavra pode ser “aportuguesada” e traduzida para gamificação. A gamificação é definida por Karl Kapp (2012, p. 12) como “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (FARDO, 2013, p. 65).

Em seu livro intitulado “*Os games na sala de aula: games na educação, ou gamificação da educação?*”, Tonéis (2017, p. 42) define a gamificação como “o conceito de aplicar elementos (básicos) que fazem dos jogos atividades divertidas e atraentes para outras atividades que, normalmente, não seriam consideradas um jogo”. Ou seja, nessa metodologia, elementos como recompensas, desafios, competição, pontuação, níveis, rankings, feedback imediato e narrativas engajadoras são incorporados a diferentes áreas, como educação, treinamento, saúde, negócios e outras áreas de interesse.

É importante esclarecer que gamificar uma aula não é simplesmente fazer um jogo com os conteúdos curriculares, embora, num primeiro momento, associemos assim. Além do jogo, é essencial que o educador esteja consciente da importância de proporcionar experiências que despertem expectativas e incentivem a proatividade em relação a um objetivo específico, cuja

finalidade em si, é a aprendizagem e o desenvolvimento. Assim, é importante ter em mente alguns fatores a serem considerados ao aplicar esta metodologia em sala de aula: a) conhecer contexto: cenário, recursos, jogadores; b) estipular uma meta considerando a dinâmica da aula, antecipando o comportamento dos alunos em relação ao tema abordado; c) definir regras a serem seguidas por todos, para que o jogo seja claro, focado e justo; d) pensar em formas de recompensa – seja individual ou coletiva – como pontos, e emblemas, como uma forma de reconhecer o esforço dos participantes. Lembrando que “o valor do processo deve estar arraigado às pessoas envolvidas e não nas recompensas” (TONÉIS, 2017, p. 43); e) garantir que a competição seja saudável e respeitosa; e f) sempre que possível, trazer temáticas que contribuam para reflexões extracurriculares. Tais ações, experienciadas no contexto acadêmico musical, pode propiciar maior interação e motivação para a aprendizagem dos estudantes.

Além disso, é importante que o educador tenha consciência de que a gamificação tem um potencial que vai além de uma simples estratégia para superar o estigma de um ambiente monótono e tedioso atribuído à sala de aula. O trabalho com jogos promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de desenvolver o pensamento crítico, a criatividade e o gerenciamento de tempo. Ou seja, pedagogicamente é interessante para auxiliar no processo de preparação dos jovens para a vida adulta e, do ponto de vista andragógico, reforçar essas habilidades em adultos.

Conforme destaca Silva e Sales (2017), pensar na gamificação como uma estratégia dentro das metodologias ativas significa não apenas utilizar elementos para se jogar, mas para engajar, envolver e ampliar a atividade desenvolvida no contexto da sala de aula com a ideia de propiciar nos estudantes habilidades como a resolução de problemas e motivar a ação para alcançar objetivos específicos. Portanto, pode-se dizer que a gamificação “surge da necessidade de trazer mais interação, engajamento e ludicidade à educação” (GARCIA; FILATRO, 2023, p. 5). Nesse sentido, em síntese, gamificar é “introduzir um método que vise romper com o abismo que muitas vezes se apresenta entre os jovens e as escolas, entre os aprendizes e o conhecimento, entre a diversão e o trabalho” (FARDO, 2013 p. 96).

1.2 Gamificação e educação musical escolar

A aprendizagem dos conteúdos teórico-musicais não é uma tarefa simples e exige dedicação, organização, paciência e motivação por parte dos estudantes. Para muitos jovens que estão na educação básica e não têm aspirações profissionais na área musical, esses conteúdos podem parecer desinteressantes. É comum, portanto, que os educadores se sintam frustrados quando suas aulas são consideradas chatas e despertam desinteresse pela música nos alunos (CERNEV, 2015). Com o objetivo de evitar esse problema e aproximar os conteúdos musicais do universo desses jovens, a gamificação se torna uma estratégia pertinente.

Tanto na experiência com jogos quanto nas experiências musicais, o indivíduo precisa trabalhar elementos tais como a criatividade, interatividade e expressividade, sendo assim, o jogo e a música possuem funções vizinhas (DELALANDE, 2019). Portanto, a música e os jogos estão intrinsecamente interligados pois ambos despertam emoções, envolvem os sentidos e proporcionam experiências imersivas. Não é por acaso que o jogo está presente em muitas canções da cultura infantil. De acordo com Pescetti (2005), o jogo é considerado um dos principais elementos que confere um caráter lúdico às canções infantis e é essa ludicidade que mantém as crianças engajadas no processo de aprendizagem, mesmo quando o conteúdo musical abordado é complexo.

Dessa forma, a gamificação dos conteúdos musicais proporciona aos alunos uma experiência mais prática e participativa no aprendizado. Ao incorporar elementos de jogos às atividades musicais, o educador cria oportunidades para os estudantes se envolverem de forma ativa na exploração e no domínio dos conceitos musicais. Isso contribui na construção de um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador, no qual os alunos se sentem à vontade para experimentar, errar e buscar soluções criativas para os desafios propostos.

No contexto da educação infantil, a gamificação tem se mostrado uma abordagem eficaz para o ensino dos conteúdos musicais, permitindo que as crianças se envolvam de forma lúdica e aproximando-os da alfabetização musical por meio de uma linguagem com a qual estão mais familiarizadas, dado que os jogos têm uma presença significativa nas brincadeiras infantis. Nessa perspectiva, Massário e Ghisleni (2022, p. 105) destacam que "no que diz respeito ao ensino de música na Educação Infantil, é possível identificar uma oportunidade para a aplicação da gamificação, uma vez que a parte teórica da música nem sempre é atrativa para as crianças".

A fim de auxiliar no processo de aprendizado da teoria musical, Brandão (2021) explora os benefícios da gamificação como uma abordagem envolvente. O autor estabelece uma conexão entre dois conceitos fundamentais, a motivação e o engajamento, e argumenta que esses elementos são fundamentais para justificar a utilização da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Conforme destacado por Brandão (2021, p. 11), “o engajamento envolve o estímulo do envolvimento ativo do aluno no processo de aprendizagem, enquanto a motivação fornece direção, propósito e significado às ações e comportamentos relacionados à atividade de aprendizagem.”. Além disso, o autor descreve em seu trabalho o desenvolvimento de um aplicativo digital para *smartphones* que tem como objetivo aprimorar o ensino da teoria musical por meio de abordagens gamificadas.

Veber e Rosa (2012) desenvolveram uma proposta de jogos online para práticas coletivas de música. A partir das disponibilidades tecnológicas da época, os autores discutiram o uso de jogos disponíveis em portais de jogos “casuais” (não vinculados às práticas educativas), transformando-os em possíveis materiais didáticos para o ensino de música. Com exemplos práticos, os autores mostram como tais atividades poderiam engajar os alunos a aprenderem música de forma coletiva. Apesar da tecnologia utilizada (flash), ter sido descontinuada, os apontamentos trazidos são relevantes e destacam a necessidade do professor ser crítico com a seleção de materiais com qualidade tecnológica e também musical.

Já Cernev e Malagutti (2016) desenvolveram atividades pedagógicas para o contexto da educação escolar, utilizando tecnologias que, com uma intervenção do professor, podem ser desenvolvidas de forma gamificada. Por exemplo, ao criarem composições rítmicas utilizando um aplicativo de bateria virtual, as autoras propõem a criação de “cartelas” a serem compartilhadas com os alunos. A proposta das autoras mostra como o professor pode utilizar a própria criação dos alunos em uma proposta gamificada, despertando motivação para a atividade e a percepção crítica dos alunos com seu próprio fazer musical.

Em relação aos aspectos motivacionais inerentes aos jogos, Marins (2013) destaca a capacidade da gamificação em manter as pessoas engajadas, uma vez que essa abordagem é capaz de despertar tanto a motivação intrínseca quanto a motivação extrínseca. O autor observa que, comumente, a gamificação enfatiza o elemento da recompensa, o que promove a motivação extrínseca. Entretanto, ele ressalta que “essas recompensas extrínsecas também podem ser utilizadas como uma forma de incentivar uma motivação muito mais forte, a motivação intrínseca” (MARINS; 2013, p. 26). Essa visão proposta pelo autor destaca a importância de

considerar a gamificação como uma ferramenta eficaz para estimular a autoregulação para aprendizagem, tanto na perspectiva da motivação extrínseca quanto intrínseca, promovendo uma experiência mais significativa e consistente.

É o caso, por exemplo, do contexto ocasionado pela pandemia da COVID-19, em que se enfrentou um desafio significativo em manter os alunos motivados durante o processo de aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação mediada pelas tecnologias se apresentou como uma estratégia promissora para enfrentar esse problema. O estudo conduzido por Vale *et al.* (2021) foi descrita uma experiência na qual conteúdos musicais foram abordados durante o período da pandemia por meio da gamificação, especificamente através da utilização de *quizzes* na rede social *Instagram*. Os autores destacam que essa metodologia ativa, combinada com o ambiente virtual, mostrou-se eficaz ao tornar o processo educativo mais motivador, estimulando a curiosidade, desafios e metas.

Já Gomes *et al.* (2016) investigam a gamificação aliada à realidade aumentada por meio dos *augmented books*¹, destacando sua eficácia como uma estratégia para estimular a motivação intrínseca dos alunos. Os autores desenvolveram um protótipo de *augmented book* pedagógico, com elementos gamificados e testaram sua eficácia em uma escola de educação infantil em Portugal. Os resultados revelaram que a gamificação e os *augmented books*, “representam uma componente chave em futuros objetos didáticos tecnológicos de aprendizagem, uma vez que contribuem de forma significativa para o incremento da motivação interna dos aprendentes” (GOMES *et al.*, 2016, p. 459). Essas descobertas destacam a importância de trabalhar com recursos educacionais tecnológicos que incorporem essas abordagens visando aprimorar a experiência de aprendizagem dos estudantes.

Os estudos aqui apontados revelaram os muitos benefícios para o uso da gamificação com contexto educacional e, mais especificamente, no contexto da aprendizagem musical em seus diversos contextos. A revisão de literatura aqui apresentada foi importante para conhecer distintas possibilidades para dar engajamento e melhorar a aprendizagem musical dos alunos além de conhecer os benefícios da gamificação enquanto estratégia motivacional para propiciar melhores resultados em sala de aula. Conforme destaca Moran (2017), estas metodologias

¹ Os *augmented books* são livros que combinam elementos físicos como páginas e ilustrações com recursos digitais interativos. Essa tecnologia utiliza a realidade aumentada para sobrepor conteúdos digitais, como imagens em 3D, vídeos, animações e áudios, às páginas físicas do livro (GOMES *et al.*, 2016).

ativas são estratégias de ensino promissoras pois apresentam importantes contribuições para o desenho de soluções, o que é essencial para a formação de nossos alunos na atualidade.

PARTE 2 - PROPOSTA PEDAGÓGICA GAMIFICADA

2. PERCURSO METODOLÓGICO

A primeira premissa que eu busco considerar na elaboração de uma atividade, é o contexto em que ela será aplicada uma vez que, no ambiente escolar, estão presentes indivíduos de variadas faixas etárias, com necessidades, interesses, e objetivos distintos (SANTOS *et al.*, 2021). Além disso, no Brasil existem vários mecanismos sociais de diferenciação que expõem as disparidades educacionais entre as escolas públicas e privadas, entre pessoas ricas e pobres, que têm privilégios hereditários, e aquelas que não têm (BOURDIEU, 2007). Portanto, observar o contexto considerando todos esses fatores, é um passo que considero fundamental na elaboração de uma atividade.

As duas primeiras atividades desta proposta pedagógica foram concebidas durante minha experiência como estagiário na disciplina de Estágio Supervisionado em Música, parte integrante do curso de licenciatura em música da UnB. O contexto era de uma escola pública, que recebe alunos que estão nos anos iniciais do ensino fundamental. Considerando que o Brasil ainda registra altos índices de desigualdade digital, e que o acesso às formas de conexão à internet é extremamente desigual (PARREIRAS, MACEDO, 2020), optei por trabalhar com recursos básicos: lousa, e canetas, e materiais do meu uso pessoal, como meu smartfone (que eu posso garantir o bom funcionamento e o acesso à internet), e minha caixa de som com conexão *bluetooth*. Dessa forma, descartei a possibilidade de aplicar uma aula gamificada que incluísse tecnologias digitais, uma vez que estou de acordo com Parreiras, e Macedo (2020, p. 499), quando estas afirmam:

Parece-nos irreal, devido às graves desigualdades mais amplas existentes no Brasil, exigir que todas as alunas e alunos estejam aptos a se conectarem, tanto no que se refere aos aspectos tecnológicos (equipamentos, conexões) quanto ao domínio das plataformas para aula on-line (vale lembrar que isso representa novidade para grande parte dos alunos e envolve saber lidar com diferentes linguagens – textos, vídeos, imagens).

Considerando que os jogos digitais possuem um potencial significativo como recursos para a sala de aula permitindo a integração do ensino de música com o meio digital e o entretenimento (VEBER, ROSA; 2012), desenvolvi duas atividades utilizando aplicativos

digitais. Com o objetivo de ampliar a abrangência deste trabalho, levei em consideração um contexto em que o acesso à tecnologia digital e à internet é facilmente disponível. Dessa forma, essas atividades podem ser prontamente implementadas em sala de aula, desde que os alunos tenham acesso a *tablets* e/ou *smartphones* com conexão à internet, ou se a escola dispuser de um laboratório de informática. É importante destacar que, ao conceber essas atividades, mantive a abordagem direcionada especificamente aos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mais precisamente na habilidade "EF15AR14" estabelecida para os anos iniciais do Ensino Fundamental, é esperado que os estudantes desenvolvam a capacidade de "perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo, etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical." (BRASIL, 2023, p. 203). Além disso, BNCC destaca a importância do uso de recursos tecnológicos na educação ao incluir a habilidade "EF15AR26", que enfatiza a necessidade de "explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística". (BRASIL; 2023, p. 204).

Nesse sentido, a BNCC ressalta a relevância de incorporar essas ferramentas no contexto educacional, visando proporcionar aos estudantes oportunidades de desenvolver habilidades criativas e expressivas por meio da integração da tecnologia em suas práticas artísticas. Com base nessa orientação curricular, as atividades propostas neste trabalho têm como objetivo explorar um ou mais desses elementos, utilizando a mecânica dos jogos como estratégia para tornar o processo de ensino e aprendizagem envolvente e motivador.

2.1 Atividades

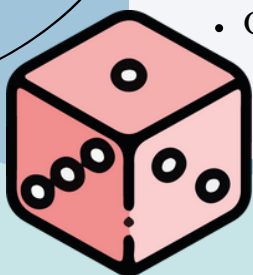
A seguir, apresento quatro atividades elaboradas com o intuito de desenvolver alguns aspectos da gamificação como: desafios, competição, pontuação, níveis, rankings e feedback imediato. As duas primeiras atividades abordam os princípios da gamificação sem o uso das tecnologias digitais e as duas últimas foram elaboradas utilizando a mediação tecnológica por meio de dois aplicativos gratuitos.

ATIVIDADE 1



REGRAS DO JOGO

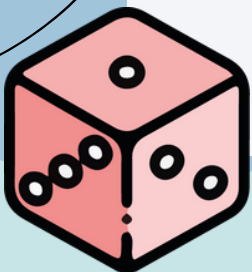
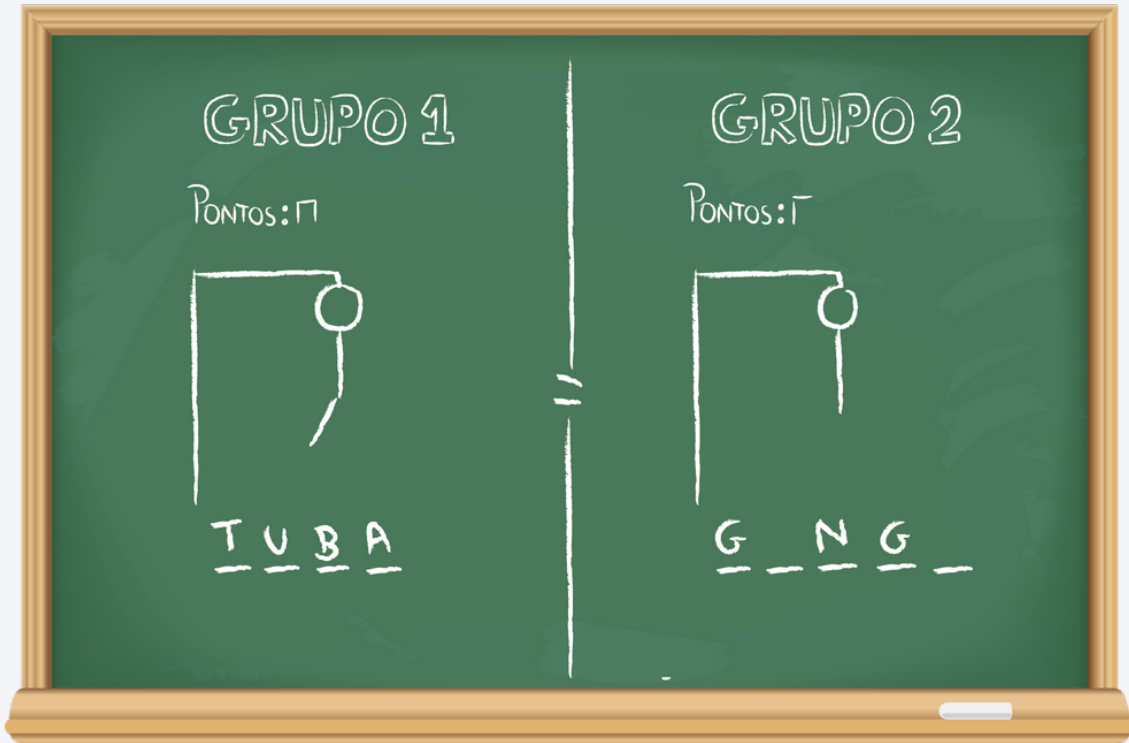
- Regra geral: Divida a turma em dois grupos. Cada grupo receberá uma forca com uma palavra desconhecida e competirão para descobri-la primeiro. Em cada rodada, os grupos escolherão uma letra que suspeitam fazer parte da palavra. As palavras utilizadas devem ser nomes de instrumentos musicais.
- Determinando quem joga primeiro: Decida aleatoriamente qual grupo jogará primeiro utilizando métodos como "Par ou ímpar", "Cara ou coroa" ou qualquer outro método equivalente.
- Funcionamento das rodadas: Em cada rodada, cada grupo terá uma oportunidade para adivinhar uma letra da palavra desconhecida. Se o grupo acertar, o professor preencherá o espaço (ou os espaços) que contêm a letra correta. Caso o grupo erre, o professor desenhará uma parte do corpo de um bonequinho de palitos na forca, começando pela cabeça. As palavras devem ser descobertas antes que o bonequinho esteja completamente desenhado.
- Pontuação: Um grupo ganha pontos ao descobrir a palavra antes que o bonequinho da forca esteja completo. Nesse momento, o professor reproduzirá um áudio com o som do instrumento correspondente e questionará o grupo sobre o tipo de instrumento (aerofone, cordofone, membranofone ou idiofone). Se o grupo acertar, ganhará um ponto extra.
- Conclusão da rodada: Se o bonequinho da forca estiver completo antes que a palavra seja descoberta, o grupo adversário ganhará pontos. O professor revelará a palavra e reproduzirá o áudio com o som do instrumento correspondente. O grupo adversário terá a chance de adivinhar o tipo de instrumento para obter um ponto extra. Ao final da rodada, o professor escolherá uma nova palavra para a forca do grupo que não pontuou e apagará o bonequinho, reiniciando o processo. O jogo continuará.
- Quem ganha?: O grupo que tiver mais pontos após a última rodada.





ETAPAS DA ATIVIDADE

- Explique de forma simples os tipos de instrumentos (membranofones, aerofones, idiofones, cordofones e eletrofonos), com um exemplo para cada tipo.
- Separe a turma em dois grupos, explique as regras do jogo, e desenhe no quadro uma forca para cada grupo como na figura y.
- Ao escolher as palavras da forca, tenha em mente nomes de instrumentos de tipos diferentes para cada grupo. Por exemplo: para o grupo 1, utilize as palavras “tímpano”, “fagote”, “Gongo” e “Viola da gamba”. Para o grupo 2, utilize as palavras “conga”, “oboé”, “pratos” e “violoncelo”.
- Dê início ao jogo seguindo as regras vistas anteriormente.



ATIVIDADE 2



REGRAS DO JOGO

- Dois grupos se enfrentam em uma situação em que precisam solfejar todos os exemplos apresentados no quadro, começando pelo mais fácil e avançando até o mais difícil (conforme representado na Figura X).
- Determinando quem joga primeiro: No início de cada turno, a ordem de jogo é decidida por meio de uma disputa de "par ou ímpar". Por exemplo, no primeiro turno, o "Grupo 1" venceu no "par ou ímpar" e jogará primeiro. No segundo turno, outra partida de "par ou ímpar" será realizada para determinar a ordem, e assim por diante.
- Funcionamento dos turnos: Em cada turno, cada grupo tem uma tentativa para solfejar os níveis, começando pelo nível 1 e avançando até o último. Se errarem no meio do caminho, perdem uma vida. Uma nova tentativa só poderá ser realizada no próximo turno.
- Conclusão do jogo: Todos são vencedores! No entanto, cada grupo possui 5 vidas. Se algum grupo conseguir solfejar facilmente todos os níveis ou esgotar suas vidas, pode ser necessário avançar ou revisar os conteúdos propostos.





ETAPAS DA ATIVIDADE

- Escreva ou projete no quadro os 6 exemplos de solfejo, do mais fácil ao mais difícil, conforme representado na Figura X. Ao numerar cada solfejo como "Nível" ou "Level" e se referir ao mais difícil como "Chefão" ou "Boss", utiliza-se terminologia semelhante aos jogos de videogame, aproximando a atividade da linguagem dos jogos.
- Explique de forma simples como funcionam as figuras rítmicas, desde a semibreve até a semicolcheia em um compasso 4/4.
- Explique as regras do jogo aos alunos.
- Treine cada exemplo de solfejo com a turma. Por meio da imitação, os alunos se familiarizarão mais facilmente com a distribuição das figuras rítmicas em cada exemplo
- Após o treinamento prévio, o professor poderá iniciar as atividades conforme as regras estabelecidas.

GRUPO 1
VIDAS: ♥♥♥♥♥

NÍVEL 1 $\frac{4}{4}$ [Musical notation: four quarter notes]

NÍVEL 2 $\frac{4}{4}$ [Musical notation: half note, quarter note, quarter note]

NÍVEL 3 $\frac{4}{4}$ [Musical notation: half note, quarter note, quarter note]

GRUPO 2
VIDAS: ♥♥♥♥♥

NÍVEL 4 $\frac{4}{4}$ [Musical notation: four quarter notes]

NÍVEL 5 $\frac{4}{4}$ [Musical notation: half note, quarter note, quarter note]

NÍVEL 6 $\frac{4}{4}$ [Musical notation: half note, quarter note, quarter note]
CHEFÃO

ATIVIDADE 3

REGRAS DO JOGO

Utilizando o quiz do aplicativo Kahoot, a cada rodada o professor tocará um intervalo no instrumento e os alunos terão 20 segundos para responder no app qual foi o intervalo tocado. Ao final da partida, o próprio Kahoot mostra o ranking baseado no número de acertos e no tempo de resposta.

ETAPAS DA ATIVIDADE

- Defina quais intervalos serão trabalhados na atividade. Divida a atividade em níveis de dificuldade crescente, começando com intervalos mais simples, como segundas maiores e menores, e terças maiores e menores. Conforme os alunos progredirem, você pode reaplicar a atividade em outras aulas, adicionando intervalos mais complexos, como quartas e quintas.
- Inicie a aula com uma explicação prévia sobre o conteúdo. Explique como diferenciar os intervalos de segunda maior e menor, e terça maior e menor. Utilize referências musicais para ajudar na diferenciação, como a trilha sonora do filme "Tubarão" para segundas menores e o "Parabéns pra você" para segundas maiores.
- Certifique-se de que os alunos tenham entendido como diferenciar os intervalos. Faça perguntas para verificar sua compreensão e forneça exemplos adicionais, se necessário.
- Introduza a atividade "Jogando com os intervalos". Explique que você tocará um intervalo no instrumento e os alunos terão 20 segundos para responder no aplicativo Kahoot qual foi o intervalo tocado.





CRIANDO A ATIVIDADE NO KAHOOT

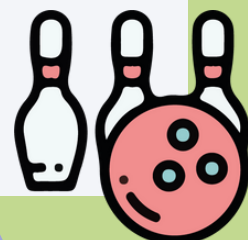
- Acesso à plataforma: Acesse o site do Kahoot (www.kahoot.com) e faça login em sua conta. Se você não tiver uma conta, crie uma gratuitamente.



ACESSE AQUI

- Criando uma atividade: Na página inicial, clique em "Criar" no canto superior direito. Selecione o tipo de atividade que deseja criar, como um questionário, enquete ou discussão. Para esta atividade, na aba "Question type", selecionaremos o modo "Quiz".
- Preenchendo os detalhes: Insira um título para a sua atividade e, se desejar, uma descrição. Defina as opções de privacidade, como tornar a atividade pública ou privada.
- Adicionando perguntas: Clique em "Adicionar pergunta" para criar uma pergunta para a sua atividade. Insira "Qual foi o intervalo tocado?" no texto da pergunta e as opções de resposta. Você pode definir uma resposta correta para cada pergunta e atribuir pontuações diferentes para respostas corretas e incorretas, se desejar.

TENHA COM VOCÊ A SEQUÊNCIA EXATA DOS INTERVALOS QUE SERÃO TOCADOS EM CADA PERGUNTA PARA QUE A ATIVIDADE FUNCIONE.





- Personalizando a atividade: Use as opções de personalização para alterar o design da atividade, como escolher uma imagem de fundo, e alterar as cores.
- Configurando opções adicionais: Na guia "Opções", você pode ativar recursos adicionais, como temporizador para cada pergunta, exibição de respostas corretas após cada pergunta e embaralhamento das opções de resposta. No caso desta atividade, coloque 20 segundos no temporizador, e habilite a exibição da resposta correta após cada pergunta.
- Salvando e compartilhando: Após concluir a criação da atividade, clique em "Salvar" para salvar suas alterações. Você poderá compartilhar a atividade com os alunos, fornecendo o código do jogo.
- Participando da atividade: Para participar de uma atividade no Kahoot, os alunos deverão acessar o site e inserir o código do jogo fornecido pelo professor. Em seguida, será direcionado para a atividade e poderá responder às perguntas em tempo real.
- Visualizando resultados: Ao concluir a atividade, os alunos poderão visualizar os resultados. O Kahoot mostra a classificação com os melhores pontuadores e exibe o desempenho individual de cada participante.
- Discussão e revisão: Após a atividade, você poderá promover uma discussão sobre as respostas corretas e fornecer explicações adicionais para o conteúdo.



ATIVIDADE 4



REGRAS DO JOGO

Nesta atividade, o professor utilizará o experimento "Rhythm" do Chrome Music Lab para criar ritmos em quatro fórmulas de compasso diferentes: 3/4, 4/4, 5/4 e 6/4. Os alunos serão divididos em equipes e, utilizando a mesma plataforma, terão um tempo determinado para tentar recriar o ritmo apresentado pelo professor em cada fórmula de compasso específica.

ETAPAS DA ATIVIDADE

- Preparação: O professor acessará o experimento "Rhythm" no Chrome Music Lab (<https://musiclab.chromeexperiments.com/Rhythm/>) e criará um ritmo para cada uma das fórmulas de compasso mencionadas: 3/4, 4/4, 5/4 e 6/4.



ACESSE AQUI

- Divisão em equipes: Os alunos serão divididos em equipes, cada uma com acesso à mesma plataforma do Chrome Music Lab. O acesso pode ser feito através de celulares, tablets e computadores.





- **Explicação:** O professor explicará as regras da atividade e apresentará um exemplo de cada ritmo que será recriado. É importante garantir que os alunos compreendam as fórmulas de compasso e as características rítmicas de cada ritmo.
- **Tentativa de recriação:** Em cada rodada, o professor iniciará o cronômetro e as equipes terão um tempo determinado (5 minutos, por exemplo) para recriar o ritmo em sua respectiva fórmula de compasso utilizando o experimento "Rhythm" do Chrome Music Lab.
- **Avaliação e discussão:** Ao término do tempo estabelecido, as equipes apresentarão suas versões dos ritmos recriados. O professor e as equipes poderão avaliar a precisão e semelhança em relação ao ritmo original. Serão feitas discussões sobre as escolhas rítmicas de cada equipe e possíveis variações criativas. As equipes que conseguirem reproduzir o ritmo pontuam.
- **Rodadas:** A jogo começa com o compasso $3/4$ e o processo será repetido para as demais fórmulas de compasso ($4/4$, $5/4$ e $6/4$), permitindo que as equipes pratiquem e experimentem diferentes ritmos.
- **Pontuação e premiação:** O professor pode estabelecer critérios para pontuação, levando em consideração a precisão das recriações. Ao final da atividade, a equipe com maior pontuação ou desempenho destacado pode ser premiada.



VOCÊ JÁ SABE USAR OS APLICATIVOS SELECIONADOS?

**SE NÃO, VEJA O VÍDEO TUTORIAL DE COMO CRIAR UMA
ATIVIDADE NO KAHOOT, E COMO ACESSAR O RYTHM NO
CHROME MUSIC LAB. PARA ASSISTIR, BASTA ESCANEAR O QR
CODE ABAIXO, E CLICAR NO LINK.**



2.2 Reflexões sobre a proposta pedagógica criada

A primeira atividade consiste em uma versão aprimorada de uma das atividades aplicadas durante minha experiência de estágio em sala de aula. Durante essa experiência, eu e meus colegas enfrentamos dificuldades em engajar os alunos e captar sua atenção. Diante dessa situação, surgiu a ideia de incorporar elementos de jogos para estabelecer uma conexão entre nossa prática docente e o universo das crianças. O objetivo principal dessa atividade foi abordar o ritmo por meio de solfejos rítmicos, além de desenvolver o reconhecimento de diferentes figuras rítmicas presentes em uma partitura. Com o intuito de tornar o conteúdo mais atrativo por meio de elementos gamificados, foram utilizados aspectos como níveis de dificuldade, número de tentativas, competição e trabalho em equipe. Na versão aprimorada da atividade, foram feitos ajustes na seleção dos solfejos, visando estabelecer uma ordem mais eficiente para os níveis crescentes de dificuldade.

Após a implementação da atividade, foi possível constatar um elevado nível de engajamento por parte dos alunos, os quais manifestaram um interesse ativo na atividade, demonstrando entusiasmo e evidenciando um alto grau de concentração e envolvimento. Com base no êxito alcançado com a abordagem gamificada, empenhei-me em continuar pensando em atividades que incorporassem elementos de jogos em sua implementação visando empregar tais abordagens em futuras oportunidades de prática docente no contexto do estágio. Na segunda vez que tivemos a oportunidade de conduzir uma aula, novamente trouxemos uma atividade gamificada, sendo esta a segunda atividade trazida para esta proposta pedagógica.

O propósito da segunda atividade consiste em desenvolver a percepção auditiva em relação às diversas características sonoras, como timbre e textura, presentes na ampla variedade de instrumentos musicais, considerando suas distintas formas, materiais e técnicas de produção sonora. Para trabalhar o conteúdo de forma lúdica e engajadora, utilizei o jogo de forca, que é bastante presente na cultura infantil. Embora seja um jogo, não apresenta alguns elementos importantes da gamificação, como a progressão de níveis, recompensas, competição ou trabalho em equipe. No entanto, assim como em outras brincadeiras infantis, é possível adaptar e incluir esses elementos para tornar a experiência mais envolvente e interativa. Foi exatamente essa adaptação que eu fiz na minha abordagem.

Apesar de os jogos estarem amplamente associados às tecnologias digitais, os elementos de jogo adotados na gamificação podem ser aplicados tanto de maneira analógica, como realizado nas duas primeiras atividades, quanto digitalmente, através de sites e aplicativos (GARCIA; FILATRO, 2023). As autoras Garcia e Filatro (2023, p.133) afirmam que “atualmente, o acesso aos jogos digitais é favorecido pela sua grande oferta, cobrindo grandes faixas de público” e além disso, esses jogos “quebraram a barreira dos consoles” podendo ser acessados em qualquer lugar e a qualquer momento, desde que os jogadores tenham em mãos os seus dispositivos portáteis com milhares de aplicativos disponíveis. Diante desse panorama e tendo em mente que os jovens estão cada vez mais familiarizados com as tecnologias digitais, especialmente por meio dos jogos (Mattar, 2010), decidi incluir na proposta pedagógica duas atividades que são mediadas por meio de aplicativos digitais gratuitos.

Assim, na terceira atividade, o intuito foi desenvolver a percepção de intervalos por meio de um *quiz*. Vale, *et al.*, (2021, p. 7) afirmam que “o *quiz*, de modo geral, possui três das principais características que envolvem o processo da gamificação: o desafio (meta/regras), o prazer (motivação/divertimento) e a conquista (recompensa)”. No caso, eu utilizei o *quiz* do aplicativo *Kahoot*¹, que permite que o usuário crie *quizzes* totalmente personalizados e direcionados a um público-alvo. Além disso, o aplicativo incorpora elementos da gamificação por meio de diferentes recursos como: pontuação, tempo limitado para responder às perguntas, ranking dos participantes e a possibilidade de competir com outras pessoas em tempo real. O *Kahoot*, pode ser acessado tanto pelo computador quanto pelo *smartphone* e por ser um aplicativo gamificado mediado por tecnologias digitais, o que permite que os conteúdos musicais sejam abordados de uma forma mais próxima aos interesses dos alunos.

Na minha busca por outros aplicativos digitais gratuitos que pudessem ser utilizados como ferramenta no ensino musical, eu encontrei o *Chrome Music Lab*², uma plataforma online e gratuita desenvolvida pelo *Google*, que contém várias ferramentas interativas relacionadas à música. Nela eu encontrei o experimento *Rythm*, uma ferramenta com uma interface intuitiva na qual os usuários podem adicionar ícones que correspondem a diferentes instrumentos percussivos em uma linha de tempo, criando sequências rítmicas personalizadas. A partir da minha experiência com a ferramenta, elaborei a quarta e última atividade da proposta

¹ O *Kahoot* possibilita a criação de quatro tipos de atividades online: *quizzes* (questões de múltipla escolha), *Discussion*, *Jumble* e *Survey*. Para esta proposta utilizei apenas a atividade do tipo *quiz*.

² O *Chrome Music Lab* apresenta uma variedade de experimentos musicais além do *Rythm*. Na plataforma, estão disponíveis outros aplicativos, como o *Shared Piano*, *Melody Maker*, *Kandinski*, entre outros.

pedagógica, na qual eu trabalho o elemento ritmo associado à memória rítmica. O *Rythm* não é uma ferramenta gamificada, mas pode ser utilizado associado à gamificação como eu fiz na atividade, acrescentando elementos como trabalho em equipe, pontuação e competição. Além disso, é uma maneira divertida e acessível de experimentar e compreender os conceitos de ritmo, e estruturação musical. O *Rhythm* é apenas um dos muitos recursos disponíveis no *Chrome Music Lab* para explorar a música de forma interativa e educativa.

Embora as atividades gamificadas sejam associadas ao processo de avaliação, uma vez que o próprio resultado do jogo auxilia no diagnóstico de como foi a formação do conhecimento, a gamificação oferece benefícios adicionais além disso. Essa metodologia ativa pode ser aplicada em diferentes momentos do processo de ensino e aprendizagem tais como a introdução de novos temas, o desenvolvimento de conteúdos, a revisão, o reforço e a avaliação. Portanto, as atividades aqui propostas podem ser incorporadas ao longo de todo o processo de aprendizagem, não se limitando apenas à fase de avaliação. Nesse sentido, acredito que ao utilizar essa metodologia de forma abrangente, é possível consolidar o conteúdo de maneira lúdica, motivadora e interativa.

É importante ressaltar que estas atividades buscaram repensar as estratégias pedagógicas atuais na educação para que o aluno estivesse no foco central de toda a ação educativa. Assim, buscou-se refletir sobre atividades musicais que trouxesse um ambiente favorável à aprendizagem no contexto escolar e permeada de metodologias ativas. Dentro deste contexto, essas quatro atividades tiveram como intuito auxiliar o professor com a aprendizagem de forma prazerosa e, ao mesmo tempo, com desafios para que os alunos pudessem se envolver nas atividades com interesse pela descoberta e pelo conhecimento (CERNEV, 2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o advento das tecnologias digitais e sua influência significativa nos hábitos e costumes da sociedade contemporânea, os jogos de videogame se estabeleceram como uma forma de entretenimento predominante entre os jovens da geração atual. Dessa forma, é importante ressaltar que esses jovens estão constantemente expostos aos elementos característicos dos jogos, os quais foram abordados ao longo deste trabalho, tais como desafios, recompensas, competição e trabalho em equipe.

Diante desse contexto, torna-se essencial que o educador esteja atento às estratégias que permitam abordar os conteúdos curriculares de maneira a considerar os interesses dos alunos. Conforme discutido anteriormente, as metodologias ativas de ensino desempenham um papel crucial nesse processo de estabelecer uma conexão entre os temas de estudo e o universo dos estudantes. Nesse sentido, considerando a constante exposição dos alunos aos jogos digitais, a gamificação emerge como uma das principais metodologias ativas para essa abordagem.

Sendo assim, busquei com este trabalho apresentar uma proposta pedagógica que contemplasse quatro atividades musicais gamificadas, sendo duas sem o uso de tecnologias digitais, considerando a desigualdade digital presente nas escolas públicas brasileiras, e duas com o auxílio de recursos digitais, visando abranger instituições que disponibilizam tais tecnologias aos estudantes. Acredito que essas atividades podem ser úteis aos professores de várias formas, como sua aplicação em sala de aula, estimulando a geração de novas ideias para atividades musicais gamificadas e transmitindo minha visão sobre o processo de gamificação no ensino musical.

Pesquisar sobre as metodologias ativas proporcionou uma contribuição significativa ao meu entendimento sobre a importância de tornar o processo de ensino e aprendizagem dinâmicos para os alunos. Essa abordagem visa criar um ambiente propício no qual os estudantes se sintam confortáveis para aprender e engajar-se de maneira mais efetiva com os materiais de estudo no campo da música. Dessa forma, com os conhecimentos adquiridos por meio da minha pesquisa, encontro maior confiança ao compreender as ações que posso aplicar para agregar valor e significado ao meu papel como professor de música, tanto sob minha própria perspectiva quanto na perspectiva dos alunos. Esses conhecimentos proporcionam um

embasamento sólido que me permite explorar essas abordagens pedagógicas e promover experiências enriquecedoras no processo de ensino e aprendizagem musical.

Acredito na relevância deste trabalho a fim de desencadear novas pesquisas na área da gamificação e do uso das metodologias ativas no contexto escolar. Penso que, com os alunos atuais, é imprescindível que o professor desenvolva novas propostas com estratégias lúdicas e motivadoras a fim de ampliar sua forma de ensinar em sala de aula. Para tanto, é necessário o conhecimento destas novas ideias e proposições para que o professor possa ampliar sua práxis pedagógica.

Por fim, proponho aos interessados nessa temática que se aprofunde em outros tipos de metodologias ativas, uma vez que o objetivo deste trabalho foi focar especificamente a gamificação. Além disso, é encorajado que os interessados no tema da gamificação desenvolvam atividades gamificadas em suas respectivas áreas de ensino e compartilhem com seus colegas de profissão, a fim de promover cada vez mais a presença dessa abordagem na sala de aula. Ademais, destaco a importância do educador se manter atualizado em relação às tecnologias disponíveis para a prática docente, assim como estar informado sobre os interesses e atividades que compõem a vivência dos alunos.

REFERÊNCIAS

BACICH, L; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BOURDIEU, P. **Escritos de educação**. Editora Vozes, 2007.

BRANDÃO, A. F. **Musintro: aplicativo de apoio à aprendizagem introdutória de teoria musical utilizando gamificação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Engenharia da Computação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CERNEV, F. K. **Aprendizagem musical colaborativa mediada pelas tecnologias digitais: estratégias de aprendizagem e motivação dos alunos**. Tese (Doutorado em Música)—Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. 243f.

CERNEV, F. K. Metodologias ativas em Educação Musical: Concepções e práticas no ensino superior a distância. **Revista Hipótese**, Bauru, v. 8, n. esp. 1, e022022, 2022. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.47519/eiaerh.v8.2022.ID417>

CERNEV, F. K; MALAGUTTI, V. G. #Escola #Música #Tecnologia: apreciar, executar e criar utilizando as tecnologias digitais em sala de aula. **Música na Educação Básica**, v. 7, p. 96-107, 2016.

DELALANDE, François. **A música é um jogo de criança**. Tradução de Alessandra Cintra. São Paulo: Peirópolis, 2019.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v.14, n.1, p. 268-288, 2017.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, Porto Alegre, v. 11 n. 1, julho, 2013.

GARCIA, M. S. DOS S.; FILATRO, A. C. Design de jogos e gamificação para aprendizagem: uma perspectiva andragógica. **Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional**, v. 18, n. 48, p. 129-142, 27 mar. 2023.

GOMES, C. et al. Realidade aumentada e gamificação. Desenvolvimento de aumentações num manual escolar de educação musical. **3.ª edição do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning**, p. 448-460, 2016.

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

LIRA, D., FEITOSA, J. H., FREIRE, M. A. B., CARVALHO, C. R. F., SILVA, R. L., & ALMEIDA, J. R. Quiz PET Música: a gamificação como estratégia pedagógica para a aprendizagem musical. **XXV Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical**. Porto Alegre: ABEM, 2021.

MASSÁRIO, M. S.; GHISLENI, T. S.; BOER, N. O Ensino de Música na Educação Infantil: a gamificação como prática potencializadora. **Disciplinarum Scientia Socialis Aplicadas**, v. 18, n. 2, p. 97-106, 2022.

MARINS, D. Um processo de gamificação baseado na teoria da autodeterminação. **Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Sistemas e Computação**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

MORAN, J. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. Novas Tecnologias Digitais**: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: CRV, 2017, p.23-35.

PARREIRAS, C.; MACEDO, R. M. **Desigualdades digitais e educação**: breves inquietações pandêmicas. Cientistas sociais e o coronavírus Florianópolis: Tribo da Ilha Editora, p. 485-491, 2020.

PAZ, M. F. História e gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história. 2018. **Dissertação** (Mestrado em Ensino de História) - Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

PESCETTI, L. M. Canciones de siete leguas. In: BRUM, J. (Org.) **Panorama del Movimiento de la Canción Infantil Latinoamericana y Caribeña**: estudios, reflexiones y propuestas acerca de las canciones para la infancia. Montevideo: 7º Encuentro de la Canción Infantil Latinoamericana y Caribeña, 2005. p. 33-41.

SANTOS, P. C. P. M.; BAGGIO, D. K.; CIUFA, M. A. D. SILVA, F.; O professor e o aluno, as múltiplas faces do ensinar e aprender. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, [S.l.], v. 1, n. 20, p. e10997, jul. 2021. ISSN 2447-1801.

SILVA, J. B.; SALES, G. L. Gamificação aplicada no ensino de Física: um estudo de caso no ensino de óptica geométrica. **Acta Scientiae**, v. 19, n. 5, p.782 - 798, 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3174>>. Acesso em: 10/07/2023

TONÉIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação?**. Santa Catarina: Bookess Editora, 2017.

VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B.; GERALDINI, A. F. S. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, v. 17, n. 52, p. 455-478, 2017.

VEBER, Andreia; ROSA, Tiago. jogos digitais online e ensino de música: propostas para a prática musical em grupo. **Música na Educação Básica**. Londrina, v. 4, n.4, 2012.