

## O ENSINO DE MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA POTENCIALIZADORA

Marcelo Schaedler Massário<sup>1</sup>; Taís Steffenello Ghisleni<sup>2</sup>; Noemi Boer<sup>3</sup>

### RESUMO

Neste estudo apresenta-se a gamificação no ensino de música no contexto da Educação Infantil. De abordagem qualitativa, o estudo articula a pesquisa bibliográfica, pautada na fundamentação teórica dos temas em questão com a elaboração de um jogo didático denominado Amarelinha Musical. Com isso, o objetivo é propor uma metodologia lúdica por meio de um jogo didático para o ensino das notas musicais em que se utiliza a gamificação, como principal recurso pedagógico. Conforme a prática de gamificar, as atividades que envolvem música visam a desafios e ao aumento de interesse das crianças nos processos de aprendizagem. O jogo apresentado neste artigo, foi elaborado a partir da Amarelinha convencional e adaptado com o objetivo de proporcionar às crianças da Educação Infantil uma nova maneira de brincar e aprender contribuindo, assim, para os processos de aprendizagem musical.

**Palavras-chave:** Notas musicais; Jogo didático; Ludicidade.

**Eixo Temático:** Educação, Cultura e Comunicação (ECC)

### 1. INTRODUÇÃO

A inserção da música na vida da criança geralmente ocorre antes dos processos de alfabetização e de letramento da criança. Essa relação pode surgir inicialmente no ventre materno, sendo continuada no decorrer da sua infância. Por isso, a música está presente no contato da criança com a família, nas primeiras brincadeiras infantis, nos jogos e, até mesmo, como forma de expressão e socialização. Então, dessa realidade, por que não pensar, também, na alfabetização em outras formas de expressividade? A música, indubitavelmente é tão antiga quando

<sup>1</sup> Publicitário. Mestrando em Ensino de Humanidades e Linguagens (MEHL), Universidade Franciscana (UFN). E-mail: marcelomassario@ufn.edu.br

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação. Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens (MEHL) da Universidade Franciscana (UFN). E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Orientadora. Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens (MEHL), Universidade Franciscana (UFN). E-mail: noemiboer@ufn.edu.br

a escrita, é uma forma de expressividade atemporal que carregamos em nosso inconsciente desde que o *Homo sapiens* desenvolveu a racionalidade, segundo os autores Marchand e Jeunesse (1994) em sua obra sobre as origens da música.

Por essa razão, o processo de musicalização infantil é capaz de fornecer à criança o desenvolvimento – ou sua entrada – à expressividade musical partindo de uma compreensão que a acompanhará durante toda sua vida. Conforme apontado por Bréscia (2003, p. 71), "reconhecendo a música como uma linguagem e com possibilidades variadas de exploração no contexto criativo, faz-se ela, de suma importância no currículo escolar". O autor assevera que, a música como prática de linguagem proporciona um ambiente criativo para que os alunos aprendam, explorando suas variadas possibilidades afetivas e sociais, além de desenvolver a sensibilidade musical (BRÉSCIA, 2003).

De acordo com essa premissa, do processo da musicalização que envolve as crianças e sua inserção no universo musical, compreende uma capacitação maior em relação à expressividade como um todo, conferindo resultados mais positivos na socialização e na memorização das atividades ao qual as crianças são expostas. Dessa forma, amplia suas possibilidades de exploração e absorção, principalmente nos anos iniciais. Sendo assim, as crianças são impulsionadas a se relacionar com os sons que elas próprias vão experimentando e descobrindo a cada dia. Segundo Brito (2003, p. 41), "durante os primeiros anos de vida, o bebê explora grande quantidade de sons vocais, preparando-se para o exercício da fala, sem limitar-se, ainda, aos sons e fonemas presentes em sua língua natal". São os sons que eles emitem ao tentar reproduzir a fala a partir da sua interação com os pais.

A partir desse ponto, chega-se à Gamificação e ao ato de jogar, como forma de cativar e engajar os alunos da Educação Infantil. Além disso, gamificar, voltado ao ensino, mais precisamente para o ensino de música, seria como uma proposta convidativa e prazerosa à criança, tornando a musicalização um processo lúdico, e aproximado à linguagem infantil. Desse modo, o presente estudo tem por objetivo geral apresentar um jogo didático como recurso motivacional para ensinar as notas musicais às crianças na Educação Infantil. Busca-se, também, discorrer a respeito da

música enquanto fenômeno humano, e ressaltar a importância da Gamificação como recurso pedagógico para a educação.

## 1.1 A MÚSICA ENQUANTO FENÔMENO HUMANO

Na ótica de alguns autores, a linguagem musical possui diversos entendimentos. Alguns conceitos sofrem uma pequena alteração, conforme postula cada autor, visto que alguns teóricos trazem consigo suas próprias experiências musicais. Consoante ao ponto de vista de Schafer (1991, p. 25), “música é alguma coisa de que se gosta; música é som organizado com ritmo e melodia; música é som agradável aos ouvidos; música é arte ou música é uma atividade cultural relativa ao som”. Por outro lado, “música é sons, sons à nossa volta, quer estejamos dentro ou fora das salas de concerto”, respondeu John Cage a Murray Schafer, quando questionado a esse respeito. Para Cage, a escuta torna a música aquilo que antes não era classificado como música, como buzinas e motores de carros. Por outro lado, conforme Penna (1999), a música é uma forma de arte que tem como material básico o som. Segundo a autora, é uma atividade essencialmente humana, através da qual o homem constrói significados na sua relação com o mundo.

Para Brito (2003, p. 27), “a construção musical se dá no nível interno, pela ação de uma escuta intencional, transformadora, geradora de sentidos e significados”, ou seja, o ouvinte também é um ouvinte-compositor, e as relações, entre esses sinais sonoros, tornam-se música pela interação estabelecida entre os mundos subjetivo e objetivo: dentro e fora, silêncio interno. Carrasqueira (2018, p. 210) comenta que, “é curioso verificar que a palavra italiana para o verbo ‘ouvir’ é ‘sentire’. Sentir, em português, se refere à emoção e não é difícil constatar que muitas vezes o som nos toca mais profundamente que a imagem visual”.

Dessa forma, é fato que alguns autores possuem uma visão bastante distinta sobre a linguagem musical, e algumas definições destoam significativamente, mas todos esses conceitos são importantes para se entender como se faz música e, principalmente, como se pode reconhecê-la por meio dos sons. Conforme postulado por Penna (1999), a música é, sem dúvida, um fenômeno universal; mas enquanto linguagem é culturalmente construída, diferenciando-se de cultura para cultura.

Segundo a autora, a música é uma linguagem cultural porque consideramos familiar aquele tipo de música que faz parte de nossa vivência, justamente porque o fazer parte de nossa vivência permite que nós nos familiarizemos com os seus princípios de organização sonora, o que a torna uma música significativa para nós. Mas, afinal, como surgiram as notas musicais? Suas origens remontam à Baixa Idade Média, e elas não possuíam nomes, o que dificultava sua memorização. Então, o monge italiano Guido D'Arezzo, no século XI, criou um sistema para denominar as notas. Sendo assim, as sete primeiras notas, dó, ré, mi, fá, sol, lá e si, vieram das sílabas iniciais das sete primeiras frases do hino de louvor a São João Batista, que é padroeiro dos cantores medievais. Dessa forma, as sílabas viraram os nomes das notas, como se conhece hoje, facilitando o aprendizado e o estudo da música (FREIRE, 2008).

Sendo assim, a linguagem musical possui elementos que organizam sua escrita e execução na partitura<sup>4</sup> por meio de símbolos gráficos que irão determinar a música a ser executada. De acordo com a estrutura dos acordes<sup>5</sup>, convém comentar que,

como toda linguagem, a música possui uma morfologia, uma sintaxe e uma fraseologia. Embora não seja indispensável o conhecimento da linguagem para a captação da mensagem estética musical, pois a música comunica-se através do ritmo das suas tensões, tal conhecimento amplia a compreensão das informações estéticas (MAGNANI, 1989, p. 75).

Nesse sentido, a linguagem possui uma função instrumental e faz a mediação, entre a experiência cotidiana, além da sistematização dos conhecimentos artísticos, filosóficos, científicos e religiosos. Por isso, a linguagem existe como meio de comunicação, mas na música ela vai muito além da verbalização, pois tem o poder de tocar a alma. Schafer (1991), considera “que uma pessoa só consiga aprender a respeito de som produzindo som, a respeito de música, fazendo música” (p. 68). Essa ação, estabelecida de forma pioneira, culminou no contato com a natureza como representação dos sons naturais, projetando-os para o desenvolvimento e o aprimoramento dos sons que ouvimos e executamos atualmente.

<sup>4</sup> Genericamente, música impressa. De forma particular, designa a parte escrita do maestro, que contém todas as partes de instrumentos e vozes.

<sup>5</sup> Grupo de três ou mais notas (e poucas vezes somente duas, a depender do contexto harmônico) executadas de forma simultânea (DOURADO, 2004).

A partir das considerações a respeito da música, como uma das linguagens do componente curricular Arte, segundo a Base Nacional Comum Curricular, doravante BNCC (BRASIL, 2017), e da posição dos autores consultados, infere-se que a linguagem musical é múltipla e tem sua origem nas necessidades humanas de comunicação. Esse argumento é reforçado por Aguiar (2004) que situa a linguagem como essencialmente social, porque, desde os tempos primitivos, o ser humano precisava interagir com os seus semelhantes para garantir a subsistência e continuidade da espécie. Ainda, segundo essa autora, as linguagens, organizadas em sistemas, são conhecidas e usadas pelas pessoas que, de acordo com seus interesses e necessidades, alteram os signos que formam os sistemas de linguagem verbal e não verbal. Os signos verbais são expressos por palavras escritas ou faladas e os signos não verbais são visuais, como os gestos, postura, ilustrações, placas, música.

A partir do contexto da música, pode-se afirmar que esse tipo de linguagem afeta o ser humano desde o seu nascimento. O primeiro som, ao nascer, caracteriza a voz dos pais e familiares, o som dos animais, o ruído da vizinhança, o som do cotidiano. Enfim, sons que permeiam a vida social, de forma similar, pelos quatro cantos do mundo. De acordo com Brito (2003, p. 25), “a linguagem musical tem sido interpretada, entendida e definida de várias maneiras, em cada época e cultura, em sintonia com o modo de pensar, com os valores e as concepções estéticas vigentes”. Sendo assim, a música, como linguagem, está presente na cultura humana desde tempos remotos, pois as primeiras civilizações utilizavam instrumentos primitivos para extrair algum tipo de som, como pedaços de madeira, pele, osso, entre outros.

Na definição de alguns autores, a música é a arte de combinar sons. É constituída de melodia, ritmo e harmonia. Para Chediak (1986, p. 41), “melodia é uma sucessão de sons musicais combinados; ritmo é a duração e a acentuação dos sons e das pausas; e harmonia é a combinação dos sons simultâneos”. Sendo assim, em 2017, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), inseriu a música como umas das linguagens, juntamente com artes visuais, dança e teatro, a fim de articular saberes relativos a produtos e fenômenos artísticos, que envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. A sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades se manifestam como formas



de expressão no processo de aprendizagem em Arte (BRASIL, 2017). Sendo assim, chega-se ao ponto da gamificação e sua relevância para o ensino, em especial a educação infantil.

### 1.1.1 A importância da Gamificação para a educação

A gamificação é uma estratégia de ensino que usa elementos de jogos, como pontuação, conquistas e personagens, para motivar e engajar os alunos. Além de ser uma forma divertida de aprender, a gamificação pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes, como resolver problemas, pensar de forma criativa e trabalhar em equipe (ALVES, 2014). A prática da gamificação no campo da educação já vem sendo utilizada e aplicada por uma parcela considerável de professores, com o intuito de motivar e engajar seus alunos, principalmente os mais jovens, pertencentes à geração Z<sup>6</sup>, cujo status inclui a internet, com suas redes de interação e a usabilidade de seus dispositivos móveis. Mas não só, a inserção da gamificação contempla um público ainda maior, pois “jogar” não é uma ação exclusivamente dos jovens, portanto, é praticada por adultos e até os mais velhos. Nesse contexto, o objetivo geral da gamificação é tornar a aprendizagem mais fácil, mais fluida e, por que não, divertida? Mas afinal, o que é *Gamification*? Segundo Alves (2014, p. 51) "*Gamification* é um conceito emergente e no Brasil tem aparecido em diferentes grafias. Esse termo é atribuído a Nick Pelling, programador de computadores e inventor nascido na Inglaterra, nos anos 1960 (ALVES, 2014). O termo aparece também aportuguesado: Gameficação". Já o termo "gamificação" surgiu nos anos 1980, quando o professor Richard Bartle, da Universidade de Essex, o utilizou para definir o processo de “tornar algo que não é um jogo em um jogo” (POYATOS NETO, 2015). Contudo, a definição que melhor se aplica ao campo da aprendizagem é a de Karl Kapp: "*Gamification* é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em *games* para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas" (ALVES, 2014, p.43). A partir do ano de 2010, o termo passou a ser difundido para atribuir ao contexto de jogos.

---

<sup>6</sup> Nativos digitais ou ainda “Homo Zappiens”, nascidos em meados da década de 1990. (TAPSCOTT, 2010).

Entretanto, é importante retomar a infância e o brincar da criança, visto que elas são influenciadas desde cedo a brincar e, logo em seguida, passam a ter acesso, embora sob supervisão dos pais, aos dispositivos eletrônicos. É cada vez mais precoce o contato das crianças com os dispositivos digitais, por intervenção dos pais. Por outro lado, segundo Alves (2014, p. 33), “os animais também brincam e, se observarmos um grupo de animaizinhos brincando, perceberemos que reproduzem atitudes e gestos que parecem um certo ritual”. Isto é, mesmo os animais domésticos, como os gatos e os cachorros, juntamente com seus filhotes, brincam, correm, saltam e, de forma inocente, acabam mordendo um ao outro, mas de maneira controlada, porque faz parte da brincadeira. Aqui, a autora chama a atenção pelo fato de que a brincadeira é uma função biológica, sendo também uma função significativa. Conforme indicado por (REGO, 2014), a função da brincadeira exerce uma grande importância para o desenvolvimento da criança. Segundo Rego (2014, p. 82), “a brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de ação da criança e, de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações”. Isto é, a criança projeta-se nas atividades dos adultos, por meio do brinquedo, com a finalidade de relacionar o papel assumido. Vigotsky (1991) complementa ainda que a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e a compreensão da realidade pela qual está inserida.

Contudo, a gamificação pode oferecer recursos positivos à área da educação, pois trata-se de acompanhar as modificações impostas pela Era Digital, de acordo com o crescimento de demandas pedagógicas de ensino. Os jogos sempre foram um instrumento poderoso para a educação, visto que sua estrutura envolve objetivos e metas bem claras que, para serem atingidos, requerem a superação desses obstáculos (GABRIEL, 2013). Além disso, também é importante a participação e o interesse da criança no jogo, pois ao mesmo tempo vem fortalecer o vínculo entre professor e aluno, como serve para engajar, pensando nas próximas atividades com a mesma finalidade. As novas tecnologias digitais não apenas favorecem mais intensamente a participação, como também necessitam dela (GABRIEL, 2013). Por isso, neste estudo, é mister discorrer sobre a importância da gamificação, aliada ao

ensino musical, bem como as circunstâncias que requerem a aplicação do ato de gamificar, principalmente na área da educação infantil.

## 2. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa de natureza bibliográfica, baseada em fontes secundárias como livros, artigos e documentos oficiais como a BNCC. No que se refere à pesquisa bibliográfica, Gil (2017, p. 33), assevera que neste tipo de pesquisa “são elaboradas, principalmente com base em material já publicado, referentes ao pensamento de determinado autor, e as que se propõem a analisar posições diversas em relação a determinado assunto”. Ainda, conforme o autor, tem a capacidade de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Para isto, foi realizada uma revisão bibliográfica com o propósito de juntar informações, compreender o assunto em pauta que é a Gamificação e o ensino de música na Educação Infantil.

A pesquisa desenvolvida é de abordagem qualitativa que, segundo Michel (2009, p. 37), este tipo de estudo “carece de uma interpretação dos fenômenos à luz do contexto, do tempo, dos fatos. O ambiente da vida real é a fonte direta para obtenção dos dados, e a capacidade do pesquisador de interpretar essa realidade, com isenção e lógica, baseando-se em teoria existente, é fundamental para dar significado às respostas”. Dessa forma, fundamentam as discussões, correlacionando dados impessoais, por meio da realidade dos informantes, que serão analisados a partir de suas próprias significações. É importante destacar que, na pesquisa qualitativa, o pesquisador também participa, compreende e interpreta.

## 3. APRESENTAÇÃO DO JOGO AMARELINHA MUSICAL

A atividade musical gamificada consiste em um jogo denominado *Amarelinha Musical*, onde as notas musicais: dó, ré, mi, fá, sol, lá, si, e dó, ocupam o lugar dos números, com o qual compõem a amarelinha original. O desafio da criança será saltar, equilibrando-se em apenas um pé, seguindo a ordem das notas musicais, reconhecendo-as, bem como as cores que aparecem nos quadrados do tabuleiro, até completar o jogo.



**Objetivo do jogo:** aprender as notas musicais na ordem em que elas foram apresentadas em sala de aula, em um momento anterior ao jogo. Para acertar o jogo, a criança precisa seguir a ordem correta das notas musicais até concluir todo o tabuleiro.

**Recursos:** são necessários um violão ou outro instrumento musical e um tabuleiro, conforme a Figura 1.

**Regras do jogo:**

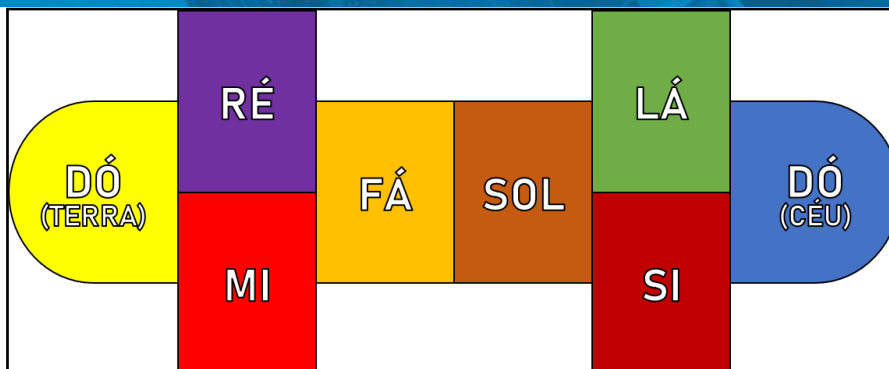
- O jogo inicia quando a música, tocada ao violão, começa.
- A partir do início da atividade, as crianças, uma de cada vez, devem pular em um pé só, alternando os pés, conforme avança para o próximo quadrado, seguindo a ordem correta das notas.
- Quando a música executada pelo professor parar, a criança também deverá parar na casa em que se encontra. A criança deve identificar a nota musical e a cor da casa correspondente.
- Enquanto joga, a criança deverá seguir a ordem sequencial das notas musicais e não poderá pisar a linha que separa os quadrados. Caso isso aconteça, ela ficará uma rodada sem jogar.
- As diferentes cores das casas do tabuleiro servem para a criança fazer a associação entre a nota musical e a cor correspondente.

**Estrutura do tabuleiro:**

- a) Material sugerido: TNT branco para o fundo e colorido para as casas
- b) Dimensões do tabuleiro: 1,80m de comprimento por 1m de largura.
- c) Dimensão das casas: 30 a 35 cm
- d) Divisórias das casas: tiras de EVA
- e) Letras: recortadas em EVA

**Idade recomendada:** crianças de 4 anos

**Figura 1:** Amarelinha musical



Fonte: elaboração do autor.

Diante disso, é preciso entender mais a respeito da música e de sua importância no ensino, principalmente na etapa da Educação Infantil, bem como compreender seus benefícios através de propostas gamificadas e que venham contribuir com o ensino de música.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que foi apresentado neste estudo, considera-se que a educação tem muito a ganhar com a inserção da Gamificação, além de suscitar propostas modernas e inovadoras voltadas para o ensino de crianças da Educação Infantil. Uma vez que o processo de globalização está completamente inserido em todas as áreas, se percebe irreversível a possibilidade de a humanidade retornar ao passado, já que o cotidiano das pessoas era composto de outros tipos de tecnologia. Além disso, as propostas ludificadas apresentadas neste estudo trazem uma opção bastante positiva sobre esse tipo de atividade na área educacional.

Conforme a utilização da Gamificação, tanto o interesse como o engajamento das crianças podem aumentar significativamente, de acordo com a criatividade concebida durante o uso dos jogos, apesar dos desafios apresentados por eles, contudo, gerando curiosidade e novas formas pedagógicas de aprendizagem.

Portanto, em referência ao ensino de música na Educação Infantil, é possível visualizar uma oportunidade do emprego de gamificação, visto que a parte teórica da música nem sempre se mostra atrativa para as crianças. A ludificação desse processo de ensino por meio de jogos infantis, como a Amarelinha, é uma alternativa de aproximar a alfabetização e o letramento musical com uma linguagem com a qual as crianças tenham maior identificação. Ressalta-se ainda, a importância do ensino de

música para a formação humana e integral da criança, contemplando o que diz o Campo de Experiência denominado “Traços, sons, cores e formas” e demais orientações da BNCC, para a Educação Infantil .

## AGRADECIMENTOS

Agradecimento especial à CAPES/PROSUC.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, V. T. de. **O verbal e o não verbal**. São Paulo: UNESP, 2004.
- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras - Um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014. *E-Book*.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular**, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 25 abr. 2022.
- BRÉSCIA, V. L. P. **Educação musical**: bases psicológicas e ação preventiva. Campinas: Átomo, 2003.
- BRITO, T. A. **Música na Educação Infantil**: propostas para a formação integral da criança. 5. ed. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- CARRASQUEIRA, A. C. M. D. Considerações sobre o ensino da música no Brasil. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 32, p. 207-221, 2018.
- CHEDIAK, A. **Harmonia & improvisação**. 10. ed. Rio de Janeiro: Lumiar, 1986.
- DOURADO, H. A. **Dicionário de termos e expressões da música**. Editora 34: São Paulo, 2004.
- FREIRE, R. D. Sistema de solfejo fixo-ampliado: uma nota para cada sílaba e uma sílaba para cada nota. **Opus**, Brasília, v. 14, n. 1, 2008.
- GABRIEL, M. **Educar**. São Paulo: Saraiva, 2013.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- MAGNANI, S. **Expressão e comunicação na linguagem da música**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1989.
- MARCHAND, P.; JEUNESSE, G. **A música dos instrumentos**: das flautas de osso da pré-história às guitarras elétricas. São Paulo: Melhoramentos, 1994.
- MICHEL, M. H. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais**: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- PENNA, M. Dó, Ré, Mi, Fá e muito mais: discutindo o que é música. Ensino de Arte: **Revista da Associação dos Arte-Educadores do Estado de São Paulo**. Campinas, n. III, v. 2, p. 14-17, 1999.



POYATOS NETO, H. R. **Gamificação**: engajando pessoas de maneira lúdica. São Paulo: Fiap, 2015. *E-Book*.

REGO, T. C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SCHAFER, M. R. **O ouvido pensante**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1991.

VIGOTSKY, L. **A formação social da mente**. 4.ed. São Paulo: Martins Flores, 1991.