

## O JOGO ESCOLAR *ESCOLINHA PURA MÚSICA* NA EDUCAÇÃO MÚSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

<sup>1</sup>Anderson Franklin do Rego Antero;<sup>2</sup> Thays Evelin da Silva Brito; <sup>3</sup> Orientadora: Kátia Farias Antero

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Campina Grande (Campus-Campina Grande)*  
E-mail: [and.artes@hotmail.com](mailto:and.artes@hotmail.com)

<sup>2</sup>*Universidade Estadual da Paraíba ( Campus III); Faculdade Maurício de Nassau, ( Campus-Campina Grande)*  
E-mail: [thaysevelin1@gmail.com](mailto:thaysevelin1@gmail.com)

<sup>3</sup>*Universidade Estadual da Paraíba ( Campus I); Faculdade Maurício de Nassau (Campus – Campina Grande);  
Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Educação, Cultura e Diversidade – NUPEDI/IFPB –  
CNPQ*  
E-mail: [professorakatiaantero@hotmail.com](mailto:professorakatiaantero@hotmail.com)

### Introdução

Ao ingressar no curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), conheci o professor Dr. Marcelo Barros, professor da disciplina Jogos Digitais, do curso de Computação da UFCG. Assim, decidi fazer esta disciplina que me deu suporte para desenvolver esta pesquisa que tem os jogos digitais como ferramenta metodológica para o ensino e aprendizagem de música na fase infantil. Neste momento surgiu a seguinte questão que moveu esta pesquisa: como o jogo digital *Escolinha Pura Música* pode contribuir no processo de musicalização de crianças na faixa etária de três a cinco anos?

Aponta-se a falta de compreensão musical e o acúmulo de tarefas do cotidiano de pais ou outras pessoas responsáveis por crianças que, estimulam pouco a aprendizagem musical, deixando-as ter acesso, sem uma seleção prévia, às músicas de aparelhos como: rádio, TV, tocadores de CD, DVD ou celulares e *players* mp4. Acredita-se que a criança aprende melhor quando lhe é dada oportunidades de participar de atividades lúdicas direcionadas à aprendizagem, nesse caso: musical. Assim, é inegável a atração e diversão que os jogos proporcionam, principalmente, tratando-se de jogos digitais, onde há maior possibilidade de interação.

O jogo digital, objeto desta pesquisa, tem sido utilizado por crianças em multi- plataformas, proporcionando diversão e entretenimento. No entanto, a falta de orientação por parte dos pais, ou responsáveis e formação inadequada de professores, além de acesso limitado a jogos educativos, tem sido cada vez mais presentes. Portanto, o Jogo *Escolinha Pura Música* propõe-se dar oportunidade às crianças de três a cinco anos, participarem de atividades musicais lúdicas, por meio das *Tecnologias de Informação e Comunicação* (TICs).

Pensando assim, idealizamos um jogo autoexplicativo, que pode servir como ferramenta no processo de musicalização. O referido jogo está fundamentado em métodos de ensino e aprendizagem, proporcionando à criança uma educação musical desenvolvida por meio da experimentação e

manipulação no ambiente virtual. Após algumas investigações percebemos muitos casos em que a vivência musical durante a infância é limitada, especialmente no ambiente escolar, fato ocorrido pela ausência de profissionais qualificados para tal.

Este projeto tem como objetivo geral, investigar a aprendizagem musical por meio das novas TIC's. Para tanto, desenvolvi o jogo digital *Escolinha Pura Música*, no intuito de proporcionar à criança, na faixa etária entre três e cinco anos, uma vivência musical em um ambiente autoexplicativo, assim como investigar suas contribuições para musicalização.

Uma das exigências da disciplina Jogos Digitais, para a criação de um jogo, baseia-se na inovação. Para tanto, observamos que a demanda de pesquisas desenvolvidas nesta área de tecnologia digital para o ensino e aprendizagem de música na faixa etária de três a cinco anos, ainda está em crescimento. Esse fato pode ser analisado nas publicações da Associação Brasileira de Educação Musical (ABEM) e a Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música (ANPPOM).

## **Metodologia**

Como opção metodológica, optei em realizar revisão bibliográfica, buscando dialogar com educadores da área de música que discutem em torno da aprendizagem musical, ao tempo em que construí o referido jogo. Dentre os pesquisadores que contribuíram para nosso trabalho, destacamos Gordon (2015) e Penna (2012), porém, ainda para elucidar questões relativas ao jogo, nos reportamos junto a autores como Vieira (2012), Barros e Andrade (2018). Posteriormente, o jogo foi testado com um grupo de cinco crianças, no intuito de verificar as contribuições do projeto do jogo para a aprendizagem musical. O referido jogo permite que a criança possa interagir por meio de diferentes atividades musicais práticas.

O personagem principal desse jogo é um professor que alerta o usuário em todo decorrer do jogo. O estímulo ocorre pelo áudio/visual, ou seja, quanto mais ações favoráveis, mais eventos de movimento e som acontecem. Do contrário, quanto mais ações desfavoráveis para o andamento do jogo, mais monótono o jogo será. Isso levará a criança a procurar fazer ações que ativem gatilhos para os eventos supracitados, despertando, assim, motivação e engajamento. Além da aprendizagem musical, a criança também vivenciará, virtualmente, práticas de segurança doméstica, organização, higiene, bom comportamento em ambientes, sensibilidade e eventos culturais artísticos, assim como desenvolvimento da linguagem oral.

## **Resultados e Discussão**

Verificamos o desempenho de algumas crianças para verificar como estas se davam no desempenho do jogo. Preferimos denominar cada uma delas por letras para preservar a identidades.

A criança "A", com apenas 3 anos de idade, não adquiriu pontuação em nenhuma das atividades do jogo, permanecendo com nível um, esta evidencia pode estar relacionada ao fato da

criança ter baixo nível de concentração, assim como relatou o pai. Observa-se, ainda, conforme os dados acima, que o tempo de jogo desta criança foi de cinco minutos e sete segundos.

A criança “B”, que no caso é seu irmão, teve engajamento de uma hora e quatro minutos de jogo adquirindo seis pontos nas atividades relacionadas à segurança doméstica e noções de ética (ícone medalha); vinte nas atividades referentes ao pulso, entre outras atividades (ícone pandeiro); um ponto, nas atividades relacionadas principalmente ao timbre na sala com ícone sininho e, vinte foi a pontuação pelas atividades contidas na sala com ícone colcheias. Esta chegou ao nível dois (ícone troféu).

Segundo a avaliação do pai, tendo como base as respostas do questionário, referente a criança “A”, consta que esta raramente jogou e interagiu musicalmente, assim como, ninguém jogou por ela e não teve vontade de jogar por não gostar de atividades manuais, além da impaciência que lhe impedia de jogar. Quanto ao seu irmão (criança “B”), com quatro anos de idade, mesmo jogando raramente, este interagiu musicalmente procurando cantar algumas das melodias do jogo e, ainda, mostrou engajamento semanal jogando sozinho sem precisar de ajuda, tendo pouca dificuldade para usar o jogo. O pai destas crianças considerou o jogo *Escolinha Pura Música* como bom.

As crianças “C” e “D”, são irmãs com diferentes idades, respectivamente três e sete anos. Mesmo com um pouco de dificuldade ao usar o toque de mouse do *notebook*, segundo relato dos pais, pode-se observar as pontuações presentes na mesma linha da criança “C”, nas colunas do ícone medalha e do ícone colcheias, as pontuações de dois e quatro de desempenho. Esta foi a segunda criança mais nova desta pesquisa. Seu engajamento, segundo consta na coluna com ícone relógio, mostra dez minutos e cinquenta segundos de jogo. Quanto a sua irmã (criança “D”), foi a única acima da faixa que teve participação neste teste. Esta teve maior engajamento, pois, segundo relato dos pais, computou quarenta minutos em jogo e só fez uma pausa para ir ao banho, porém, logo voltou e concluiu o tempo mostrado na coluna do ícone com relógio, exatamente cinquenta minutos e um segundo de engajamento.

Segundo a avaliação dos pais, tendo como base as respostas do questionário, a criança “C” (sua filha mais nova), teve engajamento semanal que, igualmente a sua irmã (“D”), passou a interagir musicalmente, porém, algumas vezes jogava com sua irmã mais nova, que teve dificuldade para usar o mouse do *notebook* em toque/arrasto. A irmã mais velha jogava diariamente, na presença do pai (mas só ela manuseava) e teve dificuldade mediana. Os referidos pais classificaram o jogo *Escolinha Pura Música*, para suas duas filhas, como excelente e, esperam pela próxima versão.

A criança “E”, obteve a seguinte pontuação: quatro nas atividades relacionadas a ética e segurança doméstica (ícone medalha); três nas atividades contidas na sala com ícone pandeiro; dois, em atividades relacionadas a timbre, diversidade instrumental, entre outras; vinte em atividades contidas na sala com ícone colcheias, que envolve composição, criatividade, andamento, etc. Quanto às respostas dos pais relacionadas ao questionário, constata-se que sua filha jogou pouco tempo, no entanto, tinha contato diário, jogando sozinha sem ajuda, apresentando dificuldade apenas no início.

Estes pais classificaram o jogo *Escolinha Pura Música* para ambas as filhas como excelente e, esperam pela próxima versão.

Estes foram os resultados obtidos pelo período de uma semana. Porém, o engajamento perdurou não só na semana do teste, pois, na segunda semana já estava com pouco mais de cinco horas de jogo computada, o que mostra seu interesse em jogar.

## Conclusões

Pude concluir com a referida pesquisa que, segundo relato dos pais, as plataformas em que o sistema funcionou com melhores resultados, foram nos computadores fixos, ou de mesa (*desktop*), notebooks e netbooks que são alguns dos dispositivos portáteis, pois, nos portáteis como *tablets* ou celulares, que não são de última geração, tecnologicamente falando, apresentaram um pouco de instabilidade no que diz respeito ao toque de tela no sistema *android*. Esse *feedback* do teste do jogo *Escolinha Pura Música* por parte dos responsáveis, ajudou a “enxergar” este problema que será solucionado na próxima atualização e, isso sem que os usuários percebam. Esta foi mais uma vantagem de ter a funcionalidade do jogo, online. Sabe-se que nem todos têm acesso à internet, o que dificulta o acesso ao jogo *Escolinha Pura Música*, porém, pretendemos desenvolver uma versão *off-line* resumida, sem a necessidade de instalação, podendo ser usada diretamente de um *pendrive*.

Enfim, segundo o relato dos responsáveis e conforme constam os dados coletados, o jogo *Escolinha Pura Música*, é uma ferramenta digital que pode contribuir nos processos de musicalização em crianças na faixa etária de três a sete anos. Os referidos dados mostram a existência de engajamento, assim como variação e avanço dos medidores em suas respectivas atividades.

## Referências

BARROS, M.; ANDRADE, V. **LerAtos**. Disponível em:

<<http://www.insticc.org/node/TechnicalProgram/csedu/presentationDetails/66911>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

GORDON, E . **Gia Publications, INC. Music for the church**. Dez 2015. Disponível em:

<<https://www.giamusic.com/bios/edwin-gordon>> Acesso em: 03 mai 2018.

\_\_\_\_\_. **Teoria de Aprendizagem Musical**. Dez 2015. Disponível em: <<http://escola-musica.com/metodologias-e-exames/edwin-gordon.html>>. Acesso em: 03 mai 2018.

PENNA, M. **MÚSICA(S) e seu ensino**. 2ª edição revisada e ampliada. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.

\_\_\_\_\_. **Construindo o Primeiro Projeto de Pesquisa em Educação e Música**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015.

VIEIRA, M. J. **A utilização de jogos eletrônicos na musicalização de crianças**. Nome do periódico, Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música (ANPPOM), out. 2012. Disponível em: <[http://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso\\_anppom\\_2005/sessao17/marcusvieira\\_fabiofurlan\\_ete.pdf](http://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2005/sessao17/marcusvieira_fabiofurlan_ete.pdf)>. Acesso em: 03 mai 2018.