



Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Departamento de Educação - Campus I

Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - GESTEC

Área 2 – Processos Tecnológicos e Redes Sociais

Carlos Humberto da Paixão Balogh Júnior

**O USO DOS GAMES DIGITAIS PARA A
EDUCAÇÃO MUSICAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Salvador - Ba.

2019

CARLOS HUMBERTO DA PAIXÃO BALOGH JÚNIOR

**O USO DOS GAMES DIGITAIS PARA A
EDUCAÇÃO MUSICAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC, do Departamento de Educação Campus I da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, como requisito para a obtenção do título de mestre.

Orientadora: Prof^a Dr^a Kathia Marise Borges Sales

Salvador - Ba.

2019

Universidade do Estado da Bahia

Sistema de Biblioteca

Ficha Catalográfica - Produzida pela Biblioteca Edivaldo Machado Boaventura

Balogh Júnior, Carlos Humberto da Paixão.

O Uso dos Games Digitais para a Educação Musical no Ensino Fundamental I: . / Carlos Humberto da Paixão Balogh Júnior.-- Salvador, 2019.

115 fls : ..

Orientador: Káthia Marise Borges Sales

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Campus I. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação - GESTEC, 2019

1. Educação Musical. 2. Tic e Educação. 3. Games Digitais. I. Sales, Káthia Marise Borges II. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Campus I.

CDD: 370

FOLHA DE APROVAÇÃO

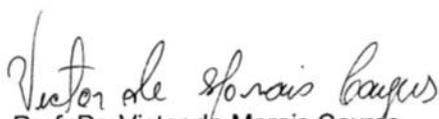
“O USO DOS GAMES DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO MUSICAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I”

CARLOS HUMBERTO DA PAIXÃO BALOGH JUNIOR

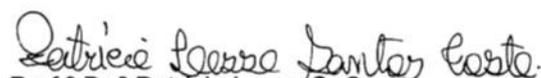
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação (*Stricto Sensu*) Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Área de Concentração II – Processos Tecnológicos e Redes Sociais, em 09 de maio de 2019, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:



Prof.^a Dr.^a Kátia Marise Borges Sales
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Doutorado em Difusão do Conhecimento
Universidade Federal da Bahia – UFBA



Prof. Dr. Victor de Moraes Cayres
Soluções Lúdicas e Narrativas Transmídia - SLNT
Doutorado em Artes
Universidade Federal da Bahia – UFBA



Prof.^a Dr.^a Patrícia Lessa S. Costa
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Sociologia
Universidade Federal da Bahia – UFBA

Aos meus pais, Carlos Balogh (in memoriam) e Lourdinha Rabello, por todo o amor e educação que recebi, e tudo que fizeram por mim ao longo de minha vida. Espero ser digno e merecedor do orgulho de vocês, especialmente com relação à minha formação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, por ter abençoado os meus caminhos para que eu pudesse chegar até aqui.

Agradeço a minha querida esposa, Lêda Balogh, por ter acreditado que eu seria capaz de vencer este desafio, dando todo o incentivo e apoio necessário para que eu realizasse esta caminhada.

Agradeço a minha orientadora, professora Káthia Marise, por ter aceitado essa caminhada ao meu lado, sempre atenciosa e paciente, com sua capacidade incrível de trazer uma locomotiva para os trilhos, todas as vezes que esta se encontrou descarrilhada.

A minha mãe, Lourdinha Rabello, por nunca ter deixado de acreditar que eu fosse capaz de vencer novos desafios, em busca do meu sucesso.

A minha irmã, Tina Balogh, pelo seu total apoio ao longo de minha vida, sempre ao meu lado, nos momentos mais felizes ou difíceis. Estamos juntos.

Ao meu irmão, Henrique Balogh, por ter sido um exemplo positivo para mim, ao obter seu diploma de mestrado em Geologia. Muito chique!

Agradeço às professoras Patrícia Lessa e Carla Liane, por ambas terem me apoiado, acreditando no potencial da minha pesquisa.

Agradeço a minha amiga e colega de trabalho, a professora Valesca, mestre em educação, sempre disposta a retirar dúvidas que eu por ventura pudesse ter ao longo das etapas deste trabalho.

Agradeço também a todos os professores deste programa de mestrado, que colaboraram de forma direta ou indireta na produção deste trabalho.

Partindo da concepção de que a música é um meio de comunicação, que serve-se de uma linguagem, pode-se concluir que uma contribuição para a tomada de consciência do novo, ou do desconhecido, seja uma das mais importantes, se não sua mais importante função.

(Koellreuter, 1997)

RESUMO

Frente ao desafio da obrigatoriedade da Educação Musical no ensino fundamental e a necessidade de construir alternativas metodológicas para o ensino nesta área, este trabalho de pesquisa desenvolvido em Programa de Mestrado Profissional, questiona: **A utilização de games digitais como recurso pedagógico pode potencializar o desenvolvimento das percepções melódicas, harmônicas e rítmicas de estudantes do Ensino Fundamental I?** Neste sentido, analisa as possíveis contribuições que a inserção dos games digitais podem promover no processo de formação dos estudantes do ensino fundamental I de uma escola da Rede Municipal de Salvador, nas aulas de educação musical. Tem o intuito de evidenciar as possibilidades educacionais desses games em sala de aula, a partir de uma pesquisa aplicada de cunho qualitativo, que utiliza o recurso da pesquisa participante, com foco no uso de jogos eletrônicos digitais como ferramentas pedagógicas para a Educação Musical. Essa pesquisa tem ainda como objetivo, abordar uma dimensão teórica sobre esse tema fundamentada em revisão bibliográfica. Desenvolve-se em forma de Pesquisa Participante, seguindo os princípios de Carlos Brandão, e tendo como principais referências teóricas para o estudo de Educação Musical, os educadores Joachim Koellreutter e Murray Schafer e para o estudo dos Games, os educadores Huizinga e Lynn Alves. É possível concluir, com base no que foi pesquisado durante este estudo, assim como nos resultados revelados ao final deste trabalho, que os games digitais podem contribuir para potencializar a educação musical. Destaca-se a relevância desta pesquisa pela sugestão de novos caminhos para a produção do conhecimento na área da educação musical. Este trabalho possibilitou também a produção e apresentação de uma metodologia acessível e inovadora, baseada no uso pedagógico de games digitais na educação musical, que pode ser utilizada futuramente por professores e pesquisadores interessados nesta temática, sendo estes especialistas da área, ou não.

Palavras-chave: Educação Musical. Tic e Educação. Games Digitais.

ABSTRACT

Faced with the challenge of Music Education in elementary education and the need to construct methodological alternatives for teaching in this area, this research work developed in a Professional Master's Program, asks: The use of digital games as a pedagogical resource can enhance the development of melodic, harmonic and rhythmic perceptions of elementary students? In this sense, it analyzes the possible contributions that the insertion of the digital games can promote in the process of formation of the students of the fundamental education I of a school of the Municipal Network of Salvador, in the classes of musical education. It aims to highlight the educational possibilities of these games in the classroom, based on a qualitative applied research that uses the participant research resource, focusing on the use of digital electronic games as pedagogical tools for Music Education. This research also aims to address a theoretical dimension on this topic based on a bibliographical review. It develops in the form of Participating Research, following the principles of Carlos Brandão, and having as main theoretical references for the study of Music Education, the educators Joachim Koellreutter and Murray Schafer and for the study of the Games, educators Huizinga and Lynn Alves. It is possible to conclude, based on what was researched during this study, as well as on the results revealed at the end of this work, that digital games can contribute to enhance music education. The relevance of this research is highlighted by the suggestion of new paths for the production of knowledge in the area of musical education. This work also enabled the production and presentation of an accessible and innovative methodology based on the pedagogical use of digital games in music education, which can be used in the future by professors and researchers interested in this subject.

Keywords: Musical Education. Tic and Education. Digital Games.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Pontuações obtidas durante a 1ª etapa: Percepção harmônica	62
Gráfico 2 - Percentual de Concluintes da canção durante a 1ª etapa	63
Gráfico 3 - Pontuações obtidas durante a 2ª etapa: Percepção melódica	68
Gráfico 4 - Percentual de Concluintes da canção durante a 2ª etapa	70
Gráfico 5 - Pontuações obtidas durante a 3ª etapa: Percepção rítmica	76
Gráfico 6 - Percentual de Concluintes da canção durante a 3ª etapa	78
Gráfico 7 - Percentual de Concluintes da canção durante o último encontro da 3ª etapa	80

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Etapas da Pesquisa	53
Quadro 2 - Habilidades Musicais Trabalhadas	56
Quadro 3 - Caracterização dos Sujeitos Entrevistados	81
Quadro 4 - Lista de Materiais	90

LISTA DE SIGLAS

UNEB – Universidade do Estado da Bahia

GESTEC – Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação

DCETM – Difusão do Conhecimento, Educação, Tecnologia e Modelagens Sociais
(Grupo de Pesquisa)

TIC – Tecnologia da Informação e da Informação

PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Implicações do Pesquisador com o tema.....	20
1.2 Questão de Investigação	21
1.3 Objetivos.....	22
1.4 Estrutura Geral da Dissertação	22
2 EDUCAÇÃO MUSICAL NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	24
2.1 Uma Abordagem Histórica da Educação Musical através dos tempos.....	24
2.2 Os Referenciais para o Ensino de Música na Educação Fundamental.....	31
2.3 Koellreutter: o Humano como objetivo da Educação Musical	36
2.4 Murray Schafer: o Educador Musical em um mundo em mudança.....	38
3 TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO: UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA DE GAMES DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO MUSICAL	40
3.1 Tecnologias: tecendo uma abordagem conceitual.....	40
3.2 As Tecnologias da Informação (TIC) na Educação.....	41
3.3 Um ponto de partida para a discussão sobre os Jogos.....	43
3.4 Tecnologias e Games Musicais na Educação.....	44
3.5 Brincando de ser uma estrela da Música	46
3.6 Apresentando os Games selecionados para a Pesquisa	47
4 METODOLOGIA E ANÁLISE DOS DADOS	52
4.1 Delimitação do Campo de Execução	53
4.2 Sujeitos	54
4.3 Instrumentos de Coleta de Dados.....	55
4.4 A Análise Dos Dados	58
5 APRESENTANDO O PRODUTO	88
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
REFERÊNCIAS	101
APÊNDICES	104

1 INTRODUÇÃO

As sociedades, nos moldes que conhecemos nos dias atuais, sempre foram marcadas pelos avanços da modernidade, através dos diversos processos tecnológicos, como argumenta Hetkowsky (2009, p.233), a “tecnologia é o conhecimento de uma arte”, no sentido de buscar soluções para problemas significativos em diferentes épocas históricas. Para ela, “a tecnologia reestruturou profundamente a consciência, a memória humana e a busca de soluções para grandes e pequenos problemas” (p.233).

Nesse sentido, o jogo se configura como sendo um elemento tecnológico e formador, presente na cultura, e está presente no cotidiano dos jovens, de maneira naturalizada e envolto numa atmosfera de encantamento, ao ponto de tornar difícil na contemporaneidade, pensar em lazer para jovens sem a presença das novas tecnologias dos jogos eletrônicos. Diversos estudos, assim como o da pesquisadora Lynn Alves (2008) já demonstraram que o seu uso vai além da diversão, promove aprendizagem real.

Configura-se então como desafio, demonstrar para uma parcela da sociedade, que não vivencia a aprendizagem com jogos digitais, e especificamente na educação musical, os efeitos positivos que metodologias e recursos relacionados a isso, conseguem promover na aprendizagem dos estudantes. Isto porque os resultados dos estudos nessa área não conseguem chegar ainda, ao público de uma maneira em geral, são bem conhecidos nos grupos de pesquisa e estudos nas universidades, mas, nas escolas da educação básica, de uma maneira em geral, são poucos conhecidos.

Buscando-se investigar acerca da teia que envolve as tecnologias, os games digitais e a educação musical, que juntamente formam a temática desta pesquisa, e no intuito de pesquisar caminhos onde os games podem ser utilizados como ferramentas para o campo musical, não podemos esquecer-nos de expor inicialmente, algumas considerações sobre um dos quatro campos da arte, terreno no qual se estabelece esta teia, e que é o campo da música.

Desta forma, tecendo algumas considerações iniciais sobre a música, podemos tomá-la como fonte de estímulos, equilíbrio e criatividade, a música representa uma importante peça para a formação do homem, por ela atingir o ser humano em todas as suas dimensões: fisiológica, sensorial, afetiva, mental, social e espiritual.

Neste sentido, o processo de sensibilização musical deve englobar o ouvir, o expressar e o interagir. A música como forma de expressão e linguagem, tem o poder de interagir com outras formas de expressão usadas na aprendizagem de outros

conhecimentos. Ela, por esta característica, pode ser utilizada como forma de socialização dos indivíduos, podendo ser utilizada como atividades lúdicas ou práticas profissionais.

A palavra "Musica" vem do grego "Mousiki", que significa a ciência de compor melodias. Analisando a história da música, verifica-se que sua origem foi por volta de 2000 anos a.C. com os chineses e/ou hindus, os primeiros povos. Acredita-se, também, que os egípcios a popularizaram no meio rural à beira do rio Nilo em rituais de oferendas aos deuses¹. (MORAES, 1986).

A música possui uma linguagem universal, acompanha a história da humanidade desde as primeiras civilizações. Inicialmente usadas em rituais, tais como: casamento, nascimento, morte, recuperação de enfermidades e fertilidade, etc. Com o desenvolvimento das sociedades, a música passa a ser utilizada como forma de louvor a líderes, principalmente, procissões reais do antigo Egito (BRÉSCIA, 2003).

Na Grécia Clássica, Pitágoras demonstrou que a sequência correta de sons, tocados musicalmente num instrumento, poderia mudar padrões de comportamento e acelerar o processo de cura. Naquela época, o ensino da música era obrigatório, e há indícios, inclusive, de formação de orquestras. Este filósofo informava como certos acordes musicais e determinadas melodias, criavam reações definidas no organismo humano, acrescenta Bréscia (2003).

Hegel (1988), ao tecer um esboço geral do caráter da música, coloca que o som é matéria da música e que é graças a ele que a música se desprende da sua forma exterior. A música tem como missão primeira fazer ressoar o eu mais íntimo, a profunda subjetividade, a sua alma ideal, ela é a arte de que a alma serve para agir sobre as outras almas. É clara a ideia de que o mundo múltiplo amplia não apenas o elenco de opções ao indivíduo, como também a possibilidade de, através de práticas artísticas, valorização de autoestima., num mundo em que o contexto chave, é a complexidade e as incertezas.

Hegel (1988) também informa, que de todas as artes, é a música que possui maior possibilidade de se libertar do texto real como também da expressão de certo conteúdo. Ela é uma arte com capacidade de exprimir e animar através de sons.

A música possui o seu tempo, compasso, ritmo, melodia, e harmonia: o tempo aparece como sendo um fator predominantemente importante para o desempenho da música; o compasso, a medida racional do tempo, é ele quem vai estabelecer uma determinação fixa, uma repetição uniforme dentro da música; o ritmo faz ressaltar ou diminuir o compasso; a melodia, seria o lado poético e mais elevado da música, aqui é onde

¹Os gregos narram através da mitologia que Apolo tornou-se o deus da música porque teria vencido Pã em um torneio musical e levava a vida a tocar sua lira, conduzindo a musas. Daí, a origem da palavra música: do grego, mousikós - "musical", "relativo às musas".

a criatividade do artista cuida da composição; a harmonia, elemento pelo qual a base do compasso e do ritmo sai da abstração, tendo a possibilidade de se tornar música propriamente dita. Ela é o elemento que não omite nem perde na riqueza de sua expressão. Ela comporta uma variedade e uma progressão, mas deve-se ter um princípio e um fim. (HEGEL, 1988).

O educador canadense Murray Schafer propõe um enfoque do ensino de música para todos, de maneira lúdica e didática. A sua proposta está centrada em três campos: procurar descobrir todo o potencial criativo e musical do educando; estimular os ouvidos dos alunos para que estes percebam os sons do mundo, apresentando e fazendo uso de um material sonoro variado, convencional ou não, composto por sons do cotidiano, do corpo, da natureza, do ambiente e de instrumentos diversos; descobrir um ponto de união entre todas as artes. (SCHAFER, 1991).

Ao considerar o uso de alternativas para o ensino da música, sinalizado por Schafer, situamos como possibilidade a inserção de games eletrônicos com esse propósito. É dentro desse cenário que situamos o jogo como “uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 2001, p.13). Isso é necessário porque emerge um novo tipo de aluno que não se encanta com as metodologias tradicionais, mesmo sendo música.

Para uma compreensão e uso adequado de games nas aulas de educação musical, é importante entender os princípios psicológicos que fundamentam os Jogos pedagógicos. Nesta visão, o termo jogo é empregado no seu princípio psicológico, e não apenas o seu princípio competitivo. Juntando-se os processos de imitação, e dos sonhos, as atividades pedagógicas tornam-se meios essenciais para o desenvolvimento da representação mental, constituindo um importante indicador do desenvolvimento cognitivo da criança, pois, através da sua ludicidade, ele possibilita o desenvolvimento e aprendizagem nas esferas afetiva, social, criativa, moral, emocional e intelectual. (PIAGET, 1951, apud GUIA; FRANÇA, 2005)

Nesse sentido, destacamos também os estudos teóricos sobre os jogos, começados por Huizinga, historiador holandês, por volta dos anos de 1936 até 1968, em que o jogo aparece como um dos pilares de sustentação do desenvolvimento da cultura humana. Este autor reafirma o jogo como um elemento formador da cultura, em sua obra “Homo Ludens”, de 1938, assegura que todas as atividades humanas, desde a arte, a guerra, a filosofia, a linguagem e as leis, todas elas podem ser interpretadas como resultado de um jogo, tomando-se a idéia de jogo como algo central para toda a civilização, estando este implícito no desenvolvimento das sociedades (HUIZINGA, 2001).

Para Pecchinenda (2003, apud ALVES, 2008), os jogos eletrônicos, representam instrumentos para pensar, divertir e produzir ideias e representações da realidade e de nós mesmos, acrescentando ainda que se faz necessário compreender a lógica dos *videogames*, considerando a cultura de regras e de simulação. Maglino *et al.* (2007 apud ALVES, 2008) considera os *videogames* como máquinas de aprender com a simulação. Esta, não sendo apenas representação da realidade, além de reproduzir o fenômeno, reproduz também seu mecanismo.

Com o uso de games, podem ser reveladas potencialidades nos alunos, que não se apresentavam com as metodologias tradicionais, inclusive com os alunos mais indisciplinados, pois, com o uso dessa metodologia alternativa, onde os games têm papel de destaque, os alunos passaram a entender a prática em sala de aula como um brincar, o que nos remete a Winnicott (1975), quando fala que o brincar envolve tanto a área do aluno quanto a do professor, qual seja, irão brincar juntos, mesmo o professor sendo o dirigente.

Segundo Schuyttema (2008), o jogo eletrônico é uma atividade lúdica determinada por decisões e ações que resultam numa condição final. Essas decisões e ações são delimitadas por um grupo de regras e por um universo, que no que se referem aos jogos digitais, são regidos por um programa de computador.

Alves (2008, p.7) argumenta que qualquer jogo pode ser utilizado com funções pedagógicas, não existindo diferenciação entre jogos para entretenimento e jogos para educação. Destaca também que a inserção de jogos na educação não significa que a escola vai ser transformada em *lanhouses*, “são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos *games*, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc.”, acrescenta que é possível aprender e ver o mundo de outra forma, possibilitando a compreensão dos usuários de games e do artefato propriamente dito.

Segundo Alves (2010), no mundo contemporâneo, a presença dos games na sociedade vem se consolidando em um fenômeno da cultura, exigindo a construção de novos conceitos, quer seja na educação, na psicologia e/ou comunicação, na medida em que essas novas tecnologias podem atuar como elementos mediadores no processo de construção de distintos conceitos.

Essa autora ainda afirma, que o contato com os games possibilita aos jovens mecanismos significativos para o sucesso do processo ensino e aprendizagem na medida em que propiciam o desenvolvimento de habilidades e competências para que se sucedam bem na vida e no mundo do trabalho.

No contexto dos jogos musicais, no ano de 2005, surge no mercado dos videogames o game Guitar Hero, trazendo uma nova e duradora plataforma voltada aos jogos musicais. Já em 2011, esse game alcançou o primeiro lugar no ranking dos jogos mais rentáveis do mundo, no que se refere ao mercado dos games, abrindo caminho para vários jogos com plataformas semelhantes, tanto para console, quanto para computadores, tablets e smartphones.

Com a chegada do Guitar Hero, surge uma nova experiência para o jogador, possibilitando a obtenção de uma experiência rica, envolvente, viva e interativa, transformando, ainda que de maneira virtual e lúdica, o jogador em um guitarrista, tocando lado a lado com os grandes nomes do rock mundial (WEBESTER; MENDES, 2014). Miller (2009, apud PFUTZENREUTER, 2013), ao investigar a percepção de jogadores de Guitar Hero, sobre musicalidade e autenticidade, obteve conclusões animadoras no que se refere às possibilidades de se trabalhar com o game Guitar Hero em sala de aula, na área da educação musical. Segundo a autora, ao se jogar esse game de música, o jogador envolve-se com novos modos de ouvir e vivenciar a música, tem contato com leitura de notas, aprende sobre determinados estilos musicais e seus elementos específicos, principalmente inseridos no contexto do rock.

Flores (2011, apud PFUTZENREUTER, 2013) fala de possibilidades e propostas didáticas do uso de games, especificamente falando, o game Guitar Hero nas aulas de educação musical para alunos do ensino médio. Foi comprovado, durante a sua pesquisa, que o uso do game em sala de aula possibilitou trabalhar outros conteúdos musicais de caráter prático e teórico, como notação musical, análise e expressão musical.

Ainda segundo Flores, (2011), este jogo musical permitiu o exercício de habilidades rítmicas, auditivas e motoras que podem ser muito úteis para uma futura aprendizagem e interpretação musical em instrumentos musicais reais. A autora ainda reforça a idéia de que os games são importantes ferramentas para motivar o aprender musical dos alunos (tocar, jogar Rocksmith).

Pensando no desenvolvimento das sociedades, destacamos o marcante avanço tecnológico, e, voltando o olhar para o campo educacional, destacamos uma realidade já bem conhecida pela sociedade, qual seja, o evidente desinteresse dos alunos pelos estudos nas escolas públicas brasileiras, aliado aos inúmeros empecilhos encontrados pelos professores para desenvolverem aulas mais criativas, numa tentativa de tornarem as aulas mais prazerosas, adequando ao novo perfil de aluno, os alunos do século XXI, nascidos e criados num ambiente marcado pela era digital. Mas, é fato que aulas que são direcionadas, apenas, para a memória e atenção, com utilização de metodologias tradicionais, não têm

mais tanta aceitação por parte dos jovens frutos da era digital, isso já apontado por Faria (2014).

Neste contexto, destacam-se os significativos avanços das tecnologias voltadas à área musical, representando novas ferramentas a serem utilizadas que poderão atuar como facilitadoras no processo de produção e difusão da música, podendo ser vista como um recurso significativo para os processos de ensino e aprendizagem nesta área (GOHN, 2010). As novas tecnologias, em destaque, os jogos eletrônicos, são frutos de um marcante e acelerado desenvolvimento tecnológico que promoveu a propagação de jogos de videogames, de computadores pessoais, equipamentos portáteis e aparelhos celulares.

Em um cenário onde a educação musical, ao longo de sua história, esteve presente em diferentes contextos pedagógicos, atendendo a estudantes e professores com vivências e propósitos variados, surgem muitas inquietações, pois, diante dessa gama de situações onde se insere o ensino da música, como trabalhar afincadamente com as múltiplas expectativas com relação às aulas de educação musical?

Esse debate com relação aos caminhos da educação musical ganhou ênfase nos tempos atuais, com a implantação da Lei nº 11.769, de 18 de agosto de 2008, que reza sobre a obrigatoriedade do ensino de música na educação básica. Cabe agora à área da Educação Musical, a partir desta data, discutir processos e caminhos para a sua implantação em âmbito nacional, em todo o território brasileiro, enfrentando adversidades, e concentrando esforços para o estabelecimento dessa lei.

Estes argumentos iniciais situam essa proposta de pesquisa na área de concentração escolhida, qual seja, Área 2 – Processos Tecnológicos e Redes Sociais, do programa de pós-graduação em Gestão e Tecnologias aplicadas à Educação - GESTEC, em nível de mestrado profissional oferecido pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB, podendo levar contribuições para o campo de estudo da educação, música e jogos eletrônicos, mostrando suas variadas possibilidades de metodologias de aprendizagem neste cenário. Dessa forma, ela está enveredada para discutir a inserção de jogos digitais em aulas de música.

Foi nesse contexto, tentando verificar a dimensão e a veracidade de tantas justificativas a respeito desta temática, que se deu o caminho investigativo desta pesquisa.

Foi realizada uma coleta de dados em campo, ao longo de uma unidade letiva em uma escola municipal da cidade de Salvador, o que totalizou oito encontros, onde se deu uma intervenção com a utilização de um game musical selecionado.

Também, dando seguimento à esta etapa da coleta de dados, foi realizada uma entrevista semiestruturada com quatro professores especialistas, onde os mesmos tiveram

acesso aos resultados preliminares da pesquisa, validando desta forma os dados gerados a partir da mesma.

Acredito que muito foi feito ao longo desta pesquisa, tentando quebrar paradigmas a respeito desta temática, envolvendo o uso de games digitais na educação musical, conforme as etapas apresentadas neste trabalho.

Todavia, uma pesquisa de mestrado se dá ao longo de apenas dois anos, pouco tempo para esgotar um assunto tão complexo como este.

Ainda assim, este trabalho possibilitou o levantamento de dados científicos sobre esse tema, deixando caminhos traçados para que futuros pesquisadores e professores interessados por este assunto possam se guiar, dando continuidade a este trabalho.

1.1 Implicação do Pesquisador com o Tema

Minha caminhada na música já acontece desde criança, quando iniciei meus estudos de piano clássico. Aos 16 anos me tornei um músico profissional, atuando como tecladista ao longo dos anos em diversas bandas musicais, sendo algumas de renome no cenário musical da época, e posteriormente como pianista profissional em hotéis, restaurantes e casas noturnas. Atualmente dedico-me à minha prática docente, atuando como professor de música da rede municipal de Salvador, desenvolvendo também o meu trabalho como Dj nas noites da cidade de Salvador e adjacências.

A escolha referente à temática desta pesquisa remete ao fato de atuar na área de música como professor, utilizando games digitais como metodologias de aula, aonde os estudos que se relacionam a esse tema ainda são relativamente escassos, e também, por considerar que apenas a aprovação da lei nº 11.769/2008, que obriga o oferecimento do ensino da música nas escolas, não resolveu o problema de ensino da mesma. O que se sabe é que tanto a música na escola, quanto os games são possibilidades de aprendizagem que conseguem agregar mais os alunos do que o ensino tradicional de teoria musical, mas, sabe-se que são possibilidades que demandam estudos e socializações, daí podemos situá-los no campo dos estudos da Educação e Contemporaneidade, tomando o jogo para além da sua dimensão de lazer ou competição, mas como uma possibilidade no ensino da música na escola.

Ao longo de minha carreira como professor de música da Rede Municipal de Salvador, na qual ingressei através de concurso público realizado no ano de 2003, pude perceber que as metodologias convencionais, as quais tive acesso durante o período da minha graduação em música, pouco despertavam o interesse dos alunos do ensino regular.

Notava-se se falta de motivação e muita indisciplina durante as aulas, especificamente no ensino fundamental I, nas escolas por onde passei, ao longo desse caminhar, dentro desta rede municipal de ensino.

Inserido neste contexto, e diante da minha inquietação, fui percebendo, observando no dia a dia os costumes e comportamentos dos meus alunos, o grande interesse deles pelos jogos eletrônicos, até que tive, por conta própria, a iniciativa de inserir em minha prática pedagógica com alunos do ensino fundamental os games digitais, que nesta época, estavam presentes nos computadores, notebooks, videogames e nas casas de jogos eletrônicos, e que faziam parte do cotidiano dos alunos.

Na contemporaneidade, os jogos eletrônicos estão em todos os lugares e encantam do público bem jovem, ao público mais maduro. Ciente dessa nova prática cultural das crianças e adolescentes, e com a preocupação em trabalhar com metodologias mais eficazes, percebe-se que os jogos eletrônicos podem tornar as aulas de música mais agradáveis. Como já trabalhava com jogos musicais tradicionais, coma inserção dos eletrônicos, foi logo perceptível a aceitação dos alunos. Nesses games, é possível trabalhar questões de ritmo, percepção auditiva e melódica, timbres variados, gêneros de diversos estilos musicais, dentre outros elementos, além disso, eles permitem, também, desenvolver a coordenação motora, sociabilidade e criatividade, proporcionando com que os games viessem desde então a ocupar lugar de destaque na minha prática pedagógica cotidiana.

1.2 Questão de Investigação

Portanto, frente à realidade encontrada no ambiente escolar, com vistas ao desenvolvimento das práticas pedagógicas, trata-se de um problema as más condições de trabalho encontradas pelos educadores municipais da cidade de Salvador, principalmente no que se refere às atividades de educação musical, oferecida em salas não específicas para tal atividade, sem infraestruturas apropriadas, tais como: falta de aparelhos de som, de vídeo, instrumentos musicais e isolamento acústico das salas. Em resultando desse contexto, aliado a outras questões a exemplo da valorização e formação docente, as metodologias convencionais dentro desta realidade dificilmente conseguem despertar a motivação e o interesse dos alunos, e contribuir efetivamente para a sua formação humana e intelectual.

Neste sentido, constitui assim a questão desta pesquisa: **A utilização de games digitais como recurso pedagógico pode potencializar o desenvolvimento das**

percepções melódicas, harmônicas e rítmicas de estudantes do Ensino Fundamental I?

1.3 Objetivos

Geral

- Verificar o potencial da utilização de Games Digitais como recurso didático para a Educação Musical, construindo uma proposta metodológica para sua utilização no Ensino Fundamental I.

Objetivos Específicos

- Discutir sobre a importância da presença da educação musical no ambiente escolar, levantando seu histórico e amparo legal.
- Verificar as possibilidades pedagógicas da inserção dos games digitais na Educação Musical, com vistas à formação integral do educando;
- Aplicar em uma classe do ensino fundamental I, uma proposta experimental de metodologia para a educação musical com uso de games digitais, avaliando os resultados;
- Apresentar uma proposta de metodologia alternativa aos modelos convencionais, que ofereça oportunidades interativas e imaginativas aos educandos do ensino fundamental I, dentro de um contexto musical, através de jogos digitais;

1.4 Estrutura Geral da Dissertação

Esta dissertação está dividida em seis partes. A primeira, que trata da introdução, contextualiza a importância desta temática, a cerca do uso de games como ferramenta pedagógica no contexto escolar, de uma forma geral, e especificamente, como assunto de estudo desta pesquisa, como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Musical. Esta parte também apresenta a implicação do pesquisador e os questionamentos que levaram à escolha desse tema, o problema e os objetivos da pesquisa, assim como os pressupostos teóricos e metodológicos.

Na segunda parte, desenvolve-se o primeiro capítulo teórico, no qual se contextualiza a Educação Musical nas séries iniciais do ensino fundamental I, apresentando um contexto histórico a cerca desta temática, referenciais, e os teóricos da Educação Musical pertinentes a este trabalho.

Na terceira parte, desenvolve-se o segundo capítulo teórico, um estudo sobre Tecnologias e Educação: Os Jogos digitais no ensino de Música, onde além de tratar sobre TIC e Educação, apresento os games selecionados como ferramentas pedagógicas para esta pesquisa.

Na quarta parte desta dissertação, é apresentada a metodologia, seus procedimentos teóricos, descrevendo as etapas e o caráter desta pesquisa, assim como o seu lócus, sujeitos e os instrumentos da pesquisa, finalizando com a apresentação e análise de dados.

Na quinta parte, é apresentado o produto deste trabalho, que é a metodologia alternativa para educação musical com uso de games digitais.

Na sexta e última parte, chegamos às considerações finais.

2 A EDUCAÇÃO MUSICAL NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

2.1 Uma Abordagem Histórica da Educação Musical Através dos Tempos

Segundo o que nos informa Loureiro (2010), ao longo do tempo, a música vem ganhando cada vez mais importância para o desenvolvimento do ser humano, quer sejam nos aspectos sociais, morais, ou religiosos, propiciando a aquisição de valores indispensáveis para a sua formação cidadã.

Ela afirma que na Grécia antiga, o interesse dos gregos pela música, proporcionou que desde os primórdios da civilização, a música viesse a ser reconhecida como arte, uma forma de pensar, e de ser. Desde a sua infância, os gregos aprendiam o canto como uma linguagem capaz de educar e trabalhar valores sociais. O reconhecimento da capacidade formativa da música, fez com que surgissem nessa nação, as primeiras preocupações a respeito da pedagogia da música.

A autora ainda relata que nesse período, os gregos acreditavam que a educação tinha mais propósitos espirituais do que materiais. A educação visava o equilíbrio entre corpo e mente, e tinha o propósito de preparar o cidadão para a vida em sociedade. A partir desse ponto de vista, podemos concluir que a educação era algo que se debruçava através dos estudos da ginástica e da música, sendo a ginástica para trabalhar o corpo, e a música para educar a mente. Encontrando o equilíbrio entre esses dois campos distintos, buscava-se a purificação do corpo e da alma, nos quais estes campos ganham caráter de disciplina, essencial para a formação daqueles que seriam os detentores do conhecimento.

Segundo Simões (2016), é muito importante não deixar de mencionar as significativas contribuições para o desenvolvimento cultural das sociedades ocidentais, onde entre outras artes, a música ocupou papel significativo. Os gregos que viveram no início da civilização grega acreditavam que a música possuía poderes mágicos, que tinha sido criada pelos deuses, e que deveriam estar presente em todas as ocasiões de festas, cerimônias, jogos olímpicos e cultos religiosos.

Foi também na Grécia que, segundo Loureiro (2010), surgiu um dos conceitos mais fundamentais a respeito do pensamento musical, que foi o raciocínio matemático. Pitágoras afirmou que música e matemática eram partes uma da outra, e que nessa relação estava implícito todo o mecanismo do universo. A partir desse raciocínio, a música passa a ser considerada como um campo do saber, indispensável à educação.

Após a invasão dos romanos no território grego, o conceito do equilíbrio entre corpo e mente, através da música e ginástica cai por terra, pois este conceito não se encaixava na

formação dos soldados gregos, que eram criados e treinados para serem disciplinados, rígidos e severos. Ainda assim, foi nesse ambiente em que, influenciada pela cultura grega, as letras e as artes ocupam lugar de destaque em Roma (LOUREIRO, 2010).

A autora ainda relata, que com o passar do tempo, a educação através da música foi tomando o seu espaço em Roma, só que com outro conceito, o de música como ciência, privilegiando atributos teóricos em detrimento aos práticos, que anteriormente viam na música uma relação sensível, onde se integrava com as relações entre o corpo e a alma. Nesse período os romanos viam a educação musical como campo do saber científico, mas não a aceitavam como um campo de saber prático.

Podemos concordar, após os relatos trazidos por Loureiro (2010) e Simões (2016) mencionados neste trabalho, que a música sempre esteve presente na sociedade através dos tempos, ocupando funções e conceitos que variavam, conforme os momentos históricos que iam se sucedendo, nos quais, após um longo período, desde que os romanos invadiram a Grécia, a música só voltaria a ocupar lugar de destaque, através da Igreja Católica, que entre outras ações benéficas para a educação musical, recuperaria sua natureza de linguagem de expressão das emoções humanas, como veremos adiante.

Neste sentido, podemos reconhecer que foi durante o período da Idade Média, segundo Loureiro (2010), que a Igreja Católica passou a reconhecer a importância da música, passa a partir deste momento a incluí-la em suas missas, acreditando que a música possuía grande poder de influência sobre as pessoas. Foi a Igreja que influenciou o ensino e o estudo da música como uma disciplina teórica incorporada ao ensino da matemática, fazendo com que a educação musical se estabelecesse nesse período ao lado das disciplinas astronomia, aritmética e geometria.

Esta mesma autora afirma que os religiosos deram um grande impulso para a educação musical, fundando cursos, colégios, capelas, estimulando a criação de conjuntos instrumentais, contribuindo para a formação de cantores, compositores e concertistas. Foi o Papa Gregório Magno que além de criar a primeira escola de canto, a *sholacantorum*, com o propósito de preparar missionários e padres para o ensino da música religiosa, para que essa música pudesse ser levada a todos os lugares possíveis. Foi ele também quem ordenou o rito litúrgico, ou seja, ao canto litúrgico religioso, elaborando livros com os novos hinos e cânticos, que a partir daí, estariam presentes nas cerimônias e festas de ordem religiosa, e que deveriam ser tomados como norma, por toda a Igreja Católica.

Loureiro (2010) ainda relata que foi no período da Idade Média, que a música retoma a sua essência inicial, atribuída na Grécia antiga, voltando, portanto a ser tratada como uma

linguagem de explanação dos sentimentos humanos, pautando novamente a música no ideal grego, como arte e ciência.

Esses breves relatos de algumas passagens importantes da história da música através dos tempos, em especial a partir da Grécia Antiga, local e período onde a música ocupou lugar de destaque, servem para que após esta leitura, dentro de um contexto ocidental, pudéssemos refletir sobre como se deu o avanço histórico da educação musical, antes mesmo que esta chegasse oficialmente aqui no Brasil.

A educação musical no Brasil surgiu desde a chegada dos Jesuítas ao nosso país, liderados pelo Padre Manoel da Nóbrega, vindo juntamente com Tomé de Souza, primeiro governador-geral, em meio ao advento da Reforma Protestante que acontecia na Europa. Esta ordem religiosa era uma espécie de legião de defesa da Igreja Católica, tendo como sua principal arma voltada para o combate a heresia, a educação (LOUREIRO, 2010).

De acordo com a autora, após a chegada desses Jesuítas às terras brasileiras, por volta de 1549, foram fundadas as primeiras escolas. Se estabelecendo por aqui, eles seguiram o ritmo da expansão colonizadora de Portugal, avançando assim por todas as direções do país, catequizando índios, fundando missões, e implantando escolas.

A catequese dos índios, por sua vez, não foi fácil, exigindo um jeito diferente daquele em que os jesuítas estavam acostumados a atuar nas escolas europeias, pois estas eram voltadas à educação da alta sociedade, e que já ofereciam nessa época o que poderia representar nos tempos atuais, o nosso ensino médio (LOUREIRO, 2010).

Os índios, os primeiros habitantes deste país, antes mesmo da chegada dos portugueses, de acordo com os primeiros exploradores que por aqui chegaram, já cultivavam em sua cultura a música, que tinha como características marcantes a melodia simples, acompanhada por um ritmo forte e intenso, e uso de instrumentos musicais nativos (ANDRADE 1963; e LOUREIRO, 2003, apud ALMEIDA, 2007).

Por conta disso, segundo Loureiro (2010), uma das ações mais utilizadas como alternativa didática no processo de catequização dos índios foi a utilização da música como recurso pedagógico, pois, os jesuítas logo perceberam o grande interesse dos índios por esta arte, já que esta se fazia presente no seu cotidiano, quer seja nos cantos e danças em homenagem aos seus deuses, durante caçadas ou pescarias, e ao fato de que a música também ocupava espaço importante nos vários ritos de passagem, nascimento, casamento, morte e festejos.

Segundo Jannibelli (1971), desde que os jesuítas começaram a utilizar a música com o propósito de ensinar aos indígenas o catecismo católico, podemos destacar nesse cenário as pertinentes contribuições do Padre José de Anchieta, que por volta de 1548, ensinou aos

pequenos índios a alfabetização, o canto e a técnica para tocar instrumentos musicais de sopro e cordas. Houve tanto progresso, que este padre adquiriu, junto aos portugueses, um profundo reconhecimento pelo seu trabalho, fazendo com que a educação musical chamasse positivamente a atenção dos alunos das escolas superiores, e estas, para não ficarem para trás, resolveram dedicar-se também ao assunto.

De acordo com Almeida (2007), neste período da história, no qual se sucedeu o processo da colonização conviveram aqui no Brasil dois sistemas de educação diferentes. O primeiro dedicado aos índios, ministrados nas aldeias, e outro voltado para os portugueses que por aqui chegaram, e para os brancos nascidos no país. Aos negros, por outro lado, não foi oferecido nenhum direito de acesso à educação. Esta situação só modificada a partir de 1689, por conta de um decreto real, que ameaçava cortar os subsídios financeiros oferecidos aos missionários católicos, caso estes não passassem a oferecer também aos negros, a partir desse decreto, algum modelo educacional.

Nesta perspectiva, podemos refletir, após a leitura deste relato de Almeida (2007), que desde o período da colonização, os negros foram os menos favorecidos, diante da dominação do homem branco. Passaram-se quase cem anos após o início do sistema de implantação dos modelos educacionais aqui no país, para que o negro conquistasse o seu direito à educação formal, assim como, para que ele também tivesse reconhecida a sua cultura de matriz africana, na qual podemos destacar aqui neste trabalho a sua musicalidade, com ritmos expressivos e instrumentos musicais variados, e que nos dias atuais, estão presentes no contexto da cultura popular brasileira.

Com o passar do tempo, ainda no período da colonização, foi surgindo uma nova classe elitizada de brancos e mestiços no Brasil, fazendo com que diante disso, os jesuítas desenvolvessem por aqui, um novo modelo educacional, semelhante ao desenvolvido na Europa, focada na educação humanista. Como lá, os colégios passaram a funcionar em sistema de internato, nos quais os alunos passaram a ser rigorosamente controlados (LOUREIRO, 2010).

Nesta perspectiva, após a leitura destes relatos, é possível concordarmos que o advento da chegada dos jesuítas no Brasil, foi talvez o marco mais importante para a implantação da educação musical no Brasil. Podemos perceber que inicialmente a mesma foi utilizada com o propósito de catequização dos índios, mas que, diante dos bons resultados, com o passar do tempo, foi sendo implantada dentro do ambiente escolar voltado à educação das elites.

Dentro deste contexto, podemos perceber que a presença da música utilizada como recurso pedagógico durante o período colonial foi algo muito importante, onde esta arte foi

utilizada pelos jesuítas como meio de transmissão da cultura, dos valores e da fé cristã. Tanto para os indígenas nas aldeias, quanto para os mestiços e brancos na escola, os jesuítas ensinavam principalmente o canto gregoriano, um tipo de canto em uma só voz utilizada desde o período da idade média. Para os jesuítas, o canto foi o principal meio de se educar musicalmente, onde o método de ensino foi o mesmo utilizado em outras disciplinas, baseado na repetição, memorização e enfoque de conteúdos (ALMEIDA, 2007).

Loureiro (2010) nos relata também, que com a expulsão dos jesuítas em 1759, por ordem do Marquês de Pombal, foram introduzidas algumas mudanças no sistema educacional brasileiro. As escolas religiosas da época, mantidas por outras ordens, a exemplo das carmelitas e franciscanos, viram o surgimento da escola leiga (aula-régia), que apesar de terem sido adequadas às mudanças pertinentes para a época, com a incorporação de novas disciplinas, mantinham algumas marcas da educação jesuítica. Sendo assim, a música permaneceu presente nessas escolas, com forte apelo religioso, ligada às tradições europeias.

Neste contexto, Almeida (2007) acrescenta que com a expulsão dos jesuítas, houve, como se era de esperar, já que estes estavam à frente dos sistemas educacionais a mais de 200 anos no Brasil, uma completa desestruturação na educação brasileira. Cerca de 500 jesuítas tiveram de sair do país, deixando uma média de 17 seminários e colégios, além de 36 missões para traz.

Loureiro (2010) informa que anos mais tarde, com a independência do Brasil que ocorreu em 1822, surgiu no país à necessidade de implantação de uma feição jurídica. Foi então que o imperador Pedro I convocou uma Constituinte, na qual, nos debates sobre o perfil da nova nação, a educação ocupou lugar de destaque.

Segundo Jannibelle (1971), no tempo de D. Pedro I, além das escolas de música vinculadas às igrejas, e de onde se destacaram alguns nomes, como o do Padre José Maurício, brasileiro e músico de muito talento, assim como também o do Padre Diego da Costa, foram fundados alguns centros de Cultura musical. A sociedade obteve gosto e estímulo pela música, mas na falta de escolas leigas, aquelas desvinculadas de qualquer religião, os professores particulares de música se ocuparam com esse legado, ao lecionar o seu ofício nas próprias residências dos alunos.

Segundo o relato de Loureiro (2010), foi em 1835, que se deu a criação da primeira Escola Normal, fruto da necessidade de se implantar um sistema educacional para todo Brasil, já que para isso seria necessário implantar uma rede de escolas, e formar professores. Inicialmente muito simples, em meados de 1847, essa escola termina se fundindo com o Liceu Provincial, o que possibilitou uma formação mais diversificada, visando

atender demandas do ensino primário ao ensino médio, recebendo a inclusão de algumas disciplinas, entre elas a música.

A autora ainda informa, que mesmo a educação musical ocupando nesse contexto um lugar bem estabelecido na grade escolar, um problema terminou se tornando evidente, pois, já naquele período, perceberam-se muitos problemas com relação à formação do professor. Segundo crônicas da época, o jeito que a educação musical era tratada nas escolas era alvo de críticas, já que os professores antigos não estavam preparados musicalmente, e os mais novos não lhe conferiam a devida importância. Mesmo assim, com todo despreparo, ou mesmo com o descaso, eram esses professores que tinham a responsabilidade de lecionar a disciplina nas escolas primárias.

Foi neste mesmo contexto que, segundo Jannibelle (1971), Francisco Manuel, autor do Hino Nacional, outro ícone importante no que se refere à educação musical, funda em 1833 a Sociedade Beneficente Musical, que se transformaria em 1841 no Imperial Conservatório de Música do Rio de Janeiro, atualmente, a Escola de Música da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Francisco Manoel chegou a publicar em 1938 uma Teoria Musical, que ficou popularmente conhecida como “Artinha”. Neste período, antes mesmo da implantação do Conservatório, já existiam algumas escolas de música espalhadas pelo Rio de Janeiro, a exemplo da Escola de Música José Maurício, da Escola de Música dos Meninos Cegos, dirigida pelo deficiente visual Luís Alves de Azevedo, e do Colégio Marinho, que oferecia aulas de Teoria, instrumento, e solfejo.

Porém, assim como nos relata Loureiro (2010), anos mais tarde, precisamente na década de 70, a educação musical viria a sofrer um grande retrocesso, pois, durante o período do golpe militar que ocorreu em 1964, a música, juntamente com as disciplinas de teatro e artes plásticas, perdeu seu caráter de disciplina específica, sendo reduzida a uma parte da disciplina educação artística, estabelecida pela lei 5.692/71.

Ainda de acordo com a mesma autora, uma das dificuldades em se implantar essa nova disciplina, era a falta de professores preparados para atender a esta nova mudança, pois, diante de uma proposta polivalente, o professor se sentiu impossibilitado de se trabalhar com eficiência nas três áreas do conhecimento, já que ele possuía formação em uma área específica, e não em três. Foi então, que em 1973, o Governo Federal determina a criação dos cursos de Licenciatura curta duração em Educação Artística, e os de longa duração em Educação Musical e também em Artes Plásticas.

Mesmo sabendo que a principal intenção da educação artística, fosse trabalhar a educação global do cidadão por meio das artes, o que podemos assistir após a implantação da Lei 5.692/71, foi uma alavancada da prática pedagógica focada nas artes visuais, já que

em razão das especificidades do campo musical, com seus conteúdos e características próprias, ressaltando as deficiências dos cursos de formação do professor de educação artística, fazendo com que o conteúdo musical fosse sendo esvaziado com o passar do tempo (LOUREIRO, 2010).

Na realidade, o que podemos notar com esta lei, foi o gradativo desaparecimento da educação através da música nas escolas, mas precisamente, na rede pública de ensino. O ensino da música terminou se dirigindo para a sociedade dominante, já que passou a ser oferecido apenas por escolas especializadas, voltadas para atender a uma pequena elite que podia pagar (Almeida, 2007).

Já nos anos 80, como nos relata Almeida (2007), surge no Brasil um movimento chamado Arte-Educação, reunindo educadores para discutir a respeito do ensino das artes no país. Esse movimento repensou a formação dos professores e suas competências, ao perceberem a falta de articulação entre a escola e a educação artística. Com esse movimento, surgem no país diversos espaços de discussões sobre esse tema quer seja nas universidades em todo país, ou então nas próprias associações de professores de música.

Este movimento pensava a Arte-Educação, como algo capaz de desempenhar um importante papel junto aos indivíduos, visando a um processo de humanização. A arte-educação buscava possibilitar desencadear o autoconhecimento, trabalhar a afiação da percepção e o aguçar do senso estético, além de promover o estímulo da imaginação e do potencial criativo que está presente em cada indivíduo (FERRAZ; SIQUEIRA, 1987).

Neste sentido, as mesmas autoras chamam a atenção para ressaltar, que os termos Educação Artística e Arte-Educação são equivalentes, sendo que, muitos pesquisadores privilegiaram o segundo, para que se percebesse logo de imediato a presença da Arte, em uma disciplina que funcionava como propulsora do processo educativo.

Desta forma, podemos concluir, que diante do retrocesso atribuído à educação musical proporcionado pela lei 5.692/71, já mencionada anteriormente neste trabalho, e que se refere à junção equivocada de quatro áreas da arte em uma única disciplina, intitulada como Educação Artística, a Educação Musical só retomaria seu devido lugar anos mais tarde, como veremos adiante, a partir de 1996, com a instituição da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), e a criação dos Parâmetros curriculares nacionais (PCNs). Com isso, encerra-se a disciplina Educação Artística, resultando com que a partir de então, cada uma das quatro áreas artísticas, quer sejam a Dança, o Teatro, as artes Visuais, e em especial neste trabalho a Música, voltassem a ser consideradas como disciplinas autônomas, respeitando-se suas características distintas e especificidades.

2.2 Os Referenciais para o Ensino De Música na Educação Fundamental

Nos últimos vinte anos, muito se têm discutido acerca do ensino de arte na escola. Vários caminhos e concepções didáticos e metodológicos vêm ao longo dos anos se apresentando como tentativas de posicionar a arte como componente curricular obrigatório na educação básica, debruçando-se sobre as possíveis contribuições, conhecimentos, saberes e técnicas no campo das artes, que possam colaborar para a formação humana dos estudantes das escolas brasileiras (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

Neste sentido, a partir da leitura do tópico anterior deste trabalho, podemos perceber que possivelmente, desde os primórdios da Idade Média até os dias atuais, nunca tivesse havido de fato um consenso no que se refere aos caminhos da educação musical, que ao longo dos anos, sempre ficou a mercê de interesses políticos, religiosos e militares, dentro dos mais variados contextos ao longo da história.

Discussões sobre essa temática atualmente tomaram corpo, propiciadas pela instituição da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que definiu, no parágrafo 2º, artigo 26, que “o ensino da Arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”(BRASIL, 1996). Após o surgimento da LDB, logo em seguida ela nos trouxe os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), documento este, que pela primeira vez na história do ensino das artes, reconhece as linguagens artísticas como áreas autônomas do conhecimento, com estatutos e conteúdos próprios (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

Os PCNs demarcaram o ápice das discussões do ensino de arte no Brasil. Todavia, com o passar dos anos, assim como os sucessivos avanços epistemológicos, não só no campo da arte de forma geral, como em suas próprias linguagens específicas, quer sejam Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, fizeram cair alguns conceitos propostos naquele momento, e isso justifica, por assim dizer, os esforços, no tempo presente, a discussão de outros desdobramentos para o ensino da arte na Rede Municipal de Salvador (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

Nesse contexto, de acordo com as mesmas autoras, a Prefeitura Municipal de Salvador, representada por sua Secretaria Municipal de Educação e Cultura (SMEC), hoje denominada Secretaria Municipal de Educação do Salvador (SMED), no final dos anos 90, dá seus primeiros passos rumo à implantação das linguagens artísticas, em suas áreas específicas, nas escolas. O documento intitulado de “Escola, Arte e Alegria – sintonizando o ensino municipal com a vocação do povo de Salvador”, pensado como diretriz curricular para o ensino fundamental, em sintonia com os PCNs, apresentou as linguagens da dança,

música, artes visuais e teatro como componentes curriculares, que, tendo estes seus conteúdos específicos, pudessem colaborar no processo de formação dos alunos da Rede Municipal de Salvador.

À respeito deste documento citado, a professora e pesquisadora da área da educação musical, Poliana Almeida, informa que:

O princípio orientador deste documento segue os pressupostos da construção de uma escola cidadã visando à formação crítica de crianças e jovens e, já é possível notar nele a preocupação em oferecer uma educação que considere a singularidade do povo soteropolitano [...] a originalidade desta orientação oficial fica por conta do seu alinhamento pioneiro, em se tratando de um documento do Sistema Municipal de Ensino, com as propostas dos então recém lançados “Parâmetros Curriculares Nacionais”, na Área de Artes, em que as linguagens artísticas são abordadas individualmente (ALMEIDA, 2007, p. 68).

Com a implantação de tal documento, surge uma série de transformações no campo do ensino da arte na rede municipal, nas quais, a partir deste momento, o termo Educação Artística desaparece, dando lugar ao reconhecimento da necessidade em se abrir as escolas para receber os professores de Dança, Artes Visuais, Teatro e Música, que já vinham se formando nas universidades, e que aguardavam por essa oportunidade de inserção profissional no âmbito do ensino público municipal. Eis que em 2003, a Secretaria Municipal de Salvador fez o seu primeiro Concurso Público contemplando as quatro linguagens artísticas apresentadas pelos PCNs. Sendo assim, professores das áreas específicas dos quatro campos artísticos, entre eles o da música, campo em que este aqui pesquisador está incluído, ingressaram na rede municipal de Salvador. Esse movimento de inclusão das linguagens específicas da arte garantiu à cidade de Salvador, um lugar de destaque frente a outras redes de ensino do Brasil (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

Segundo as mesmas autoras, com o propósito de orientar a prática pedagógica de seus professores, foi lançado os Referenciais Curriculares de Arte para o ensino Fundamental da Rede Municipal de Educação de Salvador. Este documento foi publicado no ano de 2017, e foi dedicado a todos os professores da Rede Municipal de Salvador, pelos seus esforços e dedicação com o ensino público, comprometimento em garantir o direito das crianças e adolescentes a uma educação de qualidade, e também por investirem e confiarem na Arte como área do conhecimento, capaz de contribuir para o desenvolvimento humano e transformação social.

A criação e publicação de um caderno para o ensino de arte nas escolas municipais de Salvador foi resultado de um coletivo de professores da rede municipal, estudantes de pós-graduação e docentes da Universidade Federal da Bahia, especificamente das áreas de

licenciatura em Artes visuais, Dança, Teatro, Música e Letras, colaboradores e consultores externos participantes do Projeto Arte no Currículo (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

De acordo com estas autoras, O Arte no Currículo, projeto que articula ensino, pesquisa e extensão, foi articulado a partir de um convênio firmado entre a Universidade Federal da Bahia e a Secretaria Municipal de Salvador, entre os anos de 2015 e 2016, com o objetivo principal de potencializar a educação básica na Rede Municipal de Salvador.

Estas mesmas autoras também informam, que empenhado em desenvolver os aspectos de formação, criação e produção de conhecimentos na educação básica, o projeto atuou em quatro campos de ação, sendo eles:

- Ciclos de Formação continuada em Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, reafirmando o compromisso com a educação continuada dos professores;
- Mediação artístico-educativa em escola junto a professores de arte, construindo uma relação de confiança e diálogo junto aos professores;
- Residências artístico-educativas em Música, Dança, Teatro para estudantes e professores, incentivando, através de estratégias metodológicas a criação de grupos artísticos no ambiente escolar;
- Mostra de Arte e Educação, com apresentação das culminâncias dos processos artísticos desenvolvidos pelos professores e alunos nas escolas públicas de Salvador.

Além de cumprirem as metas propostas para os anos de 2015 e 2016, estas ações terminaram apontando para outros desdobramentos, como a formação de Grupos de Trabalho para a revisão dos Marcos de Aprendizagem em Artes, produção de artigos acadêmicos e a participação em mesas de discussão em congressos (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

As mesmas autoras ainda ressaltam que a formação destes referidos Grupos de Trabalho, resultou na construção de um caderno, formatado como “Referenciais Curriculares de Arte para o Ensino Fundamental da Rede Municipal de Salvador”, apresentando possibilidades para o trabalho na área das artes, a partir de cinco eixos temáticos norteadores:

1. Leituras de si e do mundo: Arte como construção de identidades;
2. Arte como ponto de encontro da diversidade e das culturas identitárias;
3. Culturas populares e suas configurações na contemporaneidade em artes;
4. Pesquisas, tecnologias e inovações artísticas;
5. Processos de criação em arte como processos de aprendizagem;

Após chegarmos neste ponto, podemos enfatizar que, apesar de toda a relevância de todos os cinco eixos, vamos nos deter a apresentar aqui apenas o eixo 4, Pesquisas, Tecnologias e Inovações Artísticas, que é o eixo que dá respaldo a esta pesquisa.

Este eixo trabalha com uma extensa consciência de pesquisa, entendendo-a como uma ação investigativa com a produção do conhecimento. Entende também que a arte é inserida em um contexto poético, no qual as escolhas emergem dos próprios protocolos de investigação. Sendo assim, a tecnologia pode ser entendida como fruto do conhecimento de saberes, possibilitando interações entre o sujeito aprendiz e o mundo, auxiliando desta forma no processo de formação de um estudante crítico, propositivo e inovador (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

De acordo com essas autoras, o objetivo geral desse eixo é propiciar que os estudantes possam apropriar-se das Tecnologias da informação e Comunicação (TICs) para que possam realizar apreciações, registros e circulação de práticas e repertórios musicais. Dois dos cinco objetivos propostos por este eixo estão amplamente contemplados nessa pesquisa, quando o primeiro propõe a exploração de ferramentas tecnológicas e contemporâneas (digitais, analógicas, alternativas) como recurso de aprendizagem musical, e o outro sugere o conhecer e experimentar a evolução das mídias e aparatos tecnológicos que interagem com música.

Neste sentido, Loureiro (2011) acrescenta que, atualmente a criança está aberta intuitivamente a uma gama enorme de estímulos sonoros, que lhe chegam através das redes, de forma intuitiva e criativa. O professor deve estar aberto para o novo, deixando de lado critérios já enraizados, pois é necessário compreender a energia viva e a forma natural das crianças.

Dessa forma, através da construção e publicação de seu Referencial Curricular para o ensino da Arte, a Rede Municipal de Salvador demonstra que acreditar na potencialização do ensino de arte nas escolas é, acima de tudo, colaborar para a criação de outros modos de produção de sentidos e de presenças no mundo, no qual espera-se que seu caderno seja lido e discutido por professores, coordenadores, diretores, e todos os demais participantes da Rede Municipal de Salvador (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

Estas mesmas autoras ainda concluem, que a organização de um Referencial Curricular para o ensino da Arte, onde se incluem os seus referidos 5 eixos temáticos, não impõe um isolamento temático a ser trabalhado no ambiente escolar, assim como também não impede o surgimento de outros tantos temas a serem trabalhados. Respeita o surgimento de discussões que podem surgir em cada escola, mais sugere que estes eixos sejam garantidos em termos de direito de aprendizagem.

Neste sentido, as autoras finalizam que o trabalho baseado em eixos temáticos, conforme publicado nos “Referenciais Curriculares de Arte para o Ensino Fundamental de Salvador”, não têm como propósito estabelecer uma mesma rotina para todas as escolas, pelo contrário, propõe que cada escola reorganize, articule, disponha ou molde os eixos como lhe for mais eficaz (RANGEL; AQUINO; COSTA, 2017).

Vejam os em seguida, entre outros objetivos gerais da educação para o ensino fundamental, através dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o ensino de Arte (2000), qual se faz pertinentes e norteador para este trabalho, informa que:

Os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam como objetivos do ensino fundamental que os alunos sejam capazes de:
Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos.

Já no que reza sobre os objetivos gerais de arte para o ensino fundamental, destacaremos aqui o mais pertinente entre outros, como informa os PCNs (2000):

Nesse sentido, o ensino de Arte deverá organizar-se de modo que, ao final do ensino fundamental, os alunos sejam capazes de:

Interagir com materiais, instrumentos e procedimentos variados em artes (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro), experimentando-os e conhecendo-os de modo a utilizá-los nos trabalhos pessoais.

Já quando Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 2000), entra no campo específico da música, apresenta os seus referenciais divididos em 3 eixos temáticos, que aqui serão apresentados juntamente com alguns de seus objetivos que contemplam e embasam este trabalho, diz assim os PCNs (2000):

1. Comunicação e Expressão em Música: Interpretação, Improvisação e Composição:
 - Experimentação, seleção e utilização de instrumentos, materiais sonoros, equipamentos e tecnologias disponíveis em arranjos, composições e improvisações;
 - Brincadeiras, jogos, danças, atividades diversas de movimento e suas articulações com os elementos da linguagem musical;
2. Apreciação Significativa em Música: Escuta, Envolvimento e Compreensão da Linguagem Musical:
 - Identificação de instrumentos e materiais sonoros associados a idéias musicais de arranjos e composições;
 - Percepção das conexões entre as notações e a linguagem musical;
3. A Música como Produto cultural e Histórico: Música e sons do Mundo:

- Transformações de técnicas, instrumentos, equipamentos e tecnologia na história da música;
- A música e sua importância na sociedade e na vida dos indivíduos.

Nesta perspectiva, podemos concluir neste momento, diante dos documentos que orientam, norteiam e regulamenta a Educação, em especial para este trabalho a educação musical, que não devemos ficar presos a modelos e métodos educacionais engessados. Isso poderia levar ao insucesso do professor em sua sala de aula, pois não existe, e não sabemos se um dia existirá, nenhum método que sozinho, por si só, sirva para todas as situações pedagógicas que estarão diante do professor de música, no seu cotidiano escolar, como podemos perceber ao longo deste trabalho. Tanto os Parâmetros Curriculares Nacionais, quanto os “Referenciais Curriculares de Arte para o Ensino Fundamental da Rede Municipal de Salvador”, assim como os diversos métodos já conhecidos. De fato, podemos acreditar que eles servem para auxiliar e orientar o trabalho dos educadores musicais, podendo ajudar a constituir caminhos para o pensar a prática pedagógica, respeitando as diferenças e características próprias de cada professor, cada turma, assim como também de cada escola.

2.3 Koellreutter: O Humano como Objetivo da Educação Musical

Hans Joachim Koellreutter (1915-2005), grande professor e compositor de origem alemã, naturalizado brasileiro, radicou-se no Brasil desde 1937, onde fundou em 1938 o importante movimento Música Viva, desempenhando um papel significativo no meio musical brasileiro (PAZ, 2000).

Uma das figuras mais expressivas da música e cultura brasileira, este compositor e educador musical plantou muitas sementes que frutificaram em diferentes árvores. Mesmo que não se tenha aqui o propósito de explanar de forma extensa, o longo caminhar de Koellreutter no Brasil, podemos evidenciar neste trabalho a sua atuação vibrante, inovadora, polêmica e ousada (BRITO, 2011).

Pra começar foi ele quem criou e implantou no Brasil os primeiros cursos de férias, quem criou o Departamento de Música da Universidade Federal da Bahia, onde foi diretor dos anos de 1954 a 1962, criou os Seminários Livres da Pró-Arte em São Paulo. Formou músicos e compositores, sempre provocando, instigando, e estimulando o pensar, levou a

música popular e o jazz para dentro da escola de música, sempre em busca da transformação do ser humano (BRITO, 2011).

Segundo o relato de Brito (2011), as proposições pedagógicas deste educador estão em sintonia com os cientistas, pedagogos e filósofos, que constroem novos paradigmas para a formação de um cidadão íntegro, e integrado consigo, com o outro e com o mundo a sua volta, a exemplo de Edgar Morin, Paulo Freire e Howard Gardner, que estão em diversos aspectos sintonizados com as suas propostas.

Seus campos de interesse o levaram a trabalhar a educação de forma interdisciplinar, na qual a música, dialogando com outras áreas do saber, busca privilegiar a formação do ser humano (BRITO, 2011).

De acordo com a mesma autora, este educador guiava-se, preferencialmente pelos interesses e necessidades dos alunos, pelos conhecimentos prévios da turma, e pela observação e respeito ao seu meio cultural.

Existe uma consonância entre os princípios da ação pedagógica de Koellreutter e a pedagogia construtivista, já que este educador, desde a primeira metade do século XX, já sinalizava para a criação de um ensino personalizado, criativo, e que respeite o aluno (BRITO, 2011).

Ao longo de sua vida, com o avançar das suas experiências profissionais, ele redimensiona o papel da educação musical, atribuindo a ela funções que perpassam os limites da formação musical. Por isso ele passou a defender a educação musical funcional, aquela voltada para as necessidades do indivíduo em tempo real, não mais fundamentadas em valores ou conteúdos que remetem a épocas passadas, onde viviam outras pessoas, com características e necessidades próprias (BRITO, 2011).

De acordo com Brito (2011), para Koellreutter, o objetivo da educação musical nunca foi o de fornecer procedimentos e técnicas para a realização musical. Seu trabalho sem deu ênfase e valorizou a importância da música e o seu porquê na vida das pessoas. Este professor preocupou-se, principalmente em propiciar uma educação viva, adequada a cada contexto ou época, servindo-se da música como ferramenta educacional.

2.4 Murray Schafer: O Educador Musical em um Mundo em Mudança

Raymond Murray Schafer, canadense, nascido em 18 de julho de 1933, onde fez seus estudos de piano com a sua mãe até a sua adolescência, quando entra para o Royal Conservatory of Music, em Toronto. Mesmo nesse período Schafer tendo sido aluno de grandes nomes da música, a exemplo do mestre chileno radicado no Canadá, Alberto Guerrero, seu professor de piano na instituição, terminou não concluindo seus estudos. Uma forte ansiedade despertou o seu desejo em seguir para a Europa, onde a partir de 1956, terminou se estabelecendo por cerca de seis anos (FONTERRADA, 2011).

Estabelecendo-se na Alemanha, esse período a princípio foi decepcionante para Schafer, pois devido ao período da guerra, muitos mestres da música da Escola de Viena, pelos quais se dirigiu para a Europa, estavam exilados ou mesmo mortos, e já não se encontravam mais por lá. Porém, foi na Alemanha que este educador musical veio a ter contato com a poesia dos *Minnesinger* e a literatura romântica, que foram fonte de inspiração para a composição da sua obra *Minnelieder* (1956), para quinteto de sopro e mezzo-soprano, considerada por ele a mais importante de suas primeiras obras (FONTERRADA, 2011).

Anos mais tarde, precisamente no ano de 1962, como nos relata Fonterrada (2011), Murray Schafer retorna ao Canadá, aonde vem a trabalhar no Centro de música Canadense, conceituado estabelecimento de ensino, focado na pesquisa e difusão da música em todo o país. Trabalhando em parceria com os pesquisadores dessa instituição, Schafer teve brilhante atuação, principalmente por conta dos concertos que preparou, conhecidos como os Concertos dos Dez Séculos, que deixaram marcas na cultura canadense. Schafer teve como meta nesse projeto, a divulgação de importantes obras musicais, da idade média até a contemporaneidade, e que até então, nunca tinham sido apresentadas para o público canadense.

De acordo com a mesma autora, foi no ano de 1964 que Schafer recebeu um importante convite para trabalhar em um centro de pesquisa, docência e criação, na Universidade de Simon Fraser, localizada em um distrito de Vancouver, onde se estabeleceu por cerca de dez anos. Foi nesse importante período de sua vida, onde lança seus primeiros livros sobre educação musical: *O Compositor na Sala de Aula*, *Limpeza dos ouvidos*, *A Nova Paisagem Sonora*, *O Rinoceronte na Sala de Aula* e *Quando as Palavras Cantam*. Anos depois esses livros vieram a se reunir, compondo o livro de grande representação para os educadores musicais, *O Ouvido Pensante*, em 1991.

Por volta de 1974, Schafer pede demissão da Universidade de Simon Fraser, abandonando de vez a sua atuação universitária. Decidindo voltar para o Canadá, se estabeleceu em uma fazenda que adquiriu na pequena cidade de Ontário, onde passou a se dedicar à construção de sua casa (FONTERRADA, 2011).

Inserido em um ambiente onde os sons naturais estavam mais evidentes que os sons urbanos, Schafer passa a ser influenciado por essa nova paisagem sonora, refletindo essa influência em suas pesquisas acadêmicas, e a respeito das suas idéias sobre a educação musical. A partir desse período, passou a atuar profissionalmente apenas de forma esporádica, em cursos de curta duração pelos quatro cantos do mundo. Atualmente Schafer ainda reside em Ontário, onde desenvolve seus estudos nas áreas de composição e educação musical (FONTERRADA, 2011).

Ao discutir suas ideias sobre o propósito do ensino da arte, temos então uma das linhas de pensamentos que norteiam seu trabalho, afirma Schafer:

Este deve ser o primeiro propósito da Arte. Promover mudanças em nossas condições existenciais. Este é o primeiro propósito. Modificar-nos. É um objetivo nobre, divino. E existe desde muito tempo atrás, antes que a palavra “arte” fosse cunhada para descrever o último tremor transformativo acessível ao homem civilizado (SCHAFER, 2002, apud FONTERRADA, 2011, p. 281).

3 TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO: UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA DE GAMES DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO

Iniciaremos este capítulo, desde já informando que o mesmo ainda não de encontra completo, estando desta forma, ainda no processo de construção.

3.1 Tecnologias: Tecendo uma Abordagem Conceitual

Segundo o autor Álvaro Veira Pinto (PINTO, 2005, apud SILVA, 2013), a tecnologia encontra-se amplamente difundida através dos diversos domínios da existência da humanidade, quer seja na maneira de trabalho, ritmo de vida, sistemas de saúde, procedimentos pedagógicos, etc. Sendo assim, conforme se amplia sua influência no dia a dia da sociedade. Nesse sentido, é normal que se coloque a dúvida sobre seu fundamento, manifestando-se a necessidade de um esforço de discernimento e de compreensão teórico-crítica a respeito desse fenômeno.

Neste sentido, Silva (2013), ao discutir o conceito de tecnologia em Vieira Pinto, aponta para a existência de várias interpretações para o termo tecnologia. Sendo assim, evidencia quatro significados centrais, os quais incorporam várias concepções, sendo elas, a tecnologia como logos da técnica ou epistemologia da técnica, a tecnologia como sinônimo de técnica, a tecnologia no sentido de conjunto de todas as técnicas de uma sociedade, e a tecnologia como ideologização da tecnologia.

Sendo assim, diante das várias interpretações e significados para o termo tecnologia, não se faz pertinente para os caminhos desta pesquisa discutir aqui cada um desses conceitos. Apresentaremos sim, a seguir neste trabalho, o primeiro dos quatro conceitos sobre tecnologia evidenciados por Vieira Pinto (PINTO, 2005, apud SILVA, 2013), pelo fato do mesmo ser o conceito com aderência mais próxima desta pesquisa.

Sendo assim, de acordo com Vieira Pinto (2005), o significado de tecnologia como Logos da técnica ou epistemologia da técnica, remete a uma possibilidade de uma ciência na qual seu objeto seria a técnica e com o nome de tecnologia (PINTO, 2005, apud SILVA, 2013), como descreve o autor:

A técnica, na qualidade de ato produtivo, dá origem a considerações teóricas que justificam a instituição de um setor do conhecimento, tomando-a por objeto e sobre ela edificando as reflexões sugeridas pela consciência que reflete criticamente o estado do processo objetivo, chegando ao nível da teorização. Há sem dúvida uma ciência da técnica, enquanto fato concreto e por isso objeto de indagação epistemológica. Tal ciência admite ser chamada de tecnologia. (PINTO, 2005).

Segundo Silva (2013), é com este significado que a tecnologia se apresenta como algo que nomeia o refletir sobre a técnica, ou seja, como a discussão sobre os meios de produção de alguma coisa.

Neste sentido, Silva (2013), aponta que é possível evidenciar na análise de Vieira Pinto, que a concepção de técnica não deve se resumir a percebê-la como um dado imediato, e sua origem precisa ser vista como um fato fundamental, que é a relação do homem com o mundo. Em outras palavras, a técnica é um dado existencial do ser humano.

Ao concluir sobre esta abordagem sobre a tecnologia, este mesmo autor aponta que se faz necessário acrescentar que a construção da teoria da técnica consiste em evitar a compreensão fragmentada do objeto, construindo assim a possibilidade de retirar o entendimento da técnica da causalidade das opiniões pessoais. Essa noção, ainda que encontre dificuldades para sua consolidação, guarda em si um valor primordial, pois é o domínio teórico da técnica o mesmo que liberta o ser humano de servi-la (SILVA, 2013).

Diante desta abordagem, na qual foi possível perceber que existem diversos entendimentos para o termo tecnologia, podemos concluir acreditando que os autores Pinto (2005) e Silva (2013) nos ajudaram pertinentemente para o desenvolvimento inicial deste capítulo, pois não seria prudente tratar das tecnologias da informação e da comunicação (TIC), sem primeiro ter apresentado esta discussão sobre o conceito do termo tecnologia. Neste sentido, abordaremos a seguir a presença das TIC na educação, avaliando o seu contexto, caráter interativo e potencialidades, ao serem utilizadas como ferramentas pedagógicas.

3.2 As Tecnologias da Informação (Tics) na Educação

Nas sociedades, as tecnologias da informação e da comunicação são mecanismos altamente colaborativos para oferecer condições de transformar as formas das pessoas se relacionarem, construírem e transmitirem conhecimentos. Através dessas tecnologias, é possível a construção de saberes coletivos, envolvendo pessoas em lugares ou espaços distintos, mas que integram o mesmo ambiente ou comunidade virtual de aprendizagem (FERREIRA e BIANCHETTI, 2004).

Neste sentido, podemos perceber que está erguendo-se uma nova relação entre professores e estudantes, não mais centrada na hierarquia, na qual o professor é o detentor do saber, assim como ocorria no ensino tradicional. Paralelamente a isso, a simples presença das TIC não garante um processo mais rico e desafiador, pois é possível

permanecer tradicional, mesmo com uso de novas tecnologias (FERREIRA e BIANCHETTI, 2004).

Nesta perspectiva, as mesmas autoras (FERREIRA e BIANCHETTI, 2004) chamam a atenção para que, através da presença das TIC, aliada a uma perspectiva no âmbito da comunicação que contemple a interatividade, na qual estudantes e professores possam ser emissores que interagem entre si, tanto presencialmente como virtualmente, de forma bidirecional, baseada na participação-intervenção, surja uma nova forma de educação.

Neste contexto, Faria (2014) destaca dois elementos expressivamente enraizados às práticas humanas: a tecnologia e o jogo. No momento em que a sociedade contemporânea se caracteriza pelo uso habitual das TIC, sobretudo as digitais, questionamos de que forma essas poderiam servir no ambiente escolar, aproximando a realidade que jovens vivem no seu dia a dia.

Desta forma, por viver em um mundo interativo e veloz, o estudante busca igual interatividade na escola. O que se transmite de maneira linear, nem sempre desperta o seu interesse, desmotivando-o, pois desta forma, ele não se identifica como parte de tal conhecimento. Porém, quando as atividades são desenvolvidas de acordo com sua disposição, envolvendo aspectos de sua vida, no caso a tecnologia, o estudante se motiva e participa espontaneamente, uma vez que ele se vê em sua produção (FARIA, 2014).

Neste contexto escolar, as autoras Ferreira e Bianchetti (2004) acrescentam que é imprescindível dentro deste contexto, que o professor seja articulador, comunicador e mediador de conhecimentos, pois as TIC disponibilizam informações mais imediatas e com possibilidades interativas.

Neste ponto, já é possível concluir que pensar em transformações educacionais em curto prazo pode parecer uma utopia. Ainda assim, é necessário buscar-se uma zona de contato, onde seja possível trabalhar com os limites e possibilidades (FERREIRA e BIANCHETTI, 2004). Neste sentido, concluem assim as autoras:

É evidente que já dispomos de potencial tecnológico capaz de desenvolver novos ambientes educacionais interativos que possam satisfazer aos anseios da chamada geração digital, ávida por novas opções de comunicação e interatividade. Nesta perspectiva, a bola da vez ou a palavra está com os professores e com os responsáveis por elaborar e implementar políticas públicas inclusivas. Eis o desafio! Eis as imensas possibilidades (FERREIRA e BIANCHETTI, 2004).

3.3 Um Ponto de Partida para a Discussão Sobre os Jogos

No ano de 1933, Johan Huizinga, então reitor da Universidade de Leyde, escolheu como tema para seu discurso solene: Os Limites do jogo e do sério na cultura. Retomando e desenvolvendo as suas teses, temos como resultado o lançamento do original e pertinente trabalho publicado em 1938, *Homo Ludens*. Esta obra, contestável em grande parte de suas convicções, não deixou de abrir caminhos para a pesquisa e reflexão sobre esta temática (CAILLOIS, 1990).

Neste sentido, de acordo com Caillois (1990), cabe, porém, a Huizinga, a duradoura honra de ter analisado primorosamente inúmeras características fundamentais do jogo, e de ter revelado a importância do seu papel no próprio desenvolvimento da civilização. O próprio Huizinga definiu o jogo da seguinte maneira:

O jogo é uma ação ou uma atividade voluntária, realizada dentro de determinados limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente aceite, mas completamente imperiosa, provida de um fim em si mesma, acompanhada por um fio de tensão e de alegria e de uma consciência de ser algo diferente da vida corrente (HUIZINGA, tradução francesa, Paris, 1951).

De acordo com a pesquisadora Lynn Alves (2004), Huizinga aponta cinco características essenciais do jogo. A primeira é o fato de ser livre, de ser uma escolha dos participantes, singularidade de qualquer atividade lúdica. A segunda característica, é que o jogo não é vida corrente nem vida real. O jogador sabe que se trata apenas de uma evasão da vida real.

A terceira característica revela a distinção entre o jogo e a vida comum, existindo, deste jeito, um início e um fim para cada jogo. Na quarta característica, Huizinga aponta para o fato de que o jogo concebe regras e se configura nela própria, incluindo elementos como tensão, equilíbrio, compensação e solução (ALVES, 2004).

Como quinta e última característica, Huizinga aponta que o jogo traz em si uma carga de imprevisibilidade, incerteza e o acaso do jogo, provocando o sentimento de tensão. Isso termina implicando no desenvolvimento de um senso ético, quanto ao estabelecimento dos limites dentro do jogo. É onde se define o que é possível ou permitido ser feito, característica essa que talvez explique a atração que os jogos exercem sobre os indivíduos (ALVES, 2004).

Podemos destacar através desta leitura, que, apesar de todo empenho e relevância do trabalho de Huizinga, não houve consenso a respeito da conjuntura do jogo, tanto no seu

conceito, quanto na sua atribuição de importância. Mesmo nos tempos atuais, ainda muito se discute acerca desta temática.

Em sua obra *Homo Ludens*, Huizinga relaciona o jogo com diversos aspectos da cultura humana, assim como o direito, a poesia, a competição como funções culturais etc. Como este autor também dá ênfase a natureza e significado do jogo como fenômeno cultural tentaremos aqui relacionar o jogo com a música, a partir da visão deste importante pesquisador. Vejamos o que nos diz Huizinga:

É perfeitamente natural que tenhamos a tendência a conceber a música como pertencente ao domínio do jogo, mesmo sem levar em conta estes aspectos especificamente linguísticos. A interpretação musical possui desde o início todas as características formais do jogo propriamente dito. É uma atividade que se inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e de lugar, é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida quotidiana, para uma região de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste o caráter de um sublime prazer (HUIZINGA, 2000)

Podemos apontar, após esta leitura, que este tópico teve o propósito de apresentar o conceito e as principais características dos jogos sob a perspectiva de Huizinga, talvez o primeiro autor a levar a discussão dos jogos para o ambiente acadêmico. A partir deste momento, no qual o autor (HUIZINGA, 2000) finaliza este tópico estabelecendo uma relação pertinente entre a música e os jogos, relação esta que é o foco desta pesquisa, traremos para o centro da discussão, os games digitais com ênfase na educação musical.

3.4 Tecnologias e Games Musicais na Educação

Na atualidade, as progressivas transformações na área da tecnologia musical resultam no surgimento de ferramentas que facilitam os processos de produção e de transmissão da música, servindo como recursos relevantes nos processos de ensino e aprendizagem musical (GOHN, 2010).

Dentro desta perspectiva, o educador musical que lançar mão dessas alternativas tecnológicas disponíveis no mundo atual, terá em suas mãos um enorme gigantesco campo para explorar. Estes recursos podem ser muito valiosos em aulas, seja na preparação de aulas, ou como meio para trabalhar a musicalidade dos estudantes (GOHN, 2010).

Neste contexto, este mesmo autor (GOHN, 2010) também chama a atenção para a importância de se investir nos aparatos tecnológicos em prol da educação musical, conforme suas próprias palavras:

Com investimentos em produtos tecnológicos o leque abre-se por completo e muitos projetos podem ser planejados e postos em prática. Ter noção dos tipos, características e qualidades de equipamentos existentes no mercado comercial é essencial quando professores têm verbas (da sua instituição ou próprias) para utilizar em seus recursos. Nesses momentos, decisões acertadas garantem aquisições que serão úteis por longos períodos (GOHN, 2010).

Gohn (2010) ainda acrescenta que o uso de recursos digitais pode favorecer o alcance de resultados de alta qualidade, ampliando as possibilidades de trabalho e facilitando a atuação dos profissionais da educação musical.

Entretanto, Mota (2016) alerta para o fato de que não se devem utilizar as ferramentas tecnológicas apenas para entreter os estudantes, de maneira desordenada e sem conhecimento do que realmente esses aparatos tecnológicos podem contribuir para os processos de ensino/aprendizagem. Acredita-se que na busca por um ensino que desperte o interesse dos estudantes nos dias atuais, encontremos um ponto de equilíbrio entre o uso das tecnologias digitais e as metodologias já utilizadas.

Cassidy e Paisley (2013, apud MOTA, 2016), pesquisadores da área de aprendizagem musical mediada por jogos de videogame de música, destacam a importância da aprendizagem, apreciação e transmissão de música através dos games. Eles ainda mencionam que os estudantes estão cada vez menos entusiasmados com os métodos tradicionais de educação musical, apontando para o potencial educativo dos jogos digitais.

Portanto, como vimos anteriormente, existe nos dias de hoje um vasto campo tecnológico a disposição da educação musical. Sendo assim, e diante da necessidade em lançar mão de inovações metodológicas, podemos incluir neste contexto os jogos de vídeo games, assim como também os jogos em outras plataformas digitais, como computadores, smartphones e tablets. Já existem algumas pesquisas científicas neste campo, tais quais as de Gohn (2010), Mota (2016) e Pfutzenreuter (2013), entre outras, comprovando os benefícios que estes games digitais podem promover no ser humano, quando utilizados de maneira correta e sistemática.

3.5 Brincando de Ser uma Estrela da Música

Partindo do que foi apresentado anteriormente pelos autores Daniel Gohn (2010) e Fernando Mota (2016), podemos acreditar que realmente os games digitais possam de fato contribuir nos processos pedagógicos, despertando o interesse dos estudantes pelas aulas de música.

Nesta perspectiva, ao fazer uma relação entre o jogo e a música, Huizinga (2000) aponta que tanto no jogo, quanto na música, os jogadores ou músicos são transportados para fora da vida real, ou cotidiana, para um mundo de alegria, serenidade e prazer.

Seguindo esta mesma linha de pensamento, o pesquisador Bruno Vasconcelos (2017), aponta que a ideia de possibilitar a um sujeito a experiência de outra realidade está presente desde os primeiros games digitais, quando estes se tornaram populares, ainda nos anos setenta.

Visando estimular este fascínio do ser humano em habitar novos universos, muitas empresas desenvolvedoras de jogos investiram altas somas na produção de diversos consoles, com o objetivo de oferecer aos jogadores a oportunidade de vivenciar, da maneira aproximada do real, possibilidades diferentes de sua vida cotidiana (VASCONCELOS, 2017).

Neste sentido, as empresas se debruçaram na produção de artefatos tecnológicos, como pistolas, manches, cabines, volantes e guitarras de plástico, com o objetivo de concretizar muitas das narrativas fantásticas que alimentavam o imaginário desses usuários de games, como as transmitidas por cinema, quadrinhos, ou mesmo por profissões distantes da realidade de muitos, como, entre tantas, as de piloto de corridas ou de avião, atiradores esportivos e a de astros do rock, que são o foco desta pesquisa (VASCONCELOS, 2017).

Sintetizando essa linha de pensamento, de acordo Huizinga (HUIZINGA, 2000, apud VASCONCELOS, 2017), imaginar-se habitando novos mundos e desempenhando novos papéis é uma atividade que destaca a busca do ser humano pelo prazer e pela diversão, e isso pode se apresentar no dia a dia por meio de diferentes tipos de jogos e brincadeiras.

Neste sentido, Mota (2016) aponta que a tecnologia pode ter relações com várias áreas. Ao considerar os jogos e games, podemos perceber que esta relação é intensa, e, portanto, o jogo atua como um meio de aprendizagem. Este mesmo autor, ao analisar os estudos de Tietzmann e Pase (2010), informa que os jogadores de games relacionam seu mundo real com o artificial, e isso o torna parte do jogo, ou seja, quanto mais vai se jogando um game, a aproximação e pensamento intelectual têm resposta em tempo real.

Podemos acrescentar ainda, que dentre os inúmeros jogos de videogames, existem alguns que oferecem a possibilidade do jogador interagir e de se sentir importante, onde, neste contexto podemos destacar os games musicais (TIETZMANN; PASE, 2010, apud MOTA, 2016).

Nesta perspectiva, podemos destacar três games musicais, que por possuírem os atributos de interatividade e simulação citados anteriormente neste presente texto, foram selecionados para fazerem parte desta pesquisa. São eles o Guitar Hero, o Rock Band e o Band Hero, que serão apresentados no próximo tópico desta pesquisa.

3.6 Apresentando os Games Selecionados para a Pesquisa

- **Guitar Hero**

Lançado ao final de 2005, pela produtora de periféricos para videogames Red Octane, e desenvolvido pela empresa Harmonix, o game Guitar Hero já carrega em si, uma identidade vigorosamente associada ao gênero rock. Este título faz parte de uma série de games musicais nos quais os jogadores podem utilizar um controle em forma de guitarra, com o intuito de simular a ação de tocar o instrumento, acompanhando em tempo real, várias canções de rock (NOGUEIRA, 2009).

Nesta perspectiva, os fundadores deste game na realidade queriam, acima de tudo, criar novas maneiras para que pessoas que não fossem da área específica da música, pudessem sentir a alegria única que se sente ao tocar música. O fato é que este game seguiu essa missão, e foi concebido como fruto do desenvolvimento de games que envolvessem músicas não apenas como trilha sonora, mas que participassem efetivamente do *gameplay* em tempo real (LIMA, 2012).

Neste contexto, Lima (2012) informa que o Guitar Hero consiste num game no qual é possível substituir os tradicionais joysticks por uma guitarra eletrônica em miniatura, que no lugar de cordas, como em uma guitarra real, utiliza cinco botões coloridos (verde, vermelho, amarelo, azul e laranja), os quais devem ser pressionados simulando acordes ou melodias, de acordo com as combinações respectivas que vão se sucedendo na tela, enquanto outro botão no corpo do instrumento simula ao mesmo tempo as palhetadas, proporcionando, desta forma, que a música seja tocada da forma mais perfeita possível. Desta forma, Lima (2012) ainda acrescenta que:

Em Guitar Hero, inicialmente o jogador tem acesso a apenas dez canções do jogo, até como uma estratégia de estimulá-lo a completar o game. Para que

se consiga liberar o restante, é necessário que se escolha o *modo carreira*, e depois um dos seis personagens disponíveis – os quais representam diversos subgêneros do rock, como o punk, a gótica, a alternativa, o metaleiro, o inspirado nos guitarristas britânicos da década de 1960 e outro identificado com experimentações da música africana e do Oriente Médio -, para assim dar início à narrativa do game. Posteriormente o jogador poderá escolher qual modelo de guitarra o personagem empunhará (LIMA, 2012, p. 35)

Entretanto, segundo Nogueira (2009), o desafio deste jogo não está em tocar de forma exatamente igual ao instrumento real, mas em combinar botões coloridos do joystick com as cores exibidas na tela, dando sequência a uma música. Desta forma, quando isso é realizado com sucesso, uma platéia virtual se anima, e o jogador vai somando pontos.

Neste sentido, podemos também acrescentar, que combinar os botões coloridos com as cores exibidas na tela, como apresentou anteriormente Nogueira (2009), na verdade implica em realizar esta ação no ritmo correto, o mais sincronizado possível com as pulsações rítmicas embutidas nas canções, e com ritmo em que se sucedem as melodias ou acordes das canções.

Ainda de acordo com Nogueira (2009), o Guitar Hero foi pensado para rodar no console Playstation 2, da Sony, e devido ao sucesso, tanto seu sucessor, o Playstation 3, quanto seu concorrente direto, o Xbox 360, lançado pela Microsoft, lançaram novas versões para este título, trazendo novas experiências aos jogos, entre elas a possibilidade de ser jogado conectado à internet, favorecendo com que jogadores em localizações diferentes, disputem ou colaborem entre si nas partidas de cada título. Em relação ao sucesso deste game, Lima (2012) acrescenta que:

O Guitar Hero conseguiu se estabelecer na história dos jogos eletrônicos como uma das franquias mais rentáveis de todos os tempos e uma das que mais conseguiram reverberar em outras áreas do entretenimento, aparecendo em cenas de filmes hollywoodianos, programas de televisão, histórias em quadrinhos e desenhos animados, além de ter causado um grande impacto na indústria fonográfica (LIMA, 2012, pag. 15)

Nesta perspectiva, podemos concluir, após a leitura do que foi apresentado anteriormente, que o Guitar Hero trouxe uma proposta inovadora para a época em que foi lançada sua primeira versão. Este game original serviu tanto como modelagem para o lançamento de novas versões que o sucederam posteriormente, quanto para motivar, devido ao seu grande sucesso, o lançamento de novas edições, a exemplo do Guitar Hero II e Guitar Hero III que foram sendo lançadas anualmente, assim como estimulou o lançamento de outros títulos concorrentes, a exemplo do Rock Band e o Band Hero.

- Rock Band

Lançado em 2007, pelos mesmos desenvolvedores do Guitar Hero, O Rock Band foi o game musical de rock que mais fez sucesso depois do Guitar Hero. Este game aperfeiçoou as potencialidades de seu antecessor para além da guitarra, que em ambos os jogos esta pode ser utilizada também como contrabaixo, incorporando também além desta possibilidade, outros simuladores de instrumentos, como microfone e bateria, reforçando a ideia de uma banda completa tocando junta, em lugar de apenas um guitarrista em destaque. Outra diferença que merece destaque é o fato do game incluir em seu repertório as gravações originais das bandas que compõem o seu set de músicas (LIMA, 2012).

O Rock Band terminou por adotar a mesma linha de narrativa proposta pelo Guitar Hero, ou seja, músicos virtuais tentando alcançar o estrelato através do jogo, contudo, este novo game da produtora Harmonix, além de disponibilizar personagens, como no seu concorrente da mesma empresa, oferece além disso, a possibilidade dos jogadores construírem seus próprios avatars, desde cor e penteado dos cabelos, formato do rosto, características físicas, roupas e até mesmo a atitude que o avatar assumirá no palco (LIMA, 2012).

Neste contexto, tanto o Guitar Hero quanto o Rock Band podem ser responsáveis por um primeiro contato entre músico e plateia, no qual alguns jogadores podem até se tornar fãs, vindo a frequentar shows, consumindo canções, camisetas, discos e Cds, como crianças ou adolescentes, ao dizerem que canções clássicas destes games, de bandas como Guns N' Roses ou do Kiss, entre outras, podem constituir um importante momento de transição do gosto musical de seus pais para os deles (LIMA, 2012).

Ainda de acordo com Lima (2012), assim como o Guitar Hero, o Rock Band também se tornou um dos maiores sucessos de vendas no mundo dos games, entrando também para a lista de jogos mais lucrativos da história.

- Band Hero

Com a marca Hero ficando cada vez mais presente nos videogames, representada pelo sucesso da franquia Guitar Hero, a desenvolvedora de games Activision não faz por menos. Após o lançamento de Guitar Hero World Tour, Guitar Hero 5 e a inserção pelo mundo dos Djs, com o Dj Hero, todos desenvolvidos pela Harmonix, a Activision entra em cena neste contexto, lançando ao final de 2009, o game Band Hero (SOARES, 2009).

Tendo pela frente a pesada tarefa de destronar o fantástico Guitar Hero 5, o Band Hero chega no mercado trazendo algumas novidades. Neste sentido, Jorge Soares (2009) informa que:

Após a intromissão de bateria, e voz na série Guitar Hero, na verdade, o nome não parece corresponder ao que se pretendia, embora o produto final seja de grande valor. Com Band Hero, esta questão é ultrapassada, pois a idéia de banda está empregue quer no nome, bem como nos novos instrumentos que acompanham. O conjunto continua a ser uma bateria, guitarra e micro. Mas é neste ponto que Band Hero supera qualquer outro Guitar Hero, principalmente na bateria, pois o micro é o mesmo, e a guitarra apenas levou um colorido diferente, e um pequeno ajustes nos botões. Para preencher de certa forma uma lacuna no mercado, principalmente no que toca a músicas fora da rotina da guitarra, onde aqueles que aspiram a bandas virtuais vejam aqui uma boa onda (SOARES, 2009, p. 01)

Neste aspecto, este pesquisador pode concordar com Soares (2009), quando este autor aponta algumas novidades e diferenças deste game, em relação ao seu concorrente de maior expressão no mercado. É possível considerar que uma das diferenças mais significativas, encontra-se no seu repertório de canções. A linha Guitar Hero aposta em músicas que evidenciam a arte da guitarra, trazendo em cena grandes guitarristas do cenário mundial de todos os tempos. Já na linha Band Hero, podemos encontrar um repertório mais eclético, no qual convivem estilos musicais variados, do pop ao country americano, entre outros, não focando apenas no estilo rock.

Além disso, a nova bateria deste game é também um dos periféricos mais atrativos deste game, onde diferente da bateria toda em plástico utilizada pela franquia Guitar Hero, trouxe também em sua construção peças de metal, causando um maior equilíbrio, principalmente para as músicas mais puxadas. Toda via, este game não vive apenas da sua fantástica bateria, mas principalmente por trazer uma maior harmonia entre os instrumentos. Em Guitar Hero, quase sempre a guitarra tinha um papel mais importante. Em Band Hero isso se torna diferente, com os instrumentos mais harmonizados entre si, existirão músicas onde a guitarra será uma simples acompanhante, dando lugar, por exemplo, a uma prestação vocal (SOARES, 2009).

Em termos visuais, este game muda apenas alguns aspectos com base no seu público alvo. Troca o cenário escuro e mais pesado da série Guitar Hero, trazendo para seu game outra proposta, com cenário brilhante e colorido, onde impera o glamour. Podemos notar isso nos menus populares e coloridos, pelos palcos virtuais e em toda a decoração envolvente. O seu público alvo possivelmente é o mais jovem, mas também os mais velhos, pois, com a inclusão de músicas mais clássicas em seu repertório, permitindo assim que este game seja jogado em conjunto por toda a família (SOARES, 2009).

De certa forma, refletindo sob as significativas contribuições expostas na construção deste capítulo, através dos pensamentos dos autores citados anteriormente, é possível acreditar também, que tanto o Guitar Hero, quanto os games Rock Band e Band Hero, podem ser utilizados como games com grande potencial educacional. Eles são capazes de influenciar o gosto musical dos jogadores, ao terem acesso a bandas de desde os anos setenta até os dias atuais, podem despertar o gosto pela música, e, após o uso de um instrumento simulador, pode despertar o desejo por aprender algum instrumento musical real, sem falar em conteúdos mais específicos, como o desenvolvimento da percepção rítmica, harmônica e melódica, que apresentaremos mais tarde, no capítulo da metodologia.

4 METODOLOGIA E ANÁLISE DE DADOS

Do ponto de vista metodológico, esta investigação foi de cunho qualitativo. Bogdan e Biklen (2013) destacam características da investigação qualitativa, quando argumentam que a natureza dessa investigação é descritiva, “os dados recolhidos são em forma de palavras ou imagens e não de números” (p.48). Estando no contexto do fenômeno educacional, “a metodologia é, de certa forma, determinada pelas visões do mundo que o pesquisador tem em um dado momento da sua vida profissional” (HAGUETTE, 2001, apud AMADO, 2014, p.37), tendo sempre a preocupação de compreender as finalidades e os significados que os indivíduos atribuem no processo de interação.

A revisão bibliográfica sobre o tema, na forma de constituir o arcabouço teórico da pesquisa, contemplou periódicos, revistas e livros acerca da temática, etapa necessária para que fosse possível levantar o estado da arte do tema e contribuições teóricas que proporcionaram caminhos para construção dos conceitos trabalhados.

Este estudo enveredou pelos caminhos da Pesquisa Participante, na qual, dentro do contexto apresentado nessa modalidade de pesquisa, permitiu que o professor pesquisador pudesse intervir na problemática pedagógica dentro da sala de aula, considerando o seu objetivo. Possui o intuito de formar e mobilizar os alunos na promoção de novos saberes, além de permitir que o professor possa refletir, de maneira crítica, sobre suas ações dentro e fora da sala de aula.

Os estudos a respeito da Pesquisa Participante ganharam força, após, a convite da revista internacional *Concepts and Transformation*, trazermos o olhar e a contribuição latino-americana ao debate hoje internacional a respeito da Pesquisa participante, reunindo um conjunto de estudiosos do Brasil e de outros países da América Latina, em meados dos anos 60, contribuindo para o desenvolvimento dessa proposta de pesquisa, já presente em outros continentes (BRANDÃO; STRECK, 2006).

Segundo os autores Carlos Brandão e Danilo Streck (2006),

A pesquisa participante não cria, mas responde a desafios e incorpora-se em programas que colocam em prática novas alternativas de métodos ativos em educação e, de maneira especial, de educação de jovens e adultos (BRANDÃO; STRECK, p. 25, 2006).

Neste sentido, essa modalidade de pesquisa deve ser compreendida como um repertório múltiplo e diferenciado de experiências de criação coletiva de conhecimentos. Ela é uma pedagogia de criação solidária de saberes sociais em que a palavra chave não é o próprio conhecimento, mas é, antes dele, o diálogo, se inscrevendo e participando de

processos relevantes de uma ação social transformadora, de vocação popular e emancipatória (BRANDÃO; STRECK, 2006).

Segundo estes autores, no seu texto “A Pesquisa Participante e a Partilha do Saber: Uma Introdução”, uma das conclusões a que eles chegaram, é que a Pesquisa Participante pode contribuir de maneira significativa para a reinvenção do espaço acadêmico, propiciando com que a construção do saber se dê num espaço multifacetado de troca, partilha e de negociação cultural (BRANDÃO; STRECK, 2006).

Portanto, este pesquisador, após a leitura dos estudos dos autores acima com relação à pesquisa participante, pôde acreditar que a escolha desta modalidade de pesquisa, deve-se ao fato de ser a que mais se aproxima dos objetivos deste trabalho, por tratar-se de uma metodologia de pesquisa que agrega novas alternativas pedagógicas, o que propiciou a construção do saber baseado na troca, partilha e diálogo, contribuindo dessa forma, para a reinvenção do espaço acadêmico.

Desta forma, apresento neste momento as etapas desta pesquisa:

Quadro 1 – Etapas da Pesquisa

Etapas da Pesquisa:
1ª) Levantamento do estado da arte da temática.
2ª) Adequação da proposta de intervenção (Planejamento da intervenção). Etapa na qual foi construído um aporte teórico para fundamentar este trabalho, assim como a construção e escolha dos caminhos metodológicos.
3ª) Desenvolvimento do Projeto de Intervenção no contexto das aulas de educação musical. Etapa na qual se deu a pesquisa de campo, possibilitando a coleta de dados que foram posteriormente interpretados e analisados.
4ª) Apresentação dos registros da Experiência a um grupo de Educadores e a posterior realização das Entrevistas semi-estruturadas com os mesmos.
5ª) Análise e interpretação dos resultados da intervenção.
6ª) Sistematização do produto final a partir da análise dos dados e das contribuições dos especialistas.

Fonte: elaborado pelo autor

4.1 Delimitação do Campo de Execução

A pesquisa teve como lócus a Escola Municipal Padre Ugo Meregalli, na qual este pesquisador é professor de Educação Musical, escola esta fundada em 28/04/2000, situada na Estrada Velha do Aeroporto, em Nova Brasília, no município de Salvador, e que oferece Educação Infantil e Ensino Fundamental I.

Esta escola possui 09 salas de aulas e funciona nos turnos matutino e vespertino, não possui Laboratório de Informática, apesar de ter um espaço destinado para isso, com máquinas não instaladas. Possui aproximadamente 400 alunos matriculados, somando-se os dois turnos em que funciona. Também não possui sala para aulas de músicas com revestimento acústico, elas acontecem em uma sala comum. Vale salientar que o próprio professor adquire e desloca seus equipamentos e instrumentos para realizar qualquer experiência tradicional ou inovadora com música, como é o caso das experiências com os games musicais.

A matriz curricular da disciplina educação musical, apresentada na introdução do trabalho, reza que, a mesma deve estar presente na grade curricular das turmas que compõem o ensino fundamental I, durante 2 horas/aula ao longo de uma semana letiva, amparada pela lei nº 11.769/2008, que como falamos anteriormente nos capítulos anteriores, reza sobre a obrigatoriedade do ensino de música no ensino fundamental.

Desta forma, a pesquisa de campo se deu ao longo de uma unidade letiva, a qual possui a duração de dois meses. Ocorreu dentro de uma turma selecionada, da qual já sou professor, durante duas horas aulas geminadas semanais, aulas essas que ocorreram toda terça feira, somando-se dessa forma quatro encontros mensais, totalizando assim oito encontros ao todo.

4.2 Sujeitos

Esta pesquisa foi desenvolvida na turma do 5º ano do Ensino Fundamental I, Vespertino. Essa turma possui faixa etária entre 11 a 13 anos, e número equilibrado entre sujeitos do sexo masculino e feminino. São jovens moradores do próprio bairro, Estrada Velha do Aeroporto, originários de famílias humildes e sem grandes recursos financeiros. Essa turma foi escolhida, devida ao fato de ser o segmento mais amadurecido do ensino fundamental I, já que estão no último ano desta etapa escolar, e isso foi considerado uma característica favorável a contribuir pertinentemente para o decorrer da pesquisa.

Também foram sujeitos desta pesquisa, na qual contribuíram respondendo a um questionário semi-estruturado, quatro educadores: uma pedagoga e uma coordenadora, ambas da equipe pedagógica da escola em que se deu esta pesquisa, e dois docentes selecionados da área de Educação Musical, selecionados pelos seus currículos, pela afinidade com a temática, e pela disponibilidade em participar desta pesquisa.

4.3 Instrumentos de Coleta de Dados

- Diário de bordo:

Atualmente existem diversas formas de escrita formal utilizadas por professores, quer sejam, entre outros, os diários de classe, cadernetas, relatórios de turma e planos de aula. Todos estes fazem parte de um conjunto, onde a escrita tem um caráter mais burocrático, sendo muitas vezes requisitados aos professores de maneira obrigatória, tendo, entre outras funções, o objetivo de fazer cumprir as funções da escola e dos órgãos oficiais da educação (CAÑETE, 2010).

Em contrapartida a esse tipo de escrita, existe um que possui um caráter mais reflexivo e pessoal, os diários de bordo. Na prática, este tipo de registro faz parte de um conjunto de documentos, tais quais, entre outros, dossiês, memoriais, cadernos reflexivos, diários de aula e biografias. É um tipo de escrita que ultrapassa a escrita burocrática, e que tem a intenção de registrar a prática pedagógica do professor, possibilitando a posterior reflexão sobre a mesma (CAÑETE, 2010).

Martin e Pórlan (2004, apud CAÑETE, 2010) chamam a atenção para a relevância que tem para os professores, a adoção de instrumentos que possam permitir o estabelecimento de vínculos significativos entre a teoria, o programa e a prática, concluindo que um dos instrumentos mais eficazes para isso é o diário de bordo.

- Placar Eletrônico do game:

Com base nos registros das pontuações obtidas pelos estudantes durante as partidas, foram elaborados os Gráficos com o desempenho dos alunos nos jogos antes e depois, considerando as habilidades musicais trabalhadas.

Á partir das 3 percepções musicais trabalhadas através dos games durante a pesquisa de campo, pudemos realizar os registros de desempenho dos participantes, de acordo com as pontuações obtidas em cada uma das partidas.

Desta forma, foi possível gerar os gráficos de desempenho, apresentados mais adiante neste capítulo metodológico.

Neste contexto, apresento também neste momento, um quadro com as habilidades musicais específicas que foram trabalhadas com o uso dos jogos selecionados nesta pesquisa:

Quadro 2 – Habilidades Musicais Trabalhadas

Jogo	Habilidades trabalhadas
Guitar Hero	Trabalhar a Leitura de notas em tempo real através da leitura de gráfico não convencional; Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando em tempo real com uso de uma guitarra eletrônica, canções selecionadas do game; Realizar apreciação musical de Instrumentos Musicais, Artistas e Gêneros Musicais selecionados, e que fazem parte da cultura de outros países a partir do repertório disponibilizado pelo game;
Rock Band	Trabalhar a Leitura de notas em tempo real através da leitura de gráfico não convencional; Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica ou de uma bateria eletrônica, canções selecionadas do game; Realizar apreciação musical de Artistas, Gêneros Musicais selecionados e que fazem parte da cultura de outros países a partir do repertório disponibilizado pelo game;
Band Hero	Trabalhar a Leitura de notas em tempo real através em gráfico não convencional; Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica ou de bateria eletrônica, canções selecionadas do game; Realizar apreciação musical de Artistas, Gêneros Musicais selecionados e que fazem parte da cultura de outros países a partir do repertório disponibilizado pelo game;

Fonte: elaborado pelo autor

É muito importante informar, que no decorrer deste trabalho, no qual estes três jogos foram estudados de maneira mais aprofundada por este pesquisador, foi possível identificar de perto as possibilidades mais específicas de cada jogo. Desta forma, isto permitiu a escolha de se utilizar para esta pesquisa de campo, apenas o game Rock Band, devido ao fato do mesmo reunir em apenas um game, todas as condições necessárias para cada uma das três percepções que foram trabalhadas nesta fase da pesquisa.

- Entrevista com Educadores para apresentação e apreciação destes sobre o Produto: Proposta Pedagógica de educação Musical através de jogos digitais.

A entrevista é muito utilizada em praticamente todas as disciplinas das ciências sociais e nas pesquisas educacionais como uma técnica chave para a coleta de dados. Por conta disso, temos à disposição uma diversidade de formas e estilos de entrevistas. Essas diferenças dizem respeito à natureza das perguntas, ao número de sujeitos entrevistados, ao grau de controle exercido sobre o entrevistado pelo entrevistador, e à posição geral da entrevista no contexto da pesquisa (HITCHCOCK e HUGHES, 1995, apud MOREIRA E CALEFFE, 2006).

De uma maneira em geral as entrevistas podem ser consideradas como uma espécie de conversa com um propósito, podendo ser divididas em duas classes, quer sejam as entrevistas padronizadas e as entrevistas não padronizadas (HITCHCOCK e HUGHES, 1995, apud MOREIRA E CALEFFE, 2006).

Dentre as padronizadas, podemos encontrar as entrevistas estruturadas ou de levantamento, as entrevistas semi-estruturadas e as entrevistas em grupos. Já no caso das entrevistas não-padronizadas, podemos encontrar as entrevistas em grupo não-estruturada, a entrevista etnográfica não-estruturada, a entrevista para história oral e para a história de vida, e a entrevista informal (HITCHCOCK e HUGHES, 1995, apud MOREIRA E CALEFFE, 2006).

Desta forma, como podemos verificar, existem diversos tipos de entrevista, em contextos e propósitos diferentes, e, não nos cabe neste trabalho, apresentar cada uma delas, o que daria por si só em uma temática para outra pesquisa futura. Portanto, focaremos a partir daqui, no tipo de entrevista escolhida para este trabalho, quer seja, a pesquisa semi-estruturada.

Nesta perspectiva, segundo os autores Moreira e Callefe (2006),

Uma entrevista semi-estruturada representa, como o próprio nome sugere, o meio termo entre a entrevista estruturada e a entrevista não estruturada. Geralmente se parte de um protocolo que inclui os temas a serem discutidos na entrevista, mas eles não são introduzidos da mesma maneira, na mesma ordem, nem se espera que os entrevistados sejam limitados nas suas respostas, e nem que respondam a tudo da mesma maneira. O entrevistador é livre para deixar os entrevistados desenvolverem as questões da maneira que eles quiserem (MOREIRA e CALEFFE, p. 169).

Neste contexto, estes mesmos autores concluem, que ao usar este tipo entrevista, é possível exercer certo tipo de controle sobre a conversação, mesmo com os entrevistados tendo alguma liberdade. A entrevista semi-estruturada também oferece a possibilidade de

esclarecimento de qualquer tipo de resposta quando for necessário, sendo mais fácil de ser analisada do que a entrevista não-estruturada, mas não tão fácil quanto a entrevista estruturada (HITCHOOCK e HUGHES, 1995, apud MOREIRA E CALEFFE, 2006).

Nesta perspectiva, como a seleção dos entrevistados é feita de acordo com a temática em questão, tal qual o uso de games como ferramenta pedagógica no ensino fundamental, foram selecionados quatro participantes.

Foram desta forma selecionadas, a coordenadora da escola em que esta pesquisa foi realizada, assim como também a professora regente da turma onde se deu a coleta de dados. Já as outras duas entrevistadas nesta pesquisa, foram as representantes da área específica da educação musical. Ambas são pesquisadoras, possuem afinidades com o tema, e possuem formação acadêmica musical, podendo, além do respaldo científico da área musical para este trabalho, trazer pertinentes contribuições para futuros pesquisadores e professores que se interessem pelo tema desta pesquisa aqui apresentada.

4.4 A Análise Dos Dados:

A análise dos dados que serão expostos a partir deste momento caminhou através de duas possibilidades de interpretação e resposta ao questionamento desta pesquisa. Para interpretar o primeiro enfoque, foram utilizados os registros coletados no diário de bordo e nos registros de desempenhos, enquanto que para o segundo, foram utilizadas as entrevistas com os educadores.

Foram estas as duas possibilidades de interpretação:

- Investigar o uso dos games, enquanto agente capaz de potencializar o desenvolvimento das percepções musicais, melódica, harmônica e rítmica;
- Abordar a utilização de games como recurso pedagógico para a educação musical no Ensino Fundamental I em uma turma de 5º ano, com utilização de uma metodologia aplicável para turmas do 4º ano do Fundamental I até o 6º ano do Ensino fundamental II.

No desenvolvimento do Projeto de Intervenção nas aulas de educação musical, estas foram organizadas e divididas em oito encontros presenciais, dos quais foram três encontros trabalhando a percepção harmônica, dois encontros trabalhando a percepção melódica, e três encontros que trabalharam a percepção rítmica.

Primeira possibilidade de Interpretação - Os Games Potencializando o Desenvolvimento das Percepções, Melódica, Harmônica, e Rítmica:

a) Percepção harmônica

Para começarmos a analisar esta percepção específica, trago aqui o conceito de Harmonia segundo o professor e pesquisador tcheco, radicado no Brasil, Buemil Med (1996). De acordo com este pesquisador, harmonia é um conjunto de sons dispostos em ordem simultânea, o que poderíamos chamar de concepção vertical da música (MED, 1996).

De forma breve, já que trata-se de um assunto extenso, que possui seu próprio campo de estudo, não sendo o propósito desta pesquisa entrar nos pormenores deste complexo assunto. Neste sentido, podemos compreender a harmonia, como os acordes musicais, com todas suas progressões e cadências, que servirão de base e acompanhamento para a melodia, é o terreno onde a melodia vai passear ao longo de uma canção ou sinfonia.

As pesquisadoras Fialho e Araldi (2011), ao trabalharem a obra do músico, pesquisador e pedagogo musical francês Maurice Martenot, informam que para este autor, o jogo deve ser a principal estratégia metodológica para a integração entre corpo e alma, que integrados desta forma, tendem a refletir um resultado musical satisfatório. Isso se deve ao fato de que o jogo termina por mobilizar o conjunto de potencialidades e capacidades do jovem estudante, possibilitando um envolvimento por completo, motivado pelo entusiasmo.

Neste contexto, foi possível proporcionar aos estudantes, através do uso do jogo, um ambiente de imersão e integração entre os participantes e o game Rock Band. Desta forma, os estudantes puderam trabalhar a percepção harmônica na prática, em tempo real. Foi possível também perceber que os estudantes, em sua maioria, sentiram-se muito entusiasmados ao tocarem uma guitarra elétrica. Eles se sentiram como se fossem verdadeiros guitarristas em uma apresentação musical.

Nesta etapa da pesquisa, os estudantes puderam realizar o acompanhamento da harmonia da canção selecionada, tocando em um simulador de guitarra elétrica. Vale informar que os nomes dos estudantes foram preservados. Desta forma seus nomes fictícios serão Estudante 1, Estudante 2, e assim por diante, até o Estudante 27. Vamos aos dados dos encontros:

1º Encontro (04/09/2018):

Nesse dia, que foi o primeiro momento da pesquisa de campo, os estudantes ficaram bastante agitados no início da aula, antes de iniciarmos o game. Chegamos a perder 20 minutos entre chamada, advertências, combinados e montagem dos equipamentos. Porém, ao iniciar com o game, logo os estudantes entraram no clima satisfatório, com muita atenção.

De um total de 27 estudantes, participaram desta atividade 22 estudantes, 2 faltaram, e 3, por motivos pessoais, não quiseram participar, e sim, apenas observar. São eles o Estudante 4, a Estudante 10 e a Estudante 22.

Ao final da aula, percebi que quase não deu tempo de todo mundo jogar, devido aos 20 minutos perdidos no início da aula, como relatado anteriormente.

2º Encontro (11/09/2018):

Tentando otimizar o tempo da aula, para não acontecer como no encontro anterior, optei por utilizar o modo *multiplayer*. Porém, logo de início percebi que não daria certo, pois neste modo, o game foca no duelo entre 2 guitarristas, o que foge do propósito desta pesquisa. Após perdermos 10 minutos neste modo, voltamos para o single player, onde joga um guitarrista de cada vez.

Neste dia, um dos 3 estudantes que não quiseram participar no último encontro, a Estudante 10, participou espontaneamente, se integrando alegremente ao grupo. Quem não quis participar neste dia foram o Estudante 11 e a Estudante 21.

O problema com o modo *multiplayer* relatado anteriormente, terminou tendo efeito contrário, apertando ainda mais o horário e andamento da aula. Devido a isso, terminamos ultrapassando 10 minutos do tempo normal da aula, para que todos pudessem participar.

Neste encontro um novo dado importante pôde ser notado, e a partir desse momento, contabilizado. Pude notar que quando o jogador erra demasiadamente o tempo da mudança dos acordes, o game interrompe a partida antes do final da canção. Porém, os participantes que conseguem um número de acerto por volta dos 60% para cima, conseguem tocar a canção até o seu final, momento em que recebe aplausos virtuais do público virtual, e muitas vezes do público da sala, que se anima com as conquistas dos colegas.

3º encontro (18/09/2018)

Neste encontro utilizei uma nova estratégia, organizando a ordem dos jogadores na base do sorteio, de um em um, sempre ao final de cada partida. Isso ajudou, pois ao não saberem antecipadamente quem seria o próximo jogador, todos mantiveram-se mais atentos e tranquilos, esperando por sua vez de jogar.

Nesta aula compareceram pela primeira vez 27 alunos, que corresponde ao total de participantes da sala. Porém, 5 destes alunos não quiseram participar. Foram eles o Estudante 11, a Estudante 10, a Estudante 22, a Estudante 19 e a Estudante 12. Vale neste momento frisar que a Estudante 12 e a Estudante 17 foram minhas ajudantes em sala de aula ao longo de toda a pesquisa de campo, ajudando nas anotações das pontuações, montagens dos equipamentos etc.

É possível justificar algumas recusas nas participações destes estudantes. O Estudante 11, mais tarde, descobri que ele não faz parte formalmente desta turma, sendo um estudante do Acelera, e que só ia assistir algumas aulas no 5º ano, portanto este estudante nunca se sentiu participante da turma. A Estudante 10, a Estudante 19 e a Estudante 22 são tímidas, e já se negavam a participar das atividades anteriores a esta pesquisa, o que revela que o problema não foi a utilização do game em si. A surpresa foi a recusa neste dia da Estudante 12, aluna muito participativa. A mesma alegou que não estava se sentindo à vontade neste dia, mas que, ainda assim, continuou me ajudando com os registros de desempenho dos colegas.

Vejamos os objetivos, competências, habilidades e conteúdos contidos no planejamento utilizado para estes três encontros. Aproveito pra informar que todos os planejamentos em sua íntegra estão contidos nos apêndices deste trabalho:

Objetivo Geral:

Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games digitais.

Competências:

Vivenciar em tempo real harmonias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical;

Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados.

Habilidades:

Aprimorar a percepção harmônica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções baseadas na progressão tônica, dominante e subdominante, selecionadas do game;

Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado.

Conteúdos:

Percepção harmônica da progressão I, V, IV;

Coordenação motora;

Gênero musical:

a) Artista selecionado: The Clash

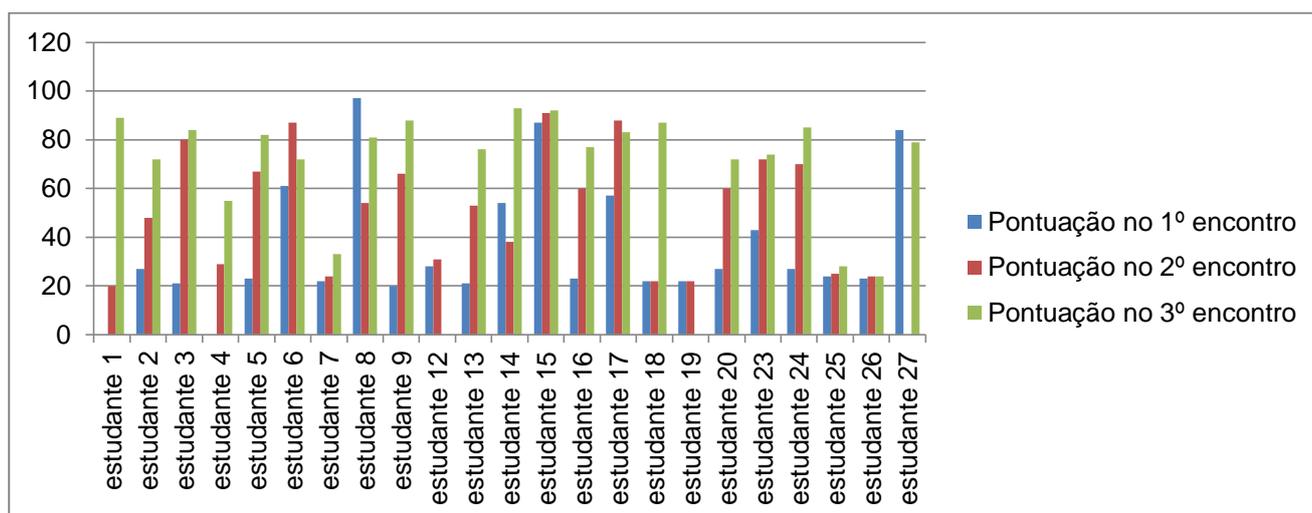
b) Música selecionada: Should I Stay or Should I Go

c) Estilo musical: Rock

d) Nível de dificuldade: Easy

Vejamos agora os gráficos de desempenho dos estudantes nesses 3 encontros que trabalharam a percepção harmônica:

Gráfico 1 – Pontuações obtidas durante a 1ª etapa: Percepção harmônica



Fonte: elaborado pelo autor

É possível, após a leitura dos registros de desempenho dos estudantes nesta etapa da pesquisa, fazermos algumas leituras sobre estes resultados.

Vale informar que, com o propósito de obter uma leitura com a maior fidelidade possível, foi excluído da análise de desempenho, todos os participantes que faltaram ou não

quiseram participar da atividade por mais de uma vez nesta etapa que totalizou três encontros.

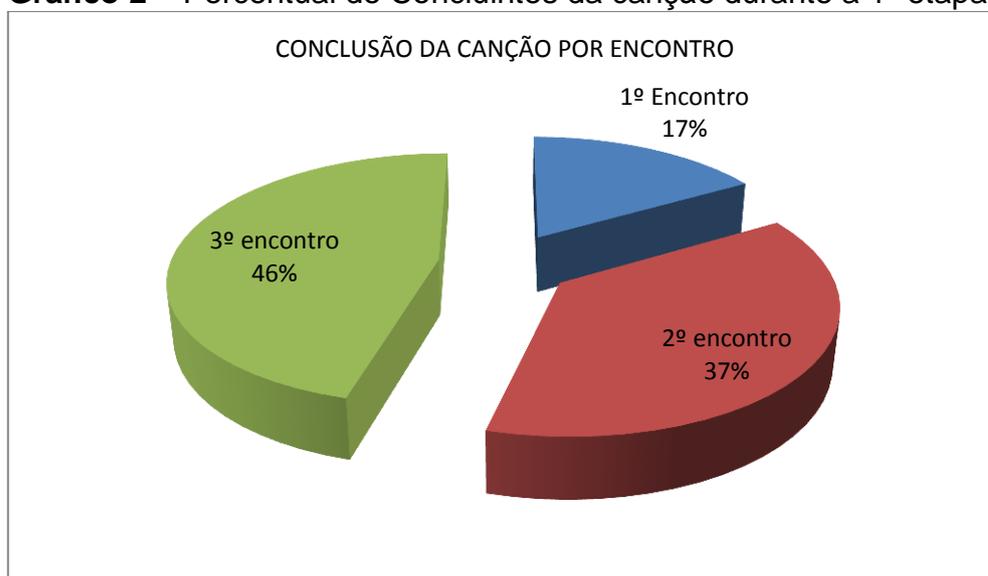
Desta forma, é possível perceber que a cada encontro, os participantes conseguem, em sua maioria, obter avanços. Apenas 2 participantes, de um total de 23, não obtiveram avanços.

Podemos perceber também, que cada um dos participantes avança em proporções diferentes entre si, preservando desta forma o respeito aos seus avanços individuais.

Ao analisar os registros com base no percentual de participantes que conseguiram ou não conseguiram completar a canção, torna-se possível visualizar o avanço da turma a cada encontro.

Vejamos o gráfico:

Gráfico 2 – Percentual de Concluintes da canção durante a 1ª etapa



Fonte: elaborado pelo autor

Analisando a performance dos estudantes através deste critério, pode-se acreditar que houve um avanço significativo de um encontro para o outro. Enquanto que no primeiro encontro apenas quatro participantes conseguiram concluir a canção durante a sua partida, no segundo encontro houve nove concluintes, e no terceiro e último encontro em que se trabalhou a percepção harmônica, tivemos um total de onze concluintes com sucesso em suas performances durante o jogo.

De acordo com a proposta metodológica de Martenot, conhecimentos sobre tons, acordes, intervalos, entre outros tantos elementos da teoria musical, só fazem sentido se já foram conhecidos por meio de práticas musicais vivenciadas (FIALHO e ARALDI, 2011).

Dentro deste contexto, os alunos foram avaliados a partir de suas performances musicais vivenciadas através do game. Podemos acreditar, dentro dos propósitos deste trabalho, que os estudantes puderam vivenciar durante esta etapa da pesquisa de campo, um ambiente no qual a percepção harmônica foi trabalhada de forma natural, deixando a aula alegre e espontânea, capaz de despertar o gosto e o interesse dos estudantes durante as aulas de música.

b) Percepção melódica

Antes de começarmos a verificação dos dados desta fase da pesquisa, faremos aqui, de forma sintética, uma apresentação do conceito de melodia.

De acordo com Med (Bohumil Med, 1996), melodia é um conjunto notas musicais dispostos sucessivamente. É a concepção horizontal da música.

Neste sentido, poderia contribuir com esta concepção a cerca do que seja uma melodia, como sendo uma sequência de notas, que juntas constituem o tema da canção. Ela pode estar presente em vários contextos, tais como na letra de uma canção, em um solo executado por um instrumento musical, ou até mesmo no canto de um passarinho.

Neste sentido, aproveitando, e ao mesmo tempo concordando com as ideias do educador e pesquisador musical Murray Schafer (1991), tão pertinentes para este trabalho, é preciso educar os ouvidos para escutar os sons do mundo, pois quase tudo pode soar como melodias, desde que os sons sejam percebidos, organizados e entendidos como tal.

Desta forma, ao se debruçar sobre às ideias deste pesquisador musical, podemos acreditar que ao educar os ouvidos para escutar os sons do mundo, torna-se possível potencializar a percepção de melodias tanto nos sons de copos variados de vidro, quanto nas notas suaves da flauta doce, ou até mesmo no cantar de uma cigarra. Podemos também percebê-las de forma prática e viva, através da utilização de games digitais. Os sons estão por aí. Basta educar os ouvidos para percebê-los.

Nesta 2ª etapa da pesquisa de campo, os estudantes puderam realizar o acompanhamento de uma melodia tocada pela guitarra tempo real da canção selecionada, através um simulador de guitarra elétrica do Playstation II. Vale informar que os nomes dos estudantes foram preservados. Vamos aos dados dos 2 encontros realizados:

1º Encontro (25/09/2018)

Neste dia foi iniciada a segunda etapa da pesquisa de campo, o trabalho com a percepção melódica.

Após a apresentação oral da nova etapa, com as devidas explicações aos estudantes, assim como também a conclusão da montagem dos equipamentos, demos início ao jogo sem muita demora.

Neste dia aconteceu um imprevisto, pois a bateria do meu smartphone se esgotou, e não pude usar de sorteio para organizar a ordem dos jogadores em tempo real. Sendo assim, tive que usar a ordem da lista de chamada. Foi possível notar que quando uso a lista de chamada para organizar a ordem das partidas, os estudantes ficaram muito mais agitados e dispersos, pois já sabem antecipadamente se vai demorar ou não para chegar a sua vez de jogar.

Foram contabilizados nesta aula dois estudantes ausentes, e 3 estudantes que não quiseram participar. Os três não participantes foram a Estudante 10, a Estudante 19, e a Estudante 22. À partir deste momento, foi possível acreditar que estas três participantes dificilmente participariam em algum encontro daqui pra frente.

Tentando entender o motivo destas ausências, foi necessário buscar informações a respeito do perfil destas estudantes junto aos outros professores das demais disciplinas, sendo então informado que estas estudantes são extremamente tímidas, e que dificilmente se expõem em sala de aula. Baseado na orientação obtida junto ao conselho de ética, indicando que não fosse exigida a participação de quem, por algum motivo não quisesse participar por livre e espontânea vontade, respeitei a vontade das mesmas, e de quem mais também optasse, ao longo da pesquisa de campo, por não participar.

2º Encontro (02/10/2018)

Hoje iniciamos a aula com a apreciação da canção “Maps” em um aparelho com leitor de MP3.

Neste dia pudemos organizar novamente, e sem problemas técnicos, a ordem dos participantes através de sorteio realizado com aplicativo de smartphone.

Hoje tivemos 2 estudantes ausentes, e 3 estudantes que não quiseram participar. Foram eles o Estudante 11, que como informado anteriormente, foi esclarecido tratar-se de um estudante que não é aluno regular da turma, e que portanto não se sente à vontade na

mesma, a Estudante 10 e a Estudante 22, também já mencionadas à respeito do número significativo de recusas em participar.

Alguns pontos foram percebidos durante esta aula. O Estudante 18 conseguiu completar a canção pela primeira vez, arrancando aplausos dos colegas de sala. Com incentivo dos colegas, a Estudante 12 se prontificou para jogar sua partida, arrancando aplausos só por decidir jogar. Esses acontecimentos revelaram que a turma, de modo geral estava bem envolvida, nascendo um sentimento de torcida entre os colegas.

Aconteceram muitos fatores que terminaram por atrapalhar o andamento da aula. Pra começar, aconteceu logo no início uma briga entre dois estudantes da sala, por motivos alheios à nossa atividade. Foram eles o Estudante 5, e o Estudante 27. Os mesmos foram encaminhados à direção da escola, para que fossem apuradas a razão do conflito.

Por questões de indisciplina, foi necessário levar também o Estudante 3 para a direção da escola. Terminamos extrapolando 15 minutos da nossa aula, devido às ocorrências de indisciplina durante esta aula. Foi fácil concluir que neste dia os estudantes estavam muito agitados, coisa que ainda não tinha acontecido.

Ao final da aula, após uma análise das ocorrências aqui relatadas, e que aconteceram especificamente neste dia, veio a necessidade de realizar alguns ajustes e alterações para os próximos encontros.

O principal ajuste foi a alteração do número de encontros desta etapa que trabalhamos a percepção melódica. À princípio seriam 3 encontros em que seriam trabalhado esta percepção musical, mas que, com o aval da minha orientadora desta pesquisa, a professora Dr^a Káthia Marise, tomamos a decisão de já no próximo encontro mudar para a terceira e última etapa da pesquisa de campo, a etapa do trabalho com a percepção rítmica, decidindo por finalizar a etapa da percepção melódica com apenas 2 encontros.

Neste contexto, a pesquisadora Káthia Marise (2013), informa que esta situação não é atípica, e tem à ver com o desenvolvimento mental dos estudantes, onde, segundo a mesma, dentro de uma perspectiva piagetiana, o conceito de equilíbrio é um dos mais centrais para a compreensão do desenvolvimento humano.

De acordo com a perspectiva piagetiana, ainda segundo a mesma pesquisadora (SALES, 2013), desde os esquemas inatos dos bebês, até as complexas operações mentais, o ser humano vai ao longo do tempo, desenvolvendo esquemas mentais adaptados às novas situações que vão surgindo em sua interação com a realidade. A todo o momento somos expostos a novas situações que ameaçam o nosso equilíbrio e nos movem para a busca de novos esquemas para lidarmos com as mesmas. Desta forma, o sujeito se vê

sempre impulsionado a construir novos esquemas adaptáveis, alcançando desta forma, um novo estado de equilíbrio, provisório e dinâmico (Sales, 2013).

Neste contexto, é possível acreditar que as ocorrências deste segundo encontro da etapa em que foi trabalhada com os estudantes a percepção melódica, aula esta que houve casos de indisciplina, briga entre colegas e falta de concentração, devem-se ao fato de que os estudantes provavelmente já haviam atingido, dentro de uma perspectiva piagetiana, a fase do equilíbrio na apropriação daquela competência. Como eles já tinham passado pela primeira fase de encontros, fase em que foi trabalhada a percepção harmônica, terminaram por trazer os seus esquemas já construídos. Isto fez com que esta fase em que trabalhamos a percepção melódica não oferecesse grandes desafios, gerando assim a falta de atenção e de interesse durante este segundo encontro da segunda fase da pesquisa de campo.

Vejam agora os objetivos, competências, habilidades e conteúdos contidos no planejamento utilizado para estes dois encontros. Informo também que todos os planejamentos em sua íntegra estão contidos nos apêndices deste trabalho:

Objetivos Gerais:

Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.

Competências:

Vivenciar em tempo real melodias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical;
Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados.

Habilidades:

Aprimorar a percepção melódica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções selecionadas do game;

Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Guitar Hero, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado;

Conteúdos:

Percepção Melódica;

Coordenação motora;

Gênero musical:

a) Artista selecionado:

Yeah, Yeah, Yeah;

b) Música selecionada:

Maps;

c) Estilo musical:

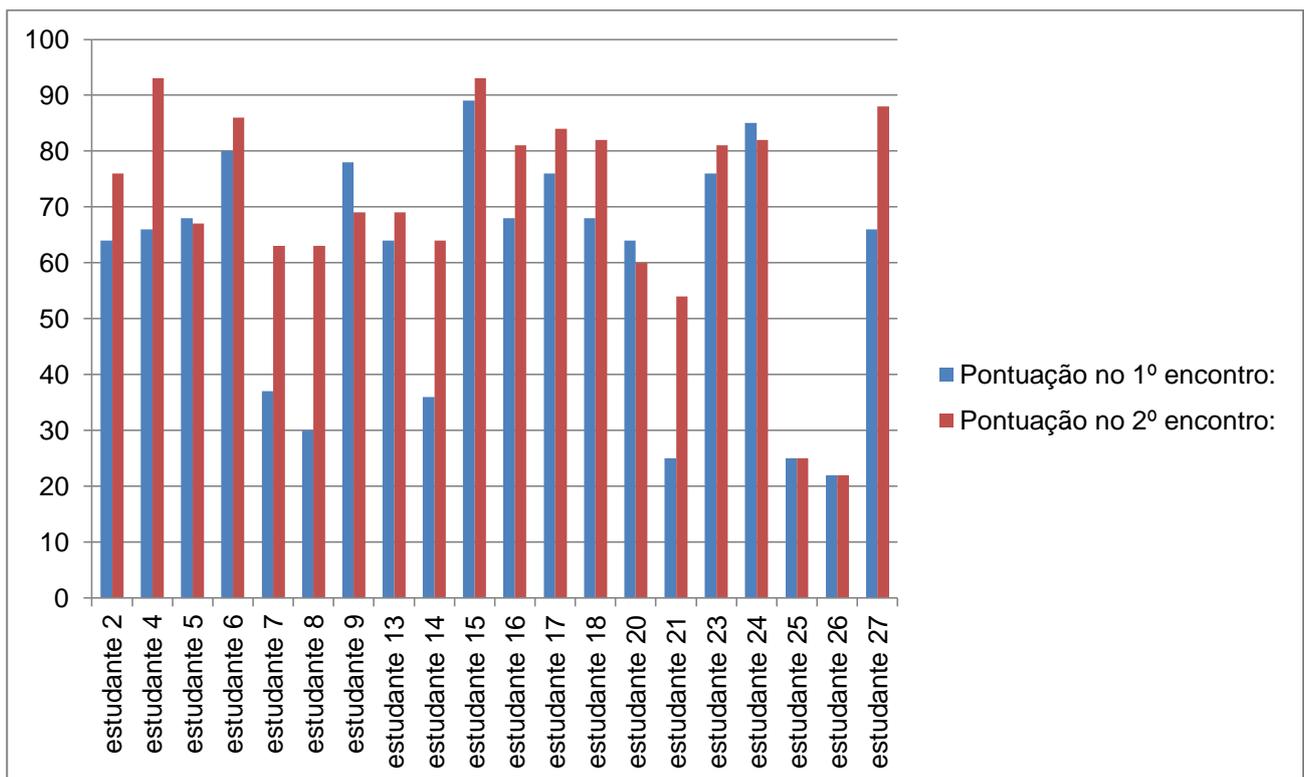
Rock

d) Nível de dificuldade:

Easy

Vejamos agora os gráficos de desempenho dos estudantes nesses 2 encontros que trabalharam a percepção melódica:

Gráfico 3 - Pontuações obtidas durante a 2ª etapa: Percepção melódica



Fonte: elaborado pelo autor

Faremos agora uma análise sobre o rendimento dos estudantes durante esta etapa da pesquisa, a partir da leitura do gráfico de desempenho acima.

Primeiramente é preciso informar que só foram contabilizados nesta etapa em que ocorreram dois encontros, o desempenho dos estudantes que participaram das atividades em todas as duas aulas que totalizaram esta etapa.

Mais uma vez, assim como ao final da primeira etapa desta pesquisa, chamou-me a atenção o desempenho sem avanços da Estudante 26. A mesma tem participado das atividades, mas sem motivos aparentes, não demonstrou avanços também ao final desta etapa em que trabalhamos a percepção melódica, destacando-se pelo menor desempenho diante da turma.

Por outro lado, o Estudante 15, vem encantando em suas performances. A cada etapa vem aumentando o seu desempenho, ocupando lugar de destaque nas mais altas pontuações do gráfico de desempenho.

Podemos também verificar, que quase todos os participantes obtiveram avanços em suas performances nas partidas, com exceção da Estudante 26 e da Estudante 25, onde ambas continuam abaixo do desempenho médio da turma. Em busca de saber a razão do baixo aproveitamento destas alunas, fui informado que são estudantes que não apresentam maiores dificuldades em outras disciplinas, indicando que talvez o motivo da pouca produtividade seja mesmo a falta de atenção e interesse por games digitais.

Vale informar, que apesar de que o Estudante 9 tenha feito um número de pontos menor no segundo dia desta fase, comparando com sua pontuação no primeiro encontro, podemos notar que isso não chega a preocupar, a nível de desempenho, pois sua pontuação continuou acima da média da turma. Sua pontuação nesses 2 dias foi suficiente para completar a canção nos 2 encontros, o que revela seu ótimo desempenho durante suas performances. Este é um game que exige muita atenção e foco do jogador, e qualquer pequena distração pode levar a algum erro, e conseqüentemente, a uma pontuação menor.

Mesmo assim, ainda podemos concluir que de 20 participantes, 16 obtiveram avanços significativos do primeiro encontro para o segundo, cada um dentro do seu próprio nível de desempenho, o que reflete um número bastante positivo.

Neste sentido, vamos analisar agora os registros com base no percentual de participantes que conseguiram ou não conseguiram completar a canção, torna-se possível visualizar mais facilmente o avanço da turma a cada encontro.

Vejamos o que mostra o gráfico:

Gráfico 4 – Percentual de Concluintes da canção durante a 2ª etapa

Fonte: elaborado pelo autor

Podemos neste momento verificar alguns números interessantes. Conforme o gráfico de desempenho, é possível perceber que houve avanços significativos da turma, ao se comparar o número de concluintes de uma canção entre o primeiro encontro e o segundo encontro.

No primeiro dia, dos 20 participantes, 9 conseguiram completar a canção inteira sem serem desclassificados ao longo da partida, o que já corresponde ao número de 43% dos participantes do dia.

No segundo dia, mesmo diante dos fatos ocorridos ao longo desta aula, já relatados anteriormente, ainda tivemos avanços positivos. Dos 20 participantes, 12 conseguiram concluir a canção por inteiro, o que corresponde a significativos 57% dos participantes.

De acordo com o pesquisador musical Keith Swanwick (2003), professor emérito do Instituto de Educação da Universidade de Londres, a atividade musical é avaliada de vários modos, quer sejam durante exames instrumentais e vocais, festivais, concursos e audições. Performance musical é um dos principais assuntos diários publicados em matérias de jornais.

Neste sentido, quando nos reportamos ao setor da educação, torna-se necessário compreender o que pensamos sobre isso. De acordo com este pesquisador, as práticas educacionais existentes podem ser melhoradas, tornando possível o desenvolvimento de

novos caminhos, mais efetivos e sensíveis, para avaliar a aprendizagem através da educação musical (SWANWICK, 2003).

Concordando com este pesquisador, posso reafirmar que existem diversas formas de se avaliar uma atividade musical. Sendo assim, uma das formas utilizadas neste trabalho foi a avaliação a partir das performances musicais dos estudantes, através da utilização do game musical Rock Band.

Podemos finalizar essa segunda etapa da pesquisa, acreditando que os participantes estejam progredindo em suas experimentações e performances musicais com o game, conforme as observações realizadas no diário de bordo, e nos gráficos de desempenhos apresentados, gerados a partir das pontuações obtidas pelos estudantes durante suas partidas.

c) Percepção rítmica:

Faremos aqui neste momento, antes de começarmos a verificação dos dados desta fase da pesquisa, uma breve apresentação do conceito de ritmo.

De acordo com Med (Bohumil Med, 1996), ritmo é a ordem e proporção em que estão dispostos os sons que constituem a melodia e harmonia.

Poderia ir além deste conceito de ritmo tão sabiamente exposto por Bohumil Med, pedindo licença ao mesmo para incluir um elemento que considero ser o ingrediente que faltava. O tempo. Desta forma, podemos compreender o ritmo, como a ordem e proporção em que estão dispostos os sons que constituem a melodia e harmonia em um espaço de tempo.

O ritmo está presente em nossas vidas, sendo uma das percepções mais ativas no ser humano. Está nas batidas do coração, no nosso pulso, e até mesmo no tic tac do relógio. Precisamos do ritmo para organizar o andamento do nosso dia, para atravessarmos a rua durante o tempo estabelecido pelo semáforo, e até mesmo para acelerarmos o nosso passo quando estamos atrasados para algum compromisso. Atualmente, até mesmo durante as partidas de futebol, muitas vezes escutamos o locutor dizer que um ou outro time, ou um determinado jogador, está sem ritmo de jogo.

Neste sentido, a importância da percepção rítmica na música é significativa, ocupando lugar de destaque na área da educação musical. Esta percepção, quando bem trabalhada e desenvolvida, torna-se substancial para que os estudantes de música possam alcançar êxitos como futuros instrumentistas ou cantores, ou mesmo como apreciadores e críticos musicais.

Nesta 3ª etapa da pesquisa de campo, etapa em que iniciamos o modo bateria do game Rock Band, os estudantes puderam tocar uma canção selecionada em tempo real, utilizando uma bateria, através de um simulador de bateria eletrônica deste game do Playstation II. Vale mais uma vez informar, que os nomes dos participantes foram preservados, substituídos por nomes fictícios. Vamos aos dados dos 3 encontros realizados:

1º Encontro (09/10/2018)

Neste dia foi iniciada a terceira e última etapa da pesquisa de campo, o trabalho com a percepção rítmica.

Em plena semana da criança, durante a qual a escola entra em clima de gincana e festejos, consegui incluir este encontro dentro deste contexto, convencendo a equipe gestora a manter minha coleta de dados, já que a mesma se dá de forma lúdica e adequada aos festejos da semana da criança. Apenas o horário de início do nosso encontro foi alterado, passando para os dois últimos horários da tarde, sem trazer maiores prejuízos.

Aproveitando a sala vazia, já que os estudantes estavam na quadra participando da gincana nos primeiros horários, arrumei antecipadamente a sala, desta vez dispoendo as cadeiras em semicírculo.

Com a sala ainda vazia, também pude testar o game, jogando uma partida com a canção e modo de dificuldade que seriam utilizados pelos estudantes, certificando que estava tudo preparado.

Pude constatar que a música selecionada caracteriza-se pelo seu ritmo cadenciado, muito simples, prazeroso e fácil de conduzir.

Os estudantes chegaram com 10 minutos de antecedência na sala de aula. Então logo começamos, utilizando como critério o bom comportamento em sala de aula para estabelecer a ordem dos jogadores.

Escolhi neste dia o Estudante 6 para ser o primeiro a jogar, por acreditar que o mesmo serviria como exemplo para os outros participantes, já que, além de ter demonstrado um bom desempenho nas fases anteriores desta pesquisa, este participante apresenta um bom desempenho nas aulas de educação musical, principalmente em performances com uso de instrumentos percussivos. Sendo assim, após a sua performance, recebeu merecidos aplausos dos seus colegas.

Foram contabilizados neste dia três participantes ausentes, e vinte e quatro participantes presentes. Destes, porém, três não quiseram participar, sendo elas as já

citadas anteriormente, a Estudante 10, a Estudante 22, além da Estudante 26, que neste dia alegou não querer participar.

Logo de início os estudantes ficaram apreensivos com a necessidade do uso de baquetas e também do pedal do bumbo da bateria, mas com o uso, logo se adaptaram.

Um dos pontos positivos que mais chamaram a atenção neste game, especificamente neste modo bateria, é que, diferentemente do modo guitarra, alguns trechos são livres para o jogador crie suas próprias viradas e variações rítmicas de acordo com sua criatividade.

Outros pontos positivos para este dia foi a escolha da ordem com base no comportamento, e também a arrumação da sala em semicírculo, proporcionando uma boa visão do jogo para todos.

Chamou também a atenção, o fato de ter, desde o início dos encontros, designado duas participantes para a realização das anotações das pontuações dos participantes. Neste dia, foi possível verificar ao final da aula, que uma das ajudantes se esqueceu de realizar a anotação dos pontos de um colega. Como eram duas pessoas registrando, a segunda ajudante não perdeu nenhum registro, mantendo íntegra esta coleta de dados.

2º Encontro (16/10/2018)

Após tudo preparado, começamos a nossa coleta de dados, precisamente às 14:55hs, quinze minutos após a minha chegada na sala.

Neste dia foram utilizados como estratégia pedagógica, todos os aspectos que influenciaram positivamente o andamento do último encontro anteriormente realizado, tais como a ordem dos jogadores baseada na atenção e comportamento dos participantes e a arrumação da sala em semicírculo.

Hoje tivemos seis ausentes, registrando neste dia o maior número de ausências, até então. Não quiseram participar as recorrentes Estudante 22 e a Estudante 10, além de uma das minhas ajudantes em sala de aula, a Estudante 12, que preferiu concentrar-se neste dia apenas com a observação e registros das pontuações dos jogadores.

Para que o horário da merenda escolar não viesse a nos atrapalhar, continuei liberando os participantes de um em um, na medida em que fossem terminando de jogar suas partidas no game.

Um ponto que chamou a atenção é que este dia registrou um grande número de participantes que concluíram suas partidas, indicando uma certa facilidade dos alunos dentro desta etapa rítmica, o que pode ser influenciado pelo constante trabalho rítmico desenvolvido ao longo do ano, durante as aulas de educação musical.

Neste dia, o Estudante 7 chamou a atenção de forma bastante positiva, pois, no encontro anterior ele fez apenas 24 pontos, e hoje ele conseguiu mais que o dobro da sua última pontuação.

O Estudante 23 também se destacou, pois, apesar de não ter vindo para aula no último encontro, conseguiu concluir a canção de primeira, tocando bateria eletrônica.

Neste dia a aula transcorreu bem, sem nenhum problema que viesse chamar a atenção.

3º Encontro (23/10/2018)

Este encontro finaliza o ciclo de coleta de dados em campo. Iniciei a aula informando aos participantes que este seria o último dia do projeto. Pra minha surpresa, os alunos ficaram contentes com esta notícia, sinalizando que já queriam de volta as aulas de educação musical tradicionais envolvendo atividades variadas, o que inclui prática de canto, técnicas percussivas etc.

Neste sentido, é possível acreditar que os estudantes já estavam desmotivados com a sequência de aulas baseadas apenas no game. Acredito que não tenha sido nada em especial contra o uso de games, mas sim, seu uso por um longo período de aulas, sem intercalar com outros tipos de atividades pedagógicas musicais.

Com a sala em semicírculo, e todos os equipamentos preparados, começamos a nossa coleta de dados às 14:53hs.

Mais uma vez utilizei a ordem dos jogadores baseada no comportamento dos participantes, ou seja, quanto mais estivessem atentos e tranquilos em seus lugares, maior a chance de serem chamados para a sua vez de jogar.

Neste dia tivemos um total de presença de vinte e dois estudantes. Destes, porém, não quiseram participar a Estudante 19 e a Estudante 22, que já a muito tempo não participam, devido aos mesmos motivos já relatados anteriormente, além do Estudante 7, por motivos que só fiquei sabendo no momento da nossa aula.

Desta forma, foi possível perceber que, além do Estudante 7, os estudantes em geral estavam muito assustados neste dia. Foi então que fui informado que estava havendo um conflito entre duas facções rivais que atuam no entorno desta comunidade, tornando-se este, o principal fator que atrapalhou o bom andamento da aula neste dia.

Com esta situação inusitada, a escola não chegou a interromper o seu funcionamento, porém, muitas mães, uma a uma, começaram a chegar para levar seus filhos mais cedo para casa.

Neste contexto, dei sequência às nossas atividades, que dentro da margem do aceitável, foi transcorrendo bem com os estudantes presentes. Passei então a organizar a ordem dos jogadores, dando prioridade aos estudantes que já sabiam que suas mães poderiam chegar a qualquer momento.

Dentro deste panorama, fomos seguindo com a aula, mas a cada momento ia surgindo uma mãe para buscar seu filho. Entretanto, quando essa situação se estabilizou, ainda tínhamos mais da metade dos estudantes presentes, dando suporte a nossa coleta de dados.

Vale ressaltar que nessa perspectiva, apenas um dos participantes, o Estudante 27, precisou abandonar a sua partida em andamento, atendendo ao chamado de sua mãe, que chegou para leva-lo.

Um dos destaques deste dia, foi a performance brilhante da Estudante 12. Ela concluiu pela primeira vez nesta etapa a canção com êxito, recebendo aplausos espontâneos de toda a turma.

Veamos agora os objetivos, competências, habilidades e conteúdos contidos no planejamento utilizado para estes três encontros. Lembrando que todos os planejamentos em sua íntegra estão contidos nos apêndices deste trabalho:

Objetivos Gerais:

Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.

Competências:

Vivenciar ritmos variados tocando bateria em um game musical;
Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados.

Habilidades:

Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma bateria eletrônica, canções selecionadas do game;

Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhados.

Conteúdos:

Percepção Rítmica;

Coordenação motora;

Gênero musical:

a) Artista selecionado:

Radio Head

b) Música selecionada:

Creepy

c) Estilo musical:

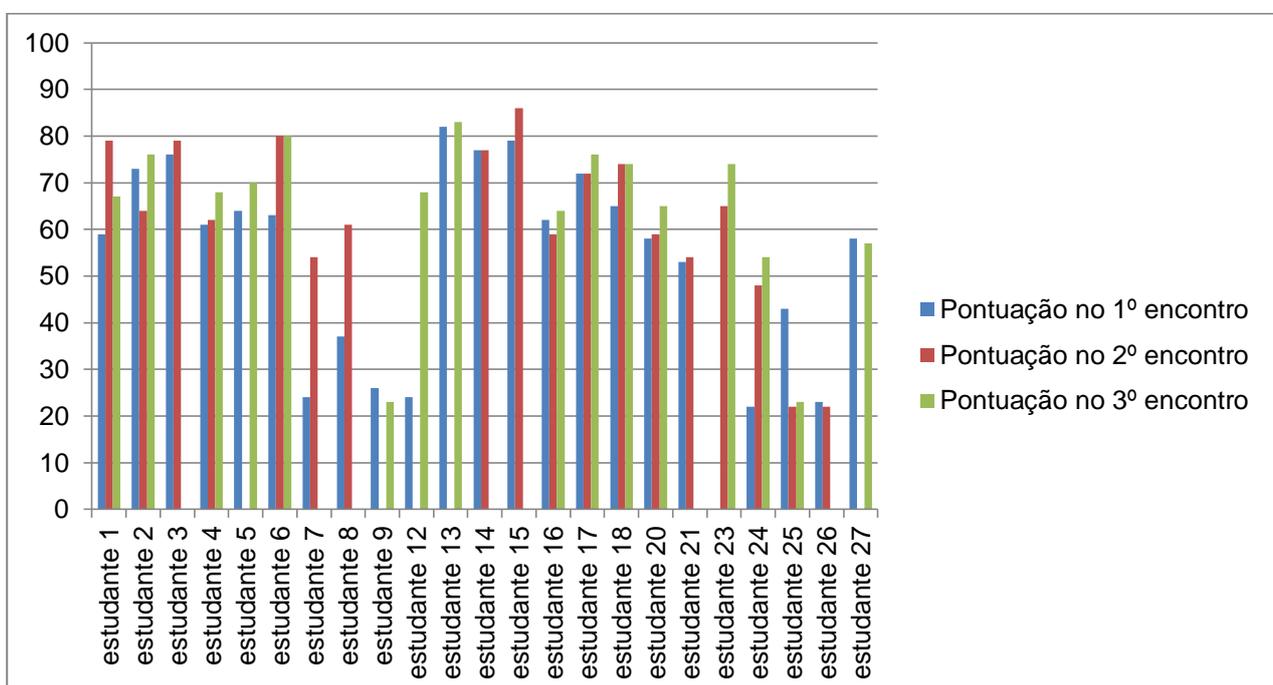
Rock

d) Nível de dificuldade:

Easy

Vejamos agora os gráficos de desempenho dos estudantes nesses 3 encontros que trabalharam a percepção rítmica:

Gráfico 5 – Pontuações obtidas durante a 3ª etapa: Percepção rítmica



Fonte: elaborado pelo autor

Faremos neste momento, uma análise sobre o rendimento dos estudantes durante esta etapa da pesquisa, a partir da leitura do gráfico apresentado.

É necessário primeiramente informar que, visando aqui revelar dados coerentes com os padrões de uma análise de dados que fazem parte de uma pesquisa científica, só foram contabilizados nesta etapa em que ocorreram três encontros, o desempenho dos estudantes que participaram de pelo menos dois encontros durante esta etapa da coleta de dados.

Ao visualizarmos o gráfico de desempenho referente a esta etapa da pesquisa, um dado relevante logo fica aparente, podemos verificar que a maioria dos participantes conseguiram obter um bom desempenho ao longo dos três encontros que totalizaram esta etapa em que ocorreram essa coleta de dados.

Neste sentido, podemos verificar que no geral, os participantes conseguiram pontuar na faixa dos 60 pontos, número este que só são alcançados durante a realização de boas performances, com muitas conclusões de canções.

Mais uma vez se destacou positivamente o Estudante 15, alcançando a maior pontuação da turma. Este participante, que no dia a dia das aulas de educação musical não apresenta um bom desenvolvimento e interesse, aponta, através da análise de seu rendimento ao longo desta pesquisa de campo, que o seu interesse pela educação musical é amplamente potencializado pelo uso dos games digitais.

Por outro lado, dentro de um total de vinte e três alunos que fizeram parte desta fase da pesquisa, vinte apresentaram avanços significativos, enquanto que apenas três participantes não apresentaram um desenvolvimento satisfatório ao longo desta etapa. São eles o Estudante 9, a Estudante 25 e a Estudante 26, cada um chamando a atenção pelas suas particularidades individuais que serão expostas a partir deste momento.

O rendimento do Estudante 9, nesta etapa, por exemplo, é um caso que merece a nossa atenção. O mesmo conseguiu significativos avanços nas duas primeiras etapas, nas quais trabalhamos as percepções harmônicas e melódicas, alcançando uma média de pontuações entre as faixas dos 60 a 80 pontos. Todavia, não apresentou avanços nesta etapa, possivelmente devido ao fato deste participante ter faltado a um dos três encontros, pois, comparecendo no primeiro dia, onde a maioria estava propícia a apresentar baixos rendimentos, só retornou no terceiro e último encontro, dia em que a comunidade estava tensa devido ao conflito entre facções exposto anteriormente, o que pode ter influenciando negativamente no rendimento deste participante.

Por outro lado, a Estudantes 25 inicialmente chamou atenção para a sua performance musical apresentada no primeiro dia em que iniciamos esta fase da pesquisa, não repetindo

este êxito nos dois últimos encontros, voltando a apresentar pouco ou nenhum avanço, assim como nas duas etapas anteriores desta pesquisa de campo, o que pode ser atribuído a sua falta de interesse por games digitais.

Já a estudante 26, assim como nas duas etapas anteriores, em que trabalhamos as percepções harmônica e melódica, mais uma vez não apresentou avanços durante esta fase da pesquisa. Como esta estudante apresenta boas notas em outras disciplinas, assim como um rendimento satisfatório durante as aulas de educação musical anteriores a este projeto de intervenção, possivelmente seu baixo aproveitamento também revela sua possível falta de interesse em aulas de educação musical através de games.

Neste contexto, podemos concluir baseado nos números aqui apresentados, que esta fase da coleta de dados, foi, até o momento, a etapa com o maior número de sucesso nas performances musicais dos participantes.

Vamos analisar agora os registros com base no percentual de participantes que conseguiram ou não conseguiram completar a canção, visualizando mais facilmente o avanço da turma a cada encontro.

Vejamos o que mostra o gráfico:

Gráfico 6 – Percentual de Concluintes da canção durante a 3ª etapa



Fonte: elaborado pelo autor

Podemos, ao analisarmos este gráfico, verificar alguns números interessantes. É possível perceber que há um significativo avanço do primeiro encontro para o segundo, o que gera naturalmente uma expectativa para o alcance de avanços ainda mais significativos no terceiro encontro, que não vem. Pelo contrário, o gráfico aponta para um retrocesso, ao compararmos os números do segundo encontro com os do terceiro.

Vale confessar que inicialmente este pesquisador ficou surpreso com os números apresentados por este gráfico, que a princípio indica um desenvolvimento não satisfatório entre os encontros realizados, pois, como informado anteriormente, os participantes apresentaram no geral, avanços significativos durante esta fase em que trabalhamos a percepção rítmica com o uso da bateria.

Na busca de encontrar respostas para estes números, este pesquisador precisou retornar os seus olhos para as anotações do diário de bordo, assim como para cada detalhe do gráfico de desempenho desta fase da pesquisa, a princípio imperceptíveis a uma primeira vista.

Foi então que foi possível perceber o que estava acontecendo. Como tivemos três encontros durante esta fase, foram contabilizados os pontos dos participantes que participaram de pelo menos dois encontros. E foi exatamente isso que influenciou os números apresentados.

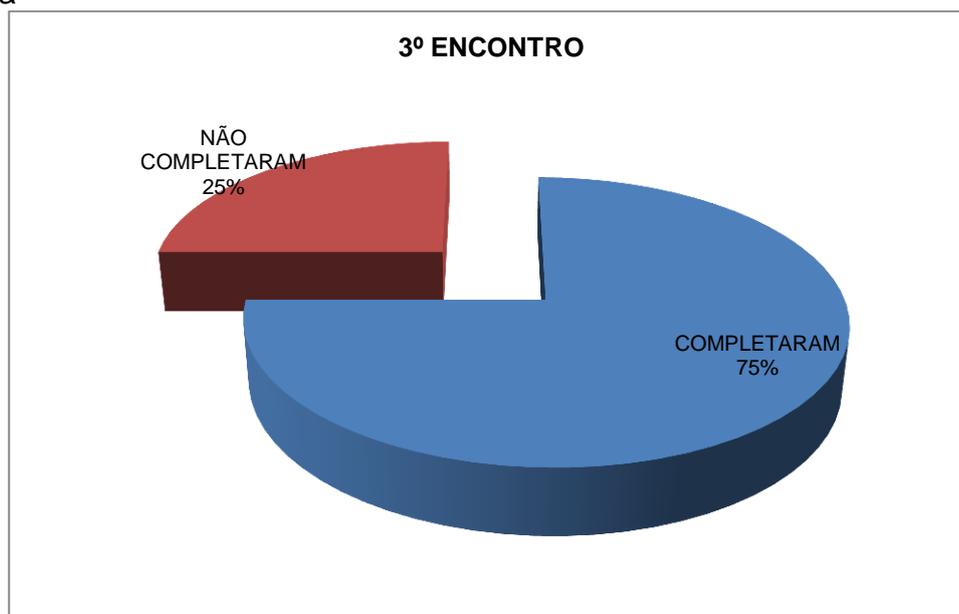
Como no dia do terceiro encontro tivemos muitas ausências, e até mesmo participantes que não jogaram suas partidas porque foram para casa antes da aula terminar, devido ao conflito que estava acontecendo na comunidade, já relatado anteriormente, terminou com que menos participantes jogassem suas partidas.

Isso explica o retrocesso apresentado nos gráficos de desempenho em que contabilizamos especificamente o número de participantes que concluíram suas partidas.

A partir desta conclusão, faz-se necessário a apresentação aqui de um novo gráfico, contabilizando apenas os pontos dos jogadores que realizaram suas performances neste último encontro, deixando de fora os ausentes do dia, assim como os estudantes que não quiseram ou mesmo não puderam jogar as suas partidas, conforme situação apresentada anteriormente.

Vejamos o gráfico apresentado na página seguinte:

Gráfico 7 – Percentual de Concluintes da canção durante o último encontro da 3ª etapa



Fonte: elaborado pelo autor

Podemos a partir deste momento, após a visualização do gráfico acima, perceber que a turma obteve significativos avanços ao longo deste encontro, e por que não dizer, desta fase, culminando com um total de 75% dos participantes conseguindo finalizar a canção trabalhada com sucesso em suas performances musicais no terceiro e último encontro desta etapa, número este que possivelmente expressa o êxito da maioria dos participantes ao longo do período em que trabalhamos a percepção rítmica.

Vejamos então os números finais, ao analisarmos os avanços dos estudantes com base na conclusão das canções durante suas performances no game, excluindo-se todos os ausentes desta análise.

Sendo assim, no primeiro encontro, dia em que os participantes tiveram seu primeiro contato com a bateria eletrônica, participaram da coleta de dados vinte e um estudantes. Deste total, doze conseguiram concluir suas performances com sucesso, ou seja, mais da metade dos participantes obtiveram êxito.

No segundo dia, de um total de dezessete participantes, onde deste total, quinze conseguiram êxitos em suas performances musicais, concluindo a canção com sucesso.

Já no terceiro e último encontro, tivemos a participação efetiva de um total de dezesseis estudantes, onde doze deste total conseguiram completar seus objetivos, que foi entre outros, o de realizar uma performance musical com êxito, tocando bateria.

Ao analisarmos estes números, da forma em que agora foram apresentados, conseguimos expor um resultado compatível com os dados apresentado em sala de aula, durante a aplicação do game.

Podemos concluir esta análise, acreditando que esta tenha sido uma etapa com números satisfatórios, onde apesar das influências adversas, externas à nossa sala de aula, conseguimos êxito com a maioria dos participantes ao longo desta jornada.

Segunda possibilidade de Interpretação - A Utilização de Games como Recurso Pedagógico:

Esta segunda possibilidade de interpretação para a questão desta pesquisa, analisou a utilização de games como recurso pedagógico, a partir das entrevistas semiestruturadas realizadas com as quatro professoras selecionadas.

Vejamos aqui a caracterização dos sujeitos entrevistados:

Quadro 3 – Caracterização dos Sujeitos Entrevistados

Sujeito	Gênero	Área de Formação	Experiência com a utilização pedagógica de Games
Professora da turma em que se deu esta pesquisa.	Feminino	Pedagogia	Não
Coordenadora da escola municipal.	Feminino	Pedagogia	Sim
Pesquisadora 1	Feminino	Composição e Regência, e Pedagogia.	Sim
Pesquisadora 2	Feminino	Licenciatura em Música.	Sim

Fonte: elaborado pelo autor

Ao todo foram realizadas quatro entrevistas, sendo elas com:

- A Professora da turma, que possui titulação de especialização, mais de onze anos de atuação na rede municipal de Salvador, atuando nas séries do Ensino Fundamental I;

- A Coordenadora da escola, também com titulação de especialização e mais de onze anos de carreira como coordenadora pedagógica na rede municipal de Salvador;
- A Pesquisadora 1, que possui titulação de mestrado, doutoranda em educação, atuando a mais de onze anos no Ensino Superior;
- A Pesquisadora 2, que possui titulação de doutorado, e atua a mais de onze anos na área da educação musical. Atualmente trabalha no Ensino Superior, especificamente na área da Formação de Professores de Música.

Desta forma, podemos concluir a caracterização dos sujeitos participantes, estabelecendo que todos os quatro participantes possuem mais de onze anos de experiência profissional, sendo que dois possuem nível acadêmico de especialização, um possui título de mestrado, e um com título de doutorado.

É importante primeiramente informar que, com o propósito de validar esta pesquisa por meio de uma entrevista semiestruturada, todos os sujeitos entrevistados tiveram acesso aos dados coletados durante a intervenção realizada com o uso do game Rock Band. Assim como também tiveram acesso aos slides atualizados da qualificação desta pesquisa, favorecendo assim, uma maior aproximação dos entrevistados com esta pesquisa.

Vale também salientar que todos estes sujeitos foram anteriormente informados que seus nomes seriam mantidos em sigilo, e que, portanto, puderam ficar à vontade para responder.

Nesta perspectiva, após esta apresentação e caracterização inicial dos sujeitos participantes, vamos a partir deste momento para a análise das entrevistas.

Como pudemos observar na apresentação dos entrevistados, três deles possui alguma experiência com games em sua prática pedagógica, enquanto que apenas um nunca tenha tido experiência com este recurso pedagógico em suas atividades em sala de aula.

Todos os quatro entrevistados acreditam que uma prática pedagógica na área da Educação Musical mediada por games possa contribuir para a formação dos estudantes do ensino fundamental II. Este número expressivo indica a relevância dessa prática, assim como a necessidade de um maior aprofundamento desta temática.

Neste aspecto, vejamos o que nos informa uma das entrevistadas:

“Acredito muito na utilização de games. Em geral os estudantes se identificam rapidamente com a linguagem, ficam interessados, por ser uma realidade muito próxima dessa geração. O que permite maior adesão ao tema que será tratado. Acredito que uma prática pedagógica com essa perspectiva

propiciaria: desenvolvimento da inteligência e memória / desenvolvimento da concentração/ desenvolvimento corporal etc” (ENTREVISTADA 3).

Esta pesquisa utilizou o Game Rock Band como recurso pedagógico para a Educação Musical! Desta forma, ao ser perguntado aos entrevistados se conhecem outros games digitais que também poderiam ter contribuído de alguma forma para esta pesquisa, vejamos a seguir os dados com base nas suas contribuições.

Apesar de que três dos sujeitos participantes desta entrevista tenham sinalizado que possuem alguma experiência com games digitais em suas salas de aula, quando a pergunta realizada direcionou esta experiência para apenas com o uso de games musicais, os números mudaram. Neste momento, metade dos sujeitos sinalizou que não tinha nenhuma experiência pedagógica com games digitais musicais, não tendo, desta forma, como sugerir outros games dentro desta temática.

Por outro lado, a outra metade dos sujeitos entrevistados, apontou que já tinha alguma experiência com games digitais musicais em suas práticas pedagógicas.

A Pesquisadora 1, informou que conhece os games Guitar Hero, e Os Tapetes Musicais Inteligentes, sendo que este segundo ela só conhece à pouco tempo. Esta pesquisadora acredita que esses games poderiam contribuir de alguma forma para esta pesquisa.

Por outro lado, a Pesquisadora 2 informou que não conhece jogos musicais comerciais, e que sua experiência se limita ao uso de games personalizados, gerados pelas ferramentas do google e do Kahoot para elaboração de jogos que atendam os objetivos de suas aulas.

Esta pesquisa teve como um de seus objetivos a construção de uma metodologia alternativa para a educação musical mediada por games digitais, validada pelos registros científicos obtidos durante a aplicação concreta da mesma.

Neste sentido, a partir dos elementos anexados ao roteiro de entrevista (Planejamento das etapas desenvolvidas na aplicação da metodologia e primeiros resultados obtidos no desempenho dos estudantes no jogo), foi também perguntado aos sujeitos se estes acreditam que esta nova metodologia possa ser útil para outros pesquisadores e professores que desejem fazer uso de games digitais em atividades de educação musical em sua prática pedagógica.

Vejamos as suas respostas:

“Sim, porque os jogos quando são bem elaborados e utilizados são uma boa opção para o aprendizado e através de pesquisas com esta, o educador tem um maior suporte para pesquisar jogos que já foram testados e surtiram efeitos positivos” (ENTREVISTADA 1).

Por sua vez, nos responde a Entrevistada 2:

“Sim, apesar da grande demanda e propagação de jogos digitais entre crianças, acredito que a inserção dos mesmos nas escolas como ferramenta de ensino, ainda se apresenta como uma ação tímida com pouca divulgação e conhecimento entre a comunidade escolar. Por isso, ações que promovam o trabalho com jogos devem servir de incentivo aos que compartilham da ideia, porém não sabem como iniciar seus trabalhos” (ENTREVISTADA 2).

Dando sequência a esta mesma pergunta, a Entrevistada 3 responde:

“Acredito que sim, pois percebo que a área de games e educação musical ainda é pouco explorada. Uma proposta como essa pode preencher uma lacuna que ainda há nessa área” (ENTREVISTADA 3).

Por sua vez, nos responde ainda à mesma pergunta a Entrevistada 4:

“Sim. Os dados mostram o desenvolvimento dos envolvidos e também apresentam os games como uma ferramenta metodológica eficaz” (ENTREVISTADA 4).

Como podemos observar, com base nas informações prestadas pelos sujeitos entrevistados, todos os quatro acreditam que essa metodologia baseada na utilização de games pode ser de grande utilidade para outros professores e pesquisadores. Os entrevistados reconheceram com base nos dados revelados por esta pesquisa, que esta metodologia é bastante eficaz, e que pode preencher lacunas que ainda existem nesta área.

Desta forma, fica evidente que estas informações prestadas pelos sujeitos entrevistados contemplam diretamente os objetivos gerais desta pesquisa. Pois, os próprios entrevistados exaltaram o potencial da utilização de games como recurso pedagógico nas aulas de educação musical, sinalizando a necessidade do surgimento de metodologias como

esta, que podem servir como guias, auxiliando a pesquisadores e professores que tem afinidade com este tema, mais que não sabem como realizar este trabalho em sala de aula.

Para finalizar esta entrevista semiestruturada, foi disponibilizado um espaço no roteiro, para que os sujeitos entrevistados pudessem acrescentar comentários, críticas ou sugestões sobre esta pesquisa e/ou sobre a proposta metodológica em desenvolvimento, que não tenham sido contemplados nas questões anteriores.

Desta forma, apenas dois dos sujeitos entrevistados deixaram algum acréscimo na parte final desta entrevista. Vejamos o que informaram estes sujeitos:

“Penso que em estudos posteriores, deve-se investir no levantamento e na catalogação de games digitais que podem ser utilizados em sala de aula, indicando possibilidades pedagógicas. Em relação à metodologia, sugiro que a experiência seja ampliada para um fazer musical coletivo, permitindo que o game seja utilizado na criação e na execução musical” (ENTREVISTADA 4).

Por sua vez, conclui esta fase das entrevistas a coordenadora da escola:

“Espero que este trabalho possa servir de guia orientador ou como projeto piloto para a implantação nas escolas públicas municipais de Salvador um trabalho musical sólido, estruturado e lúdico para as nossas crianças” (ENTREVISTADA 2).

Como podemos observar a partir das sugestões dos sujeitos entrevistados, ainda existe uma carência muito grande sobre esta temática no ambiente escolar, visto que apenas dois destes sujeitos acrescentou algum acréscimo de sugestões ao final desta pesquisa.

Com relação ao que sugeri a Entrevistada 4, concordo que em estudos posteriores, esta pesquisa tenha continuidade através de um levantamento e catalogação de games que possam contribuir para a educação musical, orientando as possibilidades de escolha do professor, a partir das especificidades de cada game catalogado.

Ainda com relação ao que informou esta mesma entrevistada, penso que seria difícil realizar com sucesso um trabalho com esta metodologia trabalhada ao longo desta pesquisa, caso esta estivesse focada na coletividade de uma sala. Foi pertinente para este trabalho, que os participantes jogassem de um em um, tornando possível uma coleta de

dados responsável e norteada pelos caminhos da pesquisa científica. Cabe este assunto para estudos posteriores em nível de doutorado.

Já de acordo com a Entrevistada 2, também espero que este trabalho possa servir como um guia orientador para futuros pesquisadores, coordenadores de escolas e pesquisadores interessados por esta temática, motivo pelo qual foi a mola percussora para a construção de uma metodologia para essa prática, apresentada neste trabalho.

Podemos concluir a partir deste momento, informando que estas entrevistas semiestruturadas tiveram como propósito, a validação desta pesquisa realizada em nível de mestrado profissional.

De acordo com os autores Herivelto Moreira e Luiz Caleffe, no início de uma pesquisa no campo qualitativo, o pesquisador pode estar analisando a amostra, ou seja, coletando dados para que os padrões possam emergir (CALEFFE e MOREIRA, 2006).

Os mesmos autores informam, que na medida em que vai se sucedendo o estudo exploratório, este dá lugar ao trabalho de campo confirmatório. O que envolve testar ideias, confirmar surgimento de possíveis padrões, assim como a verificação da viabilidade dos resultados obtidos, adicionando riqueza e credibilidade para a pesquisa realizada (CALEFFE e MOREIRA, 2006).

Dentro deste panorama, Daniel Gohn (2010), pesquisador da área da educação musical mediada por tecnologias digitais, acredita que o uso de tecnologias digitais nas aulas de musicalização pode proporcionar o alcance de resultados positivos.

Entretanto, apesar deste trabalho ter revelados resultados positivos, devemos ter cuidado com a possível banalização desta prática, quer seja o uso de games na educação musical. O professor deve estar ciente quanto aos objetivos que se deseja alcançar, e atento aos conteúdos que se deseja trabalhar ao usar este recurso em sua prática em sala de aula. Caso contrário, correrá um sério risco de estar apenas entretendo os estudantes, caindo por terra o seu trabalho pedagógico.

Desta forma, visando adicionar validação, credibilidade e riqueza para esta pesquisa, realizamos esta entrevista semiestruturada com a participação de quatro especialistas selecionadas.

Sendo assim, é possível concluir que, baseado nas respostas das especialistas entrevistadas, ficou evidenciada a validação positiva deste trabalho.

Podemos então concluir, acreditando que podemos ficar satisfeitos com os resultados desta investigação, pois, de acordo com o que informaram todos os quatro sujeitos entrevistados, após terem acesso aos primeiros resultados deste trabalho investigativo, essa pesquisa possui grande relevância, validade e credibilidade, capaz de ser utilizada e

continuamente aprimorada por outros professores e pesquisadores interessados por esta temática.

5 APRESENTANDO O PRODUTO: METODOLOGIA PARA A UTILIZAÇÃO DE GAMES NA EDUCAÇÃO MUSICAL

Neste capítulo apresentamos o produto desenvolvido e testado a partir desta pesquisa em nível de mestrado profissional.

Desta forma, serão expostos a partir deste momento, todos os passos necessários para que outros professores e pesquisadores interessados por esta prática, que trata do uso de games em atividades de educação musical, administradas por especialistas da área ou não.

Sendo assim, esta metodologia contempla as três principais percepções trabalhadas na educação musical, que são as percepções harmônica, melódica e rítmica.

Esta metodologia foi desenvolvida a partir da necessidade de se traçar caminhos metodológicos para a utilização de games nas aulas de Educação Musical em turmas 5º ano do Ensino Fundamental I, apesar de poder ser aplicada em outros segmentos escolares, feitas as adequações pertinentes, já que este tema ainda é muito pouco debatido dentro das escolas.

Vale informar também que este produto contempla objetivo geral de uma pesquisa de mestrado, que teve como propósito verificar o potencial da utilização de Games Digitais como recurso didático para a Educação Musical, construindo, a partir da experiência adquirida durante esse trabalho, esta proposta metodológica para sua utilização no Ensino Fundamental I.

Esta metodologia encontra-se dividida em três partes, correspondentes às três percepções trabalhadas ao longo da pesquisa. São elas:

Parte 1	Parte 2	Parte 3
Percepção Harmônica	Percepção Melódica	Percepção Rítmica

Sabendo-se que esta metodologia encontra-se dividida em três partes, apresentaremos em seguida cada parte separadamente, informando as suas etapas e especificidades inerentes de cada uma delas.

É preciso informar aos professores, que não se faz necessário utilizar na sua prática todas estas etapas sucessivamente, uma atrás da outra. Pelo contrário. Foi possível verificar ao longo deste trabalho, que, utilizando esta metodologia sucessivamente por mais de três

encontros, estabelece-se uma rotina nas aulas, gerando perda de encantamento e interesse por parte dos estudantes.

Desta forma, cabe ao professor, após a finalização de uma etapa pedagógica em que se trabalhou com games digitais alguma das três percepções utilizadas nesta metodologia, utilizar por sua vez, e conforme a sua necessidade, com outra proposta metodológica para as suas aulas, quebrando assim a possível rotina que tenha se estabelecida pelo uso de games.

Neste sentido, cabe ao professor durante o período necessário de intervalo entre as etapas, caso deseje dar início com brevidade a uma segunda ou terceira etapa, realizar atividades que reforcem sua prática com o uso de games, tais quais trabalhar com apreciação musical utilizando canções que serão trabalhadas posteriormente com esta metodologia para o uso de games digitais nas aulas de educação musical.

Prezado professor, é neste momento que precisamos compreender que esta proposta metodológica que trata do uso pedagógico de games musicais, nem teve, nem tem como objetivo se contrapor a outras propostas metodológicas existentes. Ela deve sim, ser utilizada por curtos períodos trabalhando habilidades e performances musicais que não estão tendo resposta por outros métodos convencionais.

Portanto, trata-se de uma metodologia viva e contemporânea, alinhada aos os interesses dos estudantes desta geração, e que é acessível não só para professores especialistas em música, como também para professores e pesquisadores não especializados na área da educação musical.

Antes de apresentarmos as três partes que estão divididas nesta metodologia, devemos primeiramente fazer algumas orientações para a preparação que antecede ao início desta prática em sala de aula.

Como é de conhecimento geral entre os professores, as escolas, principalmente as públicas, contam com poucos recursos para a aquisição de novos equipamentos. Então é aí que surge a primeira questão para se trabalhar com esta metodologia. Quem irá adquirir os equipamentos necessários para a implantação desta proposta metodológica?

Primeira opção: Um professor que acredite no bom caminhar da máquina pública pode, conforme os protocolos, solicitar na direção de sua escola a compra destes materiais. O que pode nunca acontecer;

Segunda opção: Por outro lado, se o professor não quiser ficar a mercê desta logística em que se encontra a esfera pública, precisará realizar a aquisição dos materiais necessários com seus próprios recursos, investindo assim na melhoria de condições de trabalho em sua prática diária.

Como não temos o propósito de entrar no mérito desta questão, o professor deve escolher uma entre estas duas opções expostas, de acordo com a que seja mais conveniente para que ele possa fazer uso desta metodologia.

Vejamos a seguir, a lista dos materiais necessários:

Quadro 4 – Lista de Materiais

Material	Observação	Quantidade
Extensão elétrica	Sempre necessário possuir, pois nem sempre contamos com uma tomada por perto.	Uma
Adaptadores de tomada	Necessários para adaptarmos as conexões das tomadas	Um ou mais, conforme os tipos de plugs utilizados
Datashow	Preferencialmente os modelos para uso profissional	Um
Televisão a partir de 42"	No caso de não dispor de datashow	Uma
Caixa amplificada	Importante para deixar o som envolvente para esta prática pedagógica	Uma
Cabo de conexão modelo AV	Trata-se do cabo de conexão entre o console, Datashow e a caixa amplificada.	Um
Console de videogame	Existem várias marcas no mercado, portanto, cabe ao professor escolher conforme estes ofereçam disponibilidade de títulos e acessórios para games musicais.	Um
Games digitais musicais	Existem diversos no mercado, com títulos muitas vezes disponíveis para	Um ou mais títulos, conforme a necessidade do professor

	vários modelos de consoles. Este trabalho contemplou os games Rock Band, Guitar Hero, e Band Hero, todos da plataforma Playstation 2	
Guitarra eletrônica e bateria eletrônica compatíveis com o console e game selecionado	Com diversos modelos, devem ser adquiridos de acordo com a compatibilidade e necessidade.	Um ou dois, conforme a necessidade e percepção trabalhada pelo professor.

Vejamos neste momento a apresentação das três partes em que está dividida esta proposta metodológica, de acordo com as percepções musicais trabalhadas, incluindo os passos metodológicos necessários para cada uma destas sessões.

Aproveitamos também para lembrar, que todos os planos de aula em sua íntegra encontram-se nos anexos deste trabalho.

Primeira Parte: Percepção Harmônica

a) Passo Número Um:

Primeiramente é muito importante que o professor escolha uma das canções disponíveis na *playlist* do game que irá trabalhar. Sugerimos que escolha uma canção com poucas progressões harmônicas, preferencialmente as de progressão I, V, IV.

Acompanhando este tipo de progressão harmônica com o simulador de guitarra elétrica, os estudantes poderão vivenciar esta sucessão relativamente simples de acordes, estimulando desta forma a sua percepção. Os estudantes neste modo terão, durante as partidas, a sensação de tocar harmonias em uma guitarra, como se fossem verdadeiros integrantes de uma banda musical.

Desta maneira, após testar em casa todas as canções de todas as *playlists* dos três games disponíveis, escolhemos para trabalhar a percepção harmônica dentro deste enfoque, a canção “Should I Stay or Should I Go”, da banda The Clash, oferecida através do game Rock Band, para os consoles Playstation II.

Informamos que todos os objetivos e conteúdos desta intervenção encontram-se nos planejamentos nos anexos desta pesquisa.

Dando seguimento, sugerimos, de acordo com esta proposta pedagógica, que todas as canções sejam trabalhadas no modo de dificuldade *easy*. Isso evita com que se nivele a turma por baixo, impossibilitando com que as performances musicais fiquem ofuscadas pelo grande índice de erros durante as partidas.

b) Passo Número Dois:

Com a canção escolhida pelo professor, chegou a hora de realizar as aulas com os estudantes.

É necessário que o professor sinalize antecipadamente para os estudantes as datas em que serão realizadas as aulas com a utilização de games. Isto evita que os mesmos sejam pegos de surpresa, comprometendo a boa fluidez destas aulas.

É também importante que o professor tenha convicção da quantidade de aulas necessárias para esta intervenção. Sugerimos que sejam no mínimo duas aulas, no máximo três consecutivamente, conforme a necessidade.

Com relação à duração de cada aula, esta proposta pedagógica pode ser realizada em uma turma de até vinte e sete estudantes, com duração de cem minutos, correspondentes a duas horas aulas geminadas. Tempo suficiente para que cada participante de uma turma com essa média de estudantes jogue sua partida no game.

Em média são necessários quinze minutos da aula para montagem dos equipamentos e preparação da sala de aula para esta intervenção.

c) Passo Número Três:

Organizar a sala em posição de cadeiras em semicírculo, deixando no centro apenas o estudante que estiver jogando sua partida. Nesta posição, os participantes podem assistir seus colegas jogando, fazendo o papel de plateia, não ficando dispersos durante a aula.

É preferível que o professor não chame os estudantes por ordem de fila ou de lista de chamadas. Sugerimos que os estudantes sejam chamados para jogar através de sorteio ou escolhido conforme o comportamento e atenção.

Desta forma, após cada partida jogada, o professor deve fazer os registros das pontuações obtidas por cada participante. Sugerimos que seja escolhido um ou dois estudantes para realizarem estes registros.

d) Passo Número Quatro:

Após o caminhar de duas ou três aulas, de acordo com o alcance dos objetivos traçados para as mesmas, chega o momento do professor finalizar momentaneamente esta intervenção, fazendo a análise e registros dos dados obtidos ao longo dos encontros.

Não indicamos ao professor a continuidade ininterrupta desta metodologia, pois se pôde perceber ao longo desta pesquisa, que, utilizando esta metodologia por mais de três aulas consecutivas, é possível que se estabeleça uma rotina com o uso pedagógico de games nas aulas de educação musical, podendo ocasionar com que as aulas com o uso pedagógico de games percam o seu atrativo, assim como também os estudantes, a sua motivação.

Segunda Parte: Percepção Melódica

a) Passo Número Um:

Como primeiro passo, é muito importante que o professor escolha uma das canções disponíveis na playlist do game que irá trabalhar. Sugerimos que seja escolhida uma canção com ênfase nos solos de guitarra.

Nesta etapa os estudantes poderão vivenciar uma sucessão de melodias tocadas em tempo real, proporcionando que os mesmos possam acompanhá-las, notas por notas, como se fossem verdadeiros guitarristas solistas de uma banda.

Desta maneira, após testar em casa todas as canções de todas as *playlists* dos três games disponíveis, escolhemos para trabalhar a percepção melódica dentro deste enfoque, a canção “Maps” do banda “Yeah, Yeah, Yeah”, oferecida através do game Rock Band, para os consoles Playstation II.

Ressalto que esta etapa que visa o trabalho com a percepção melódica, oferece um leque de músicas muito grande, com solos de guitarras incríveis, possibilitando com que o professor escolha uma entre tantas canções, de acordo com o que ache ser mais conveniente para trabalhar com sua turma.

Lembramos que todos os objetivos e conteúdos desta intervenção encontram-se nos planejamentos, nos anexos desta pesquisa.

Dando seguimento, sugerimos, de acordo com esta proposta pedagógica, que todas as canções sejam trabalhadas no modo de dificuldade *easy*. Isso evita com que se nivele a turma por baixo, impossibilitando com que as performances musicais fiquem ofuscadas pelo grande índice de erros durante as partidas.

b) Passo Número Dois:

Com a canção escolhida pelo professor, chegou a hora de realizar as aulas com os estudantes.

É necessário que o professor sinalize antecipadamente para os estudantes as datas em que serão realizadas as aulas com a utilização de games. Isto evita que os mesmos sejam pegos de surpresa, comprometendo a boa fluidez destas aulas.

É muito importante que o professor tenha convicção da quantidade de aulas necessárias para esta intervenção. Sugerimos que sejam no mínimo duas aulas, no máximo três consecutivamente.

Com relação à duração de cada aula, esta proposta pedagógica pode ser realizada em uma turma de até vinte e sete estudantes, com duração de cem minutos, correspondentes a duas horas aulas geminadas. Tempo suficiente para que cada participante de uma turma com essa média de estudantes jogue sua partida no game.

Em média são necessários quinze minutos da aula para montagem dos equipamentos e preparação da sala de aula para esta intervenção.

c) Passo Número Três:

Organizar a posição das cadeiras dos estudantes em semicírculo, deixando no centro apenas o estudante que estiver jogando sua partida. Nesta posição, os participantes podem assistir seus colegas jogando, fazendo o papel de plateia, evitando que fiquem dispersos durante a aula.

É preferível que o professor não chame os estudantes por ordem de fila ou de lista de chamadas. Sugerimos que os estudantes sejam chamados para jogar através de sorteio ou escolhido conforme o comportamento e atenção.

Desta forma, após cada partida jogada, o professor deve fazer os registros das pontuações obtidas por cada participante. Sugerimos que seja escolhido um ou dois estudantes para realizarem estes registros.

d) Passo Número Quatro:

Após a fluidez de duas ou três aulas, de acordo com o alcance dos objetivos traçados para as mesmas, chega o momento do professor finalizar momentaneamente esta intervenção, fazendo a análise e registros dos dados obtidos ao longo dos encontros.

Não indicamos ao professor a continuidade ininterrupta desta metodologia, pois se pôde perceber ao longo desta pesquisa, que, utilizando esta metodologia por mais de três aulas consecutivas, é possível que se estabeleça uma rotina com o uso pedagógico de

games nas aulas de educação musical, podendo ocasionar com que as aulas com o uso pedagógico de games percam o seu atrativo, assim como os estudantes, a sua motivação.

Terceira Parte: Percepção Rítmica

a) Passo Número Um:

Inicialmente o professor deve realizar a escolha de uma das canções disponíveis na *playlist* do game que irá trabalhar. Sugerimos que escolha uma canção que possua ritmo simples, constante e cadenciado, que possa ser conduzido com naturalidade pelos participantes.

Acompanhando ritmos como este com o simulador de bateria eletrônica, os estudantes poderão vivenciar esta sucessão relativamente simples de compassos, estimulando desta forma a sua percepção rítmica. Os estudantes neste modo terão, durante as partidas, a sensação de tocar motivos rítmicos variados de uma música, inseridos nas mesmas como se fossem verdadeiros bateristas de uma banda musical.

Desta maneira, após testar em casa todas as canções de todas as playlists dos três games disponíveis, escolhemos para trabalhar a percepção rítmica dentro deste enfoque, a canção “Creepy”, da banda Radio Head, oferecida através do game Rock Band, para os consoles Playstation II.

A escolha desta canção, diante de uma gama de opções, justifica-se pelo fato de que a mesma possui algumas partes em que o jogador pode realizar viradas e variações rítmicas de acordo com sua criatividade, mas o professor deve realizar a escolha de qualquer outra canção, especialmente ao se trabalhar a percepção rítmica, baseado nos seus critérios de escolha.

Vale lembrar que todos os objetivos e conteúdos desta intervenção encontram-se nos planejamentos nos anexos desta pesquisa.

Dando seguimento, sugerimos, de acordo com esta proposta pedagógica, que todas as canções sejam trabalhadas no modo de dificuldade *easy*. Isso evita com que se nivele a turma por baixo, impossibilitando com que as performances musicais fiquem ofuscadas pelo grande índice de erros durante as partidas.

b) Passo Número Dois:

Com a canção escolhida pelo professor, chegou a hora de realizar as aulas com os estudantes.

É necessário que o professor sinalize antecipadamente para os estudantes as datas em que serão realizadas as aulas com a utilização de games. Isto evita que os mesmos sejam pegos de surpresa, comprometendo a boa fluidez destas aulas.

É também importante que o professor tenha convicção da quantidade de aulas necessárias para esta intervenção. Sugerimos que sejam no mínimo duas aulas, no máximo três consecutivamente, conforme a necessidade.

Com relação à duração de cada aula, esta proposta pedagógica pode ser realizada em uma turma de até vinte e sete estudantes, com duração de cem minutos, correspondentes a duas horas aulas geminadas. Tempo suficiente para que cada participante de uma turma com essa média de estudantes jogue sua partida no game.

Em média são necessários quinze minutos da aula para montagem dos equipamentos e preparação da sala de aula para esta intervenção.

c) Passo Número Três:

Organizar a sala em posição de cadeiras em semicírculo, deixando no centro apenas o estudante que estiver jogando sua partida. Nesta posição, os participantes podem assistir seus colegas jogando, fazendo o papel de plateia, evitando com que fiquem dispersos durante a aula.

È preferível que o professor não chame os estudantes por ordem de fila ou de lista de chamadas. Sugerimos que os estudantes sejam chamados para jogar através de sorteio ou escolhido conforme o comportamento e atenção.

Desta forma, após cada partida jogada, o professor deve fazer os registros das pontuações obtidas por cada participante. Sugerimos que seja escolhido um ou dois estudantes para realizarem estes registros.

d) Passo Número Quatro:

Após o caminhar de duas ou três aulas, de acordo com o alcance dos objetivos traçados para as mesmas, chega o momento do professor finalizar momentaneamente esta intervenção, fazendo a análise e registros dos dados obtidos ao longo dos encontros.

Não indicamos ao professor a continuidade ininterrupta desta metodologia, pois se pôde perceber ao longo desta pesquisa, que, utilizando esta metodologia por mais de três aulas consecutivas, é possível que se estabeleça uma rotina com o uso pedagógico de games nas aulas de educação musical, podendo ocasionar com que as aulas com o uso pedagógico de games percam o seu atrativo, assim como também os estudantes, a sua motivação.

Refletindo neste momento a respeito do processo de aprendizagem dos alunos ao longo do caminhar desta pesquisa, acredito que foram sinalizados diversos avanços, conforme os registros obtidos durante o período da coleta de dados da pesquisa de campo e as anotações do diário de bordo.

Neste contexto, pude perceber que os estudantes aumentaram o interesse pelas aulas de música durante o período em que utilizamos esta metodologia. Faço esta afirmação baseado no fato de que alguns estudantes que pouco ou nada se desenvolviam através do uso de metodologias tradicionais, conseguiram alcançar avanços significativos com o uso de uma metodologia baseada no uso de games.

Também acredito que houve sucesso no processo de aprendizagem, ao analisarmos os dados relativos às performances musicais dos estudantes. No geral, estes se sentiram verdadeiros artistas, prestigiados por um público seletivo, que muitas vezes os aplaudiam: seus próprios colegas.

Os resultados destas performances podem ser melhor avaliados no capítulo das análises de dados, quando apresentamos os dados comparativos entre cada uma das aulas, durante o trabalho com cada uma das percepções musicais.

Podemos aqui destacar as performances de conclusão das canções durante a etapa em que trabalhamos a percepção rítmica. Nesta etapa, durante a qual os estudantes tocaram bateria, no primeiro encontro, apenas 31% dos participantes conseguiram êxito em suas performances musicais, enquanto que no terceiro e último dia desta intervenção tivemos 75% de êxitos, um expressivo número capaz de sinalizar avanços no processo de desenvolvimento dos estudantes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos neste capítulo, constatamos que este tema ainda tem muita coisa para ser debatido. Entretanto, acredito que tenhamos alcançado embasamento para responder ao questionamento desta pesquisa, assim como que também acreditamos ter alcançado os seus objetivos.

Vejam os a questão desta pesquisa: A utilização de games digitais como recurso pedagógico pode potencializar o desenvolvimento das percepções melódicas, harmônicas e rítmicas de estudantes do Ensino Fundamental I?

Os dados levantados na pesquisa de campo, e analisados no capítulo metodológico desta dissertação indicam que houve sinais claros de avanços no desenvolvimento dos estudantes, conforme comprovam os registros de suas pontuações ao longo desta intervenção pedagógica.

Neste sentido, com base no objetivo geral desta pesquisa, verificamos o potencial da utilização de Games Digitais como recurso didático para a Educação Musical, construindo uma proposta metodológica para sua utilização no Ensino Fundamental I.

Foi possível também, contemplando desta forma os objetivos específicos, discutir sobre a importância da presença da educação musical no ambiente escolar, levantando seu histórico e amparo legal, verificando as possibilidades pedagógicas da inserção dos games digitais na Educação Musical, com vistas à formação integral do educando.

Também contemplamos um dos objetivos específicos desta pesquisa, ao dialogar com os princípios do pesquisador e educador musical de origem alemã, Hans Joachim Koellreutter (1915-2005). Contemplando os princípios deste grande educador, foi desenvolvida uma metodologia centrada no desenvolvimento de proposições pedagógicas, construindo novos paradigmas para a formação de um cidadão íntegro, e integrado consigo, com o outro e com o mundo a sua volta, uma metodologia centrada preferencialmente pelos interesses e necessidades dos alunos, pelos conhecimentos prévios da turma, e pela observação e respeito ao seu meio cultural.

Dando seguimento ao cumprimento dos objetivos específicos, aplicamos em uma classe do ensino fundamental I, uma proposta experimental de metodologia para a educação musical com uso de games digitais, onde os resultados puderam ser apresentados neste trabalho.

Esta proposta experimental foi desenvolvida durante o período de intervenção da pesquisa de campo, totalizando oito encontros que foram divididos em três etapas.

Na primeira etapa trabalhamos a percepção harmônica, na segunda etapa trabalhamos a percepção melódica, enquanto que na terceira e última etapa trabalhamos a percepção rítmica.

Por fim, pôde ser apresentada uma proposta de metodologia alternativa aos modelos convencionais, baseadas nos passos desta pesquisa, que possa ser capaz de servir de guia e apoio para professores e pesquisadores interessados por este tema, uma metodologia que ofereça oportunidades interativas e imaginativas aos educandos do ensino fundamental I, dentro de um contexto musical, através de jogos digitais.

Esperamos, ao final deste trabalho, que ele possa contribuir para o esclarecimento e conscientização da comunidade escolar, como um todo, quer seja do corpo docente ou discente, sobre a função que a música e o jogo podem ocupar nas vidas dos estudantes, para o além da diversão.

Podemos concluir, informando que esta proposta metodológica com o uso de games na educação musical, não tem a pretensão de suprimir ou substituir nenhuma outra metodologia já existente.

Tem sim, a proposta de oferecer novos caminhos para o educador do mundo contemporâneo, quebrando alguns preconceitos e paradigmas estabelecidos pelas metodologias convencionais, constituindo-se como uma alternativa pedagógica em potencial quando não encontramos respostas através do uso de outras propostas metodológicas.

Após a realização das aulas de música através do uso de games musicais, durante o período da intervenção, os estudantes foram avaliados através de suas performances durante as partidas, assim como também pôde ser avaliada a função pedagógica que o jogo pode desempenhar nesse processo.

Os resultados indicam que uma metodologia baseada em games pode potencializar o desenvolvimento das percepções musicais dos estudantes, tais quais as percepções harmônicas, melódicas e rítmicas.

Foram sinalizados muitos avanços entre os estudantes ao longo desta intervenção pedagógica, tais quais os dados obtidos a partir das pontuações registradas durante cada uma das partidas realizadas.

Neste sentido, tivemos avanços tanto em aspectos coletivos, quanto em aspectos individuais. É possível verificar de acordo com os dados coletados, que a maioria dos participantes registraram avanços significativos, de acordo com suas pontuações obtidas durante suas partidas.

Também pudemos verificar avanços de forma coletiva, quando observamos e comparamos os percentuais de conclusões de partidas com êxitos durante o período em que se deu cada etapa desta pesquisa.

Entretanto, embora os resultados tenham sinalizados números significativos, também foi possível perceber, que uma metodologia baseada no uso de games nas aulas de educação musical, tende a perder o seu poder atrativo, caso o professor insista em mais de três aulas consecutivas, como informado nos capítulos anteriores. Não se deve deixar que o uso de games como prática pedagógica caia na rotina. Portanto, para que haja sucesso no uso da mesma, indicamos que seja realizada em etapas de no máximo três aulas consecutivas.

Espera-se à partir deste estudo, que esta metodologia possa promover uma aproximação dos estudantes com o mundo das performances artísticas musicais através dos jogos, coisa que até então só seria possível entre os músicos e praticantes desta arte.

Finalmente, esperamos que esta metodologia, que propõe um caminho pedagógico diferenciado para o trabalho com a educação musical, possa ir para além dos muros da escola em que a mesma foi desenvolvida, podendo ser utilizada e aperfeiçoada por outros professores e pesquisadores, sendo estes da área da educação musical ou não, a partir dos estudos realizados durante esta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Poliana Carvalho de. **Educação Musical na Escola Pública: Um Estudo Sobre a Situação do Ensino da Música nas Escolas da Rede Municipal de Salvador**, Dissertação de Mestrado em Educação Musical. Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2007.
- ALVES, Lynn. **Jogos, Educação e História: Novas possibilidades para a Geração C. Plurais: Revista Multidisciplinar da UNEB**, Salvador, maio/ago. 2010.
- _____. **Game over – jogos eletrônicos e violência**. Tese de Doutorado em Educação. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.
- _____. **Relação entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso**. **Revista RFT**, Vol.1(2), Novembro, 2008.
- AMADO, João (Coord.). **Manual de Investigação Qualitativa em Educação**. Coimbra: Imprensa Universitária de Coimbra, 2014.
- BALOGH, Carlos. **A Inserção do canto Coral em Espaços Além da Igreja**. Monografia de Especialização em Fundamentos da Arte Educação, apresentada na Faculdade de Artes do Paraná, Paraná, 2008.
- BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo R. **A Pesquisa Participante e a Partilha do Saber: Uma Introdução**. Aparecida, SP: Idéias e Letras, 2006.
- BRÉSCIA, V. L. P. **Educação Musical: Bases psicológicas e ação preventiva**. São Paulo: Átomo, 2003.
- BRITO, Teca Alencar de. **Koellreutter Educador: O humano como objetivo da educação musical**. Peirópolis, São Paulo. 2011.
- CAÑETE, Lílian Sipoli Carneiro. **O Diário de Bordo como Instrumento de Reflexão Crítica da Prática do Professor**. Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Educação. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Edições Cotovia, Lisboa, 1990.
- CASTILHO, Cláudia. Os Games no Cotidiano da Vida Moderna. **Plurais: Revista Multidisciplinar da UNEB**, Salvador, maio/ago. 2010.
- FARIA, Luciana. **Da Sala de Estar à Sala de Aula: Educação Musical por Meio de Jogos Eletrônicos**. Dissertação de Mestrado em Educação. Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, São Paulo. 2014.
- FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo; SIQUEIRA, Idméa Semeghine Próspero. **Arte-Educação: Vivência, experimentação ou livro didático?** São Paulo, Edições Loyola, 1987.

- FERREIRA, Simone de Lucena; BIANCHETTI, Lucídio; As tecnologias de informação e de comunicação e as possibilidades de interatividade para a educação. **Revista FAEEBA**. Salvador, n. 22, 2004.
- FIALHO, Vania Malagutti e Araldi, Juciane. Maurice Martenot: Educando com e para a música. In: MATEIRO, Teresa; ILARI, Beatriz, (Org). **Pedagogias em Educação Musical**. Curitiba: IbpeX, 2011.
- FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. **Raymond Murray Schafer: O educador musical em um mundo em mudança**. In: MATEIRO, Teresa; ILARI, Beatriz, (Org). **Pedagogias em Educação Musical**. Curitiba: IbpeX, 2011.
- GOHN, Daniel. **Tecnologias digitais para a educação musical**. São Carlos: EdUFSCar, 2010.
- GUIA, Rosa Lúcia dos Mares; FRANÇA, Cecília Cavaliere. **Jogos Pedagógicos para Educação Musical**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- HEGEL, Georg Wilhelm. **Estética: o belo artístico ou o ideal**. In: VITORINO, Orlando (TRAD.). **Os pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- HETKOWSKI, Tânia Maria. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Prática Pedagógica**. www.comunidadesvirtuais.pro.br/coloquiolusobrasileiro/09.pdf Acesso em 28 de setembro de 2016
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JANNIBELLE, Emília D'Anniballe. **A Musicalização na Escola**. Rio de Janeiro, Editora Lيدador Ltda, 1971.
- LIMA, Bruno Vasconcelos. **Então você quer brincar de ser um rock star?** Considerações sobre a imersão em Guitar Hero e Rock Band. Dissertação de mestrado em Artes. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.
- LOUREIRO, Alcília Maria Almeida. **O ensino de música na escola fundamental**. São Paulo, Papyrus, 2010
- LÜDKE, M. ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986. 99p.
- MARTINS, Raimundo. **Educação Musical, conceitos e preconceitos**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1985.
- MATTA, Alfredo. Tecnologias para a Colaboração. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, jul/dez. 2004.
- MED, Buhemil. **Teoria da Música**. Brasília, DF, Musimed, 1996.
- MORAES, J. Jota de. **O Que é Música?** São Paulo: Brasiliense, 1986. Coleção Primeiros Passos.
- MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da Pesquisa para o professor pesquisador**. DP&A editora, Rio de Janeiro, 2006.

- MOTA, Fernando de Sousa. **Rocksmith: Desvelando Relações de Aprendizagem entre a Guitarra Elétrica e o Jogo de Videogame**. Dissertação em Artes, apresentada na Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, MG, 2016.
- NASCIMENTO, A. D.; HETKOWSKI, T. M., (orgs). **Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas** [online]. Salvador: EDUFBA, 2009, 400 p.
- NOGUEIRA, Bruno Pedrosa. Guitar Hero: novas práticas de consumo e cultura auditiva na música através dos videogames. **Contemporânea**, vol. 7, nº 2, Rio de Janeiro, 2009.
- PFUTZENREUTER, Allan. **Tocar/Jogar Rocksmith: As Experiências de Flow de Jovens Guitarristas que Jogam Games de Música**. Dissertação de Mestrado em Música defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.
- RANGEL, Beth; AQUINO, Rita; COSTA, Suzane Lima (orgs.). **Referenciais Curriculares da Arte para o Ensino Fundamental da Rede Municipal de Salvador**. Itajaí: Casa Aberta Editora, 2017.
- SALES, Káthia Marise Borges. **Cognição em ambientes com mediação telemática: Uma proposta metodológica para análise cognitiva e da difusão social do conhecimento**. Tese de Doutorado. Universidade Federal da Bahia, 2013.
- SCHAFER, R. Murray. **O Ouvido Pensante**. São Paulo: UNESP, 2001.
- SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SILVA, Gildemarks Costa e. Tecnologia, educação e tecnocentrismo: as contribuições de Álvaro Vieira Pinto. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. (online), Brasília, set/dez. 2013.
- SIMÕES, Sandro Nery. A importância da educação musical em antigas civilizações e no Brasil com a aprovação da Lei nº. 11.769/2008. **Revista Espaço Acadêmico** – n. 184 – Rio de Janeiro: UERJ, setembro/2016.
- SOARES, Jorge. **Band Hero: Para todos os gostos**. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/articles/band-hero-analise>, acessado em 31/05/2018.
- SWANWICK, Keith. **Ensinando música musicalmente**. Tradução de Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo. Editora Moderna, 2003.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 1985.
- TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.
- VASCONCELOS, Bruno. Palco das Ilusões: a fantasia de rock star em Guitar Hero Live. **Revista Metamorfose**, vol. 2, n. 1, Salvador, 2017.
- WEBSTER, G.; MENDES, T. **Análise da Interatividade em Dj Hero: A Jogabilidade dos Jogos Musicais de Ritmo**. Novo Hamburgo-RS: Universidade Feevale, 2014.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

APÊNDICES

APÊNDICE A: A ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA



Roteiro de Entrevista Semi Estruturada

Este Roteiro de Entrevista Semi Estruturada é um dos instrumentos de coleta de dados pertencentes à pesquisa em nível de Mestrado, que tem como título: “O Uso de Games Digitais para a Educação Musical no Ensino Fundamental I”, desenvolvida no programa Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC / UNEB.

Procure ser o mais claro possível em suas respostas. Vale salientar que o seu nome será mantido em sigilo, portanto pode ficar à vontade para responder. Desde já agradeço a sua colaboração.

Dados de Identificação:

Gênero:

Masculino () Feminino ()

Área de Formação:.....

Nível acadêmico:

Graduação () Especialização () Mestrado () Doutorado ()

Tempo de Experiência na docência:

Até cinco anos () Entre seis e dez anos () Mais de onze anos ()

Área de Atuação no

momento:
.....

Games e Educação:

1. Vc tem alguma experiência com jogos ou games digitais em sala de aula? E com games digitais na área da Educação Musical?

.....
.....
.....

2. Você acredita que uma prática pedagógica na área da Educação Musical mediada por games possa contribuir para a formação dos estudantes do ensino fundamental I? Em quais aspectos?

.....
.....
.....
.....

3. Esta pesquisa utilizou o Game Rock Band como recurso pedagógico para a Educação Musical! Você conhece outros games digitais que também poderiam ter contribuído de alguma forma para esta pesquisa? Se sim, qual ou quais?

.....
.....
.....
.....
.....

4. Esta pesquisa objetiva a construção de uma metodologia alternativa para a educação musical mediada por games digitais, validada pelos registros científicos obtidos durante a aplicação concreta da mesma! A partir dos elementos anexados a este roteiro de entrevista (Planejamento das etapas desenvolvidas na aplicação da metodologia e primeiros resultados obtidos no desempenho dos estudantes no jogo) Você acredita que esta nova metodologia possa ser útil para outros pesquisadores e que desejem fazer uso de games digitais em atividades de educação musical em sua prática pedagógica? Porquê?

.....
.....
.....
.....

5. Utilize esse espaço para acrescentar comentários, críticas ou sugestões sobre esta pesquisa e/ou sobre a proposta metodológica em desenvolvimento, que não tenham sido contemplados nas questões anteriores.

.....
.....
.....

Obrigado pela sua colaboração!

ANEXO B: TERMO DE CONSENTIMENTO DOS PAIS

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

ESTA PESQUISA SEGUIRÁ OS CRITÉRIOS DA ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS CONFORME RESOLUÇÃO NO 466/12 DO CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE.

I – DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Nome do Participante: _____

Sexo: F () M () Data de Nascimento: ____ / ____ / ____

Nome do responsável legal: _____

Documento de Identidade no: _____

Endereço: _____ Complemento: _____

Bairro: _____ Cidade: __ CEP: _____

Telefone: () / ____ / _____

II - DADOS SOBRE A PESQUISA CIENTÍFICA:

1 TÍTULO DO PROTOCOLO DE PESQUISA: O Uso dos Games Digitais para a Educação Musical no Ensino Fundamental I

**2 PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: Carlos Humberto da Paixão Balogh Jr.
Cargo/Função: Professor de Educação Musical**

III - EXPLICAÇÕES DO PESQUISADOR AO PARTICIPANTE SOBRE A PESQUISA:

Caro(a) senhor (a) seu filho (a) está sendo convidado (a) para participar da pesquisa:

O Uso dos Games Digitais para a Educação Musical no Ensino Fundamental I, de responsabilidade do pesquisador Carlos Humberto da Paixão Balogh Jr., professor da Escola Municipal Padre Ugo Merregalli e mestrando da Universidade do Estado da Bahia que tem como objetivo verificar o potencial da utilização de Games Digitais como recurso didático para a Educação Musical. A realização desta pesquisa trará ou poderá trazer benefícios contribuindo para a implementação de novas práticas pedagógicas. Caso aceite autorizar, seu dependente participará de 8 (oito) encontros, sempre durante as aulas de música, que acontecem nas terças feiras, com utilização de games musicais. Devido a coleta de informações seu dependente poderá se sentir constrangido ou ter receio de participar da pesquisa. A participação é voluntária e não haverá nenhum gasto ou remuneração resultante dela. Garantimos que a identidade será tratada com sigilo e, portanto seu filho não será identificado. Esta pesquisa respeita o que determina o ECA –Estatuto da criança e do adolescente desta forma a imagem se seu filho será preservada. Caso queira (a) senhor(a) poderá, a qualquer momento, desistir de autorizar a participação e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação e a de seu filho (a) com a pesquisadora ou com a instituição. Quaisquer dúvidas que o (a) senhor(a) apresentar serão esclarecidas pelo pesquisador e o Sr caso queira poderá entrar em contato também com o Comitê de ética da Universidade do Estado da Bahia. Esclareço ainda que de acordo com as leis brasileira é garantido ao participante da pesquisa o direito a indenização caso ele(a) seja prejudicado por esta pesquisa. O (a) senhor (a) receberá uma cópia deste termo onde consta o contato dos pesquisadores, nos quais poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto e a participação, agora ou a qualquer momento.

IV. INFORMAÇÕES DE NOMES, ENDEREÇOS E TELEFONES DOS RESPONSÁVEIS PELO ACOMPANHAMENTO DA PESQUISA, PARA CONTATO EM CASO DE DÚVIDAS:

PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: Carlos Humberto da Paixão Balogh Jr.
Telefone: (71) 992404655, E-mail: chbaloghjr@gmail.com

Comitê de Ética em Pesquisa- CEP/UNEB Rua Silveira Martins, 2555, Prédio da Reitoria- 1º andar- Cabula, Salvador- BA. CEP: 41.150-000. Tel.: 71 3117-2399 e-mail: cepuneb@uneb.br
Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP -End: SRTV 701, Via W 5 Norte, lote D - Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte CEP: 70719-040, Brasília-DF

V. CONSENTIMENTO PÓS-ESCLARECIDO.

Após ter sido devidamente esclarecido pelo pesquisador(a) sobre os objetivos benéficos da pesquisa e riscos de minha participação na pesquisa, e ter entendido o que me foi explicado, concordo em autorizar a participação de meu filho(a) sob livre e espontânea vontade, como voluntário, consinto também que os resultados obtidos sejam apresentados e publicados em eventos e artigos científicos desde que a minha identificação não seja realizada e assinarei este documento em duas vias sendo uma destinada ao pesquisador e outra a via para mim.

Salvador, _____ de _____ de 2018.

Assinatura do responsável

**Assinatura do pesquisador discente
(orientando)**

**Assinatura do professor responsável
(orientador)**

**APÊNDICE C – PLANOS DE AULA
PLANO DE AULA Nº 1**

ESCOLA: Municipal Padre Ugo Meregalli					CRE: Itapuã	
SEGMENTO: Fundamental I			ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º		TURNO: Vespertino	
ANO: 2018					DATA: 04/09/2018	
ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música						
OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games digitais.						
EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECUSSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar em tempo real melodias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprimorar a percepção harmônica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções baseadas na progressão tônica, dominante e subdominante, selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado; 	<p>Percepção harmônica da progressão I, V, IV;</p> <p>Coordenação motora;</p> <p>Gênero musical:</p> <p>a) Artista selecionado: The Clash</p> <p>b) Música selecionada: Should I Stay or Shoud I Go</p> <p>c) Estilo musical: Rock</p> <p>d) Nível de dificuldade: Easy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação dos combinados; - Apresentação do Game; - Apresentação da Guitarra Eletrônica compatível com o Game selecionado; - Aplicar o Game com os estudantes, seguindo a ordem alfabética, registrando as pontuações obtidas durante as partidas; 	<ul style="list-style-type: none"> Console Playstation II; Game Rock Band; Guitarra eletrônica compatível com o console Playstation II; Projeter; Caixa de som; 	<p>A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 2

ESCOLA: Municipal Padre Ugo Meregalli		CRE: Itapuã	
SEGMENTO: Fundamental I	ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º	TURNO: Vespertino	
ANO: 2018		DATA: 11/09/2018	
ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música			
OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games digitais.			

EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECUSSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar em tempo real melodias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprimorar a percepção harmônica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções baseadas na progressão tônica, dominante e subdominante, selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado. 	Percepção harmônica da progressão I, V, IV; Coordenação motora; Gênero musical: a) Artista selecionado: The Clash b) Música selecionada: Should I Stay or Should I Go c) Estilo musical: Rock d) Nível de dificuldade: Easy.	<ul style="list-style-type: none"> - Apreciar a canção selecionada; - Apresentação do Game em modo de jogo Multiplayer; - Apresentação da segunda Guitarra Eletrônica compatível com o Game; - Aplicar o Game com dois jogadores ao mesmo tempo na mesma partida, seguindo a ordem alfabética, registrando as pontuações obtidas durante as partidas; 	Console Playstation II; Game Rock Band; 2 Guitarras eletrônicas compatíveis com o console Playstation II; Projetor; Caixa de som; Mp3 player.	A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios: <ul style="list-style-type: none"> - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 3

ESCOLA: Municipal Pdre Ugo Meregalli						CRE: Itapuã
SEGMENTO: Fundamental I				ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º	TURNO: Vespertino	
ANO: 2018					DATA: 18/09/2018	
ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música						
OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games digitais.						
EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECUSSOS PEDAGÓGICOS	AValiação
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar em tempo real melodias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprimorar a percepção harmônica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções baseadas na progressão tônica, dominante e subdominante, selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado; 	<p>Percepção harmônica da progressão I, V, IV;</p> <p>Coordenação motora;</p> <p>Gênero musical:</p> <p>a) Artista selecionado: The Clash</p> <p>b) Música selecionada: Should I Stay or Shoud I Go</p> <p>c) Estilo musical: Rock</p> <p>d) Nível de dificuldade: Easy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar o Game com os estudantes, seguindo a ordem sorteada dos estudantes, fechando essa 1ª etapa da coleta de dados focada na percepção harmônica, registrando as pontuações obtidas durante as partidas; 	<p>Console Playstation II;</p> <p>Game Rock Band;</p> <p>Guitarra eletrônica compatível com o console Playstation II;</p> <p>Projeter;</p> <p>Caixa de som;</p>	<p>A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 4

ESCOLA: Municipal Padre Ugo Meregalli	CRE: Itapuã
SEGMENTO: Fundamental I	ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º
	TURNO: Vespertino

ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música

OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.

ANO: 2018

DATA: 25/09

EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECURSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	- Vivenciar em tempo real melodias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados.	- Aprimorar a percepção melódica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Guitar Hero, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado.	Percepção Melódica; Coordenação motora; Gênero musical: a) Artista selecionado: Yeah, Yeah, Yeah; b) Música selecionada: Maps; c) Estilo musical: Rock d) Nível de dificuldade: Easy	- Apresentação da nova etapa do projeto; - Apresentação da nova canção selecionada; - Aplicar o Game com os estudantes, seguindo a ordem alfabética, registrando as pontuações obtidas durante as partidas;	Console Playstation II; Game Rock Band; Guitarra eletrônica compatível com o console Playstation II; Projetor; Caixa de som; Mp3 player.	A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios: - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 5

ESCOLA: Municipal Pdre Ugo Meregalli	CRE: Itapuã
--------------------------------------	-------------

ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música

OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.

SEGMENTO: Fundamental I

ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º

TURNO: Vespertino

EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECURSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	- Vivenciar em tempo real melodias variadas tocando um simulador de guitarra elétrica em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados.	- Aprimorar a percepção melódica e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma guitarra eletrônica, canções selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Guitar Hero, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado;	Percepção Melódica; Coordenação motora; Gênero musical: a) Artista selecionado: Yeah, Yeah, Yeah; b) Música selecionada: Maps; c) Estilo musical: Rock d) Nível de dificuldade: Easy	- Apresentação da nova canção selecionada; - Aplicar o Game com os estudantes, seguindo a ordem de sorteio, registrando as pontuações obtidas durante as partidas;	Console Playstation II; Game Rock Band; Guitarra eletrônica compatível com o console Playstation II; Projetor; Caixa de som; Mp3 player.	A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios: - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 6

ESCOLA: Municipal Padre Ugo Meregalli		CRE: Itapuã
SEGMENTO: Fundamental I	ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º	TURNO: Vespertino
ANO: 2018	DATA: 09/10/2018	

ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música

OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.

EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECURSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar ritmos variados tocando bateria em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma bateria eletrônica, canções selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado. 	Percepção Rítmica; Coordenação motora; Gênero musical: a) Artista selecionado: Radio Head b) Música selecionada: Creepy c) Estilo musical: Rock d) Nível de dificuldade: Easy	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação da Bateria Eletrônica compatível com o Game selecionado; - Aplicar o Game com os estudantes, seguindo ordem baseada no grau de interesse e atenção dos estudantes, registrando as pontuações obtidas durante as partidas; 	<ul style="list-style-type: none"> - Console Playstation II; - Game Rock Band; - Bateria eletrônica compatível com o console Playstation II; - Projetor; Caixa de som; Mp3 player. 	A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios: <ul style="list-style-type: none"> - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 7

ESCOLA: Municipal Padre Ugo Meregalli		CRE: Itapuã	
SEGMENTO: Fundamental I	ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º	TURNO: Vespertino	
ANO: 2018		DATA: 16/10/2018	

ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música

OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.

EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECURSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar ritmos variados tocando bateria em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma bateria eletrônica, canções selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado; 	Percepção Rítmica; Coordenação motora; Gênero musical: a) Artista selecionado: Radio Head b) Música selecionada: Creepy c) Estilo musical: Rock d) Nível de dificuldade: Easy	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar o Game com os estudantes, seguindo ordem baseada no grau de interesse e atenção dos estudantes, registrando as pontuações obtidas durante as partidas; 	<ul style="list-style-type: none"> - Console Playstation II; - Game Rock Band; - Bateria eletrônica compatível com o console Playstation II; - Projetor; - Caixa de som; Mp3 player. 	A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios: <ul style="list-style-type: none"> - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.

PLANO DE AULA Nº 8

ESCOLA: Municipal Pdre Ugo Meregalli						CRE: Itapuã
SEGMENTO: Fundamental I			ANO DE ECOLARIZAÇÃO: 5º	TURNO: Vespertino		
ANO: 2018						DATA: 23/10/2018
ÁREAS DO CONHECIMENTO: Música						
OBJETIVOS GERAIS: Vivenciar de maneira lúdica e interativa, a música e os seus elementos rítmicos, harmônicos e melódicos essenciais, para que eles, ao final do projeto, possam obter um enriquecimento artístico, social e humanitário através do uso pedagógico de Games Digitais.						
EIXO	COMPETÊNCIA	HABILIDADE	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS	RECURSOS PEDAGÓGICOS	AVALIAÇÃO
MÚSICA: GAMES DIGITAIS	- Vivenciar ritmos variados tocando bateria em um game musical; - Apreciar o trabalho de artistas e estilos musicais diversificados.	- Aprimorar o ritmo e a coordenação motora através de exercícios práticos, acompanhando com uso de uma bateria eletrônica, canções selecionadas do game; - Realizar apreciações artísticas do trabalho de alguns artistas selecionados a partir do repertório disponível pelo game Rock Band, para que os alunos possam de alguma forma, agregar valores e conceitos enquanto apreciador musical, e usuário do game trabalhado;	Percepção Rítmica; Coordenação motora; Gênero musical: a) Artista selecionado: Radio Head b) Música selecionada: Creepy c) Estilo musical: Rock d) Nível de dificuldade: Easy	- Finalizar a etapa da coleta de dados aplicando o game com os estudantes, seguindo ordem baseada no grau de interesse e atenção dos estudantes, registrando as pontuações obtidas durante as partidas;	- Console Playstation II; - Game Rock Band; - Bateria eletrônica compatível com o console Playstation II; - Projetor; Caixa de som; Mp3 player.	A avaliação será processual, com base nos seguintes critérios: - Registros obtidos através do diário de bordo; - Desempenho nos games, onde serão registradas as pontuações obtidas ao longo do processo de intervenção; - Frequência dos estudantes ao longo das oito aulas, nas quais se darão a coleta de dados.