

“Na trilha do Cangaço”: relato de experiência sobre a criação e implementação de um jogo musical para uso na Educação Básica

Comunicação

GTE 11 – Ensino de Música nas Escolas de Educação Básica

Maria Clara Ferreira Rodrigues
Universidade Federal da Paraíba
mariaclaramus@gmail.com

João Valter Ferreira Filho
Universidade Federal de Campina Grande
Universidade Federal da Paraíba / PPGM
joao.valter.ufcg@gmail.com

Resumo: Este trabalho é resultado de uma pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso¹ (TCC), que desenvolveu a criação e implementação do jogo “Na trilha do Cangaço”, um recurso didático-musical que articula ludicidade, práticas educativas com ênfase na música, cultura popular e elementos históricos para ensinar sobre o cangaço. A proposta pedagógica é fundamentada na teoria de metodologias ativas, nas quais a música atua como linguagem formativa, elemento de mediação e objeto de escuta, análise e performance em sala de aula (Cernev, 2022). Para isso, o jogo educativo utiliza canções que abordam a temática do cangaço, considerando-as como fontes culturais e históricas que contribuem para a construção de sentidos históricos e identitários. A estrutura do jogo inclui tabuleiro, cartas, desafios e QR Codes que conduzem os participantes a áudios, vídeos e outros conteúdos sonoros, permitindo uma experiência interativa e sensível. O processo de desenvolvimento envolveu a criação, testagem e avaliação com professores do Ensino Médio e estudantes da graduação e pós-graduação. A implementação revelou que a combinação entre música e jogo favorece o engajamento, a autonomia e o diálogo com referências culturais dos alunos. Os resultados indicam que propostas que integram repertórios populares e estratégias lúdicas podem enriquecer o ensino, especialmente quando voltadas à valorização das expressões musicais regionais no ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogo pedagógico; cultura popular; educação musical

¹ TCC apresentado como pré-requisito para conclusão do curso de Licenciatura em História na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) em 2024, sob a orientação do Prof. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack.

Introdução

Ao analisar os desafios contemporâneos do ensino, Silva et al. (2020, p. 22) destacam a importância de metodologias que atribuam aos estudantes um papel mais ativo no processo de aprendizagem, superando modelos baseados apenas na transmissão e reprodução de conteúdo. Segundo os autores, essas metodologias contribuem para o desenvolvimento da autonomia, do engajamento e do pensamento crítico dos alunos, elementos fundamentais para práticas pedagógicas mais significativas. Assim, transformar as atividades escolares em experiências mais dinâmicas e participativas não se trata apenas de torná-las “mais atrativas”, mas de promover uma reestruturação da lógica do ensino, centrada na construção coletiva do conhecimento.

Silva *et al.* (2020) apresentam o que caracteriza as metodologias como “ativas” quando as práticas pedagógicas visam o engajamento dos estudantes associado com a aquisição de maior autonomia no processo de ensino e aprendizagem. Dessa maneira, os discentes situam-se no foco desse processo de ensino-aprendizagem, superando as práticas pedagógicas baseadas na transmissão passiva de conhecimento, que têm o professor como o centro do processo. A implementação de metodologias ativas traz uma série de vantagens, incluindo o estímulo à reflexão crítica na tomada de decisões, a elaboração de soluções inovadoras, a colaboração em equipe, a prática de conceitos aprendidos, além de aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos.

Na perspectiva da área da educação musical, Cernev (2022) indica que “a aquisição deste tipo de competências e habilidades é de grande pertinência para a interação entre os pares e no desenvolvimento social e cultural na área musical” (Cernev, 2022, p. 3). A escuta ativa, o uso do corpo, a criação sonora, a improvisação e performance os repertórios culturais dos alunos e a criação coletiva de experiências musicais propostas por autores como Fonterrada (2008) e Del Ben (2003) são exemplos de práticas que se alinham aos princípios das metodologias ativas, conforme definidos por Silva et al. (2020).

Francine Cernev também investiga como a colaboração das metodologias ativas e as tecnologias digitais podem incentivar uma participação mais ativa dos alunos em seu processo de aprendizagem. A autora assinala que uso de tecnologias digitais tem ampliado significativamente as possibilidades metodológicas no ensino de música. Quando integradas a

propostas colaborativas, essas tecnologias podem contribuir de forma expressiva tanto para o desenvolvimento musical dos alunos quanto para a formação contínua dos professores, segundo Cernev (2018, p. 34).

Compreendendo que os jogos e a música estão inseridos nos meios social e digital diários dos(as) estudantes, bem como do(a) docente, esse trabalho sustenta sua relevância em buscar uma possibilidade pedagógica utilizando-se de metodologias ativas para trabalhar a temática do Cangaço em aulas no Ensino Médio, fazendo uso de recursos mais lúdicos, presentes no cotidiano dos alunos. A esse respeito, Cernev e Malagutti (2016) afirmam que:

Ao integrar as tecnologias digitais nas aulas de música, os alunos podem aproximar a escola do seu dia a dia (pois a tecnologia já faz parte do cotidiano da maioria dos jovens), além de compartilhar seu aprendizado musical em diferentes momentos (Cernev; Malagutti, 2016, p. 11).

Nesse quadro, o relato de experiência aqui apresentado relaciona músicas que abrangem a cultura do cangaço, enquanto recurso didático e fonte histórica para entender esse movimento, adaptadas como temas para um jogo de tabuleiro.

“Na trilha do Cangaço” foi elaborado a partir de obras do repertório tradicional nordestino, adotadas aqui como fontes para a construção temática. A proposta estabelece uma articulação entre músicas e jogo, produzindo um recurso didático gamificado como metodologia para explorar os conteúdos que as canções evocam.

As respostas obtidas por meio de um questionário de avaliação aplicado aos alunos durante a prática pedagógica também foram incorporadas como fontes, contribuindo para o aprimoramento do jogo e para as reflexões sobre seu uso. Essas percepções, baseadas na experiência dos participantes, ofereceram subsídios para ajustes nos aspectos de mecânica, design, componentes e potencial de aprendizagem do jogo.

Metodologia

A elaboração e implementação do jogo “Na trilha do Cangaço” foram desenvolvidas com base nas discussões e práticas promovidas pelos grupos de pesquisa Jogos e Educação (CNPq) e EHMMus - Grupo de Pesquisa em Ensino, História e Memória da Música (CNPq), vinculados à Universidade Federal de Campina Grande.

O desenvolvimento envolveu a criação de um recurso pedagógico, contando com a participação direta de professores e estudantes. Essa participação ocorreu por meio de testes, avaliações e aperfeiçoamentos contínuos. A seguir, detalhamos o processo inicial em duas frentes: primeiro, as etapas de elaboração do jogo, e depois, a seleção e integração das músicas como elementos pedagógicos e históricos centrais da proposta.

A criação do jogo se baseou nas orientações metodológicas e conceituais de La Carretta (2018), especialmente no livro *Como Fazer Jogos de Tabuleiro*. La Carretta discute desde a concepção inicial de uma ideia de jogo até a sua prototipagem e validação com o público-alvo. Um dos principais pilares da obra é a importância de equilibrar diversão e desafio, garantindo que o jogo seja acessível, engajador e educativo, quando necessário. O livro também explora estratégias para incorporar temas específicos de forma criativa, além de destacar a importância dos relatos dos jogadores para refinar as regras e melhorar a experiência de jogo ao longo do tempo.

O autor constrói, como o título sugere, um método prático para a criação de jogos, esquematizando um passo a passo a ser seguido. O sistema de um jogo é separado em quatro aspectos possíveis, são eles: (1) Espaço (2) Atores (3) Itens (4) Desafios.

‘Espaço’ corresponde ao campo reticulado onde o sistema é montado, ‘Atores’ são os habitantes (controláveis ou não pelos jogadores) desse campo reticulado; ‘Itens’ são as coisas (palpáveis ou não) que cada ator precisa para atingir determinado propósito dentro do que ele procura no sistema e ‘Desafios’ são os objetivos que dão identidade ao propósito do jogo, diferenciando um jogo de outro sistema interativo cognitivo qualquer (La Carretta, 2028, p. 20).

Para cada aspecto desses citados, La Carretta apresenta três Design Tricks – termo usado na área de design, apontado pelo autor como “soluções e truques iniciais de gamedesign para o seu jogo” (La Carretta, 2018, p. 29) – mais comuns.

Ao discutir o aspecto “espaço”, escolhemos o Design Trick de Progressão, possibilidade de uso do espaço em que se sabe de onde partir e onde se objetiva chegar no tabuleiro para ganhar o jogo. Assim o nosso jogo “Na trilha do Cangaço” será formado por um campo de progressão com espaços bem-marcados que orientam os jogadores onde devem ir. De aparência simples, o balanceamento das possibilidades fará toda a diferença no divertimento do jogo.

Em seguida, o autor apresenta os três Design Trick para atores. A variável escolhida foi marcadores, em que “As peças neste caso são apenas uma projeção do jogador que as controlam. São realmente marcadores de posição e ajudam, de forma direta, a entender o YAH (You Are Here – Você está aqui) em uma partida” (La Carretta, 2018, p. 38). Assim, no jogo, os marcadores são peças com personagens que remetem aos cangaceiros e aos músicos. O desafio escolhido para o nosso jogo foi de Coop Quest:

Um das opções para esse tipo de design *trick* é a construção de um jogo que promova equipes contra outras [...]. Use desse desafio para construir uma narrativa que favoreça a construção da coletividade, aliança e trabalho em equipe. Porém, se preocupe em tornar a cooperação vantajosa para todos os participantes (La Carretta, 2018, p. 49).

Com a mecânica do jogo estruturada, a fase seguinte foi a seleção do repertório musical que daria substância histórica e simbólica à proposta. Foram escolhidas músicas que tratam diretamente do cangaço e da cultura nordestina, tanto por seu valor artístico-sociocultural quanto pelo seu potencial pedagógico. Abaixo estão as canções abordadas na proposta:

Quadro 1: Músicas trabalhadas

Música	Ano	Intérprete
Olha a Pisada	1954	Luiz Gonzaga
Xaxado	1952	Luiz Gonzaga
Rainha do Xaxado	1959	Marinês
LP “Cantigas de Lampeão” (oito músicas)	1957	Volta Seca

A metodologia de trabalho com as músicas foi baseada na proposta de Célia Maria David (2013). Em suas proposições, a autora destaca que é essencial, acima de tudo, compreender que a música constitui tanto uma forma de arte quanto um saber sociocultural, sendo assim uma vivência diária na existência humana e aponta um caminho metodológico, que consiste na divisão do trabalho em três momentos principais: audição sem a letra, audição com a letra e canto.

Pode ser desenvolvida da seguinte forma:

Audição e análise da música (sem que a letra tenha sido entregue para os alunos), quantas vezes se fizer necessário, para que os mesmos se manifestem em relação ao que ouvem: melodia, ritmo, instrumentos, cantor, tema da música e em seguida anotem as palavras que consigam perceber.

Audição e análise da música com a letra, implicando em uma prática que se inicia com considerações sobre o título, apresentação do compositor, trabalho com o vocabulário e, a partir do domínio do mesmo, reflexões acerca do conteúdo; hora de interrogar o texto.

Momento de cantar, cuja dinâmica deve percorrer os passos do canto em conjunto ao individual (David, 2013, p. 117).

Conforme a autora, durante esse processo, o desafio para a pesquisa histórica reside em direcionar o fluxo do pensamento do presente para o passado, em um movimento constante de ida e volta, com o objetivo de entender a realidade dentro de um contexto histórico. Isso é feito através da conexão e comparação entre diferentes períodos e locais, ultrapassando interpretações limitadas a um único momento ou época. Assim, essa abordagem mostra-se adequada para investigar o material musical em mãos.

O jogo “Trilha do cangaço”

Com todos esses aspectos definidos, chegamos no desenvolvimento do jogo. Pensando na articulação entre o jogo e as músicas, o melhor recurso pensado foi o QR Code. A partir de sites que geram Qr Codes foi utilizado ao longo da “Trilha do cangaço” recursos como áudios, vídeos, textos e imagens selecionadas de forma rápida e prática, apenas apontando a câmera do celular.

No que diz respeito à representação gráfica, após alguns testes com diversas ferramentas e sites, o recurso escolhido foi o site e aplicativo Canva. Este aplicativo tem uso intuitivo e possui uma vasta gama de ferramentas para edição. Com o título definido e identidade visual almejada, foi criada a arte que serviu como base para as demais peças do jogo, que podemos ver abaixo (Figura 1). Esse arquivo tornou-se o plano de fundo do tabuleiro e das cartas.

Figura 1: Arte capa do jogo “Na trilha do cangaço”

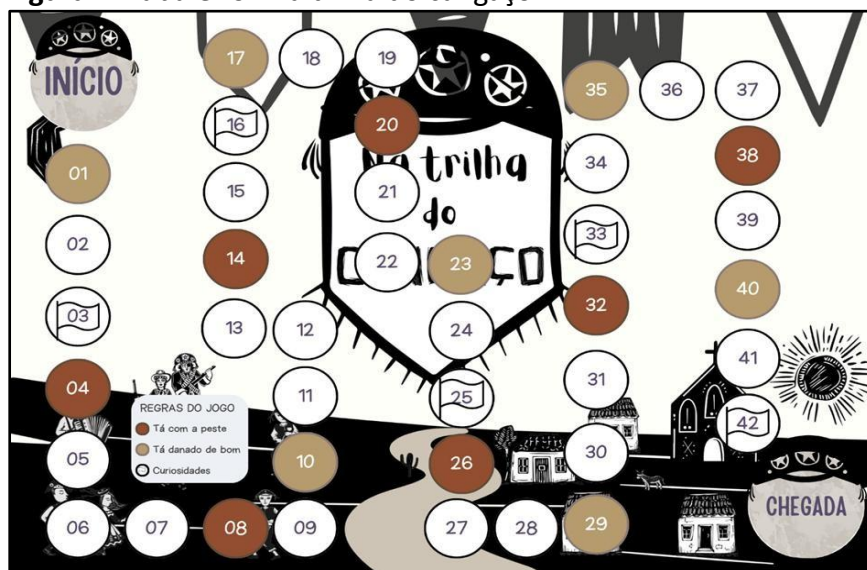


Fonte: Autoria própria.

Tabuleiro

O passo seguinte foi a confecção do tabuleiro. Foi necessário um equilíbrio na quantidade de peças afim de que não tornasse o jogo muito extenso nem simples demais. Foi pensado em 40 casas, ficou com 42 por questão de disposição no espaço. No teste, foi observado que rendeu um tempo próximo ao almejado – entre 45 minutos e 1 hora de jogo.

Figura 2: Tabuleiro “Na trilha do cangaço”



Fonte: Autoria própria

Com o intuito de balancear a dificuldade do jogo, foram criadas casas de revés, denominadas “tá com a peste” (representadas pela cor vermelha), e casas de avanço, chamadas “tá danado de bom” (representadas pela cor bege). Além dessas, as casas com uma bandeira branca são de curiosidades e não implicam em ações, sejam benéficas ou prejudiciais.

Cartas

Cada tipo de carta possui o seu baralho específico com desafios, prendas ou eventos que implicam em azar ou sorte. Nas cartas de revés o jogador é punido com uma quantidade de retorno de casas ou ficando sem jogar no próximo turno. As cartas de avanço, como o próprio nome já diz, apresentam quantidades de casas que o jogador poderá adiantar.

As cartas são estruturadas contendo título, descrição, efeito (apenas para as cartas de efeito) e imagens ou QR Codes. A utilização de QR Code foi a maneira que encontramos para envolver as músicas por completo no jogo, bem como trechos de entrevistas, textos e outros recursos.

Procuramos envolver as músicas no desenvolvimento das cartas como temas, desafios ou curiosidades, seja cantando ou dançando junto a elas, ou apreciando-as. Nas imagens a seguir temos alguns exemplos.

Figura 3: Carta do jogo “Na trilha do Cangaco”



Fonte: Autoria própria.

Figura 4: Carta do jogo “Na trilha do Cangaço”



Fonte: Autoria própria.

As cartas de curiosidade foram criadas pensando em oportunidades para pequenos aprofundamentos, como na figura 4 acima e na figura 5 a seguir. Nelas temos curiosidades para as 5 bandeiras brancas do tabuleiro, e envolvem temas musicais e/ou históricos.

Figura 5: Exemplo - Carta de curiosidades

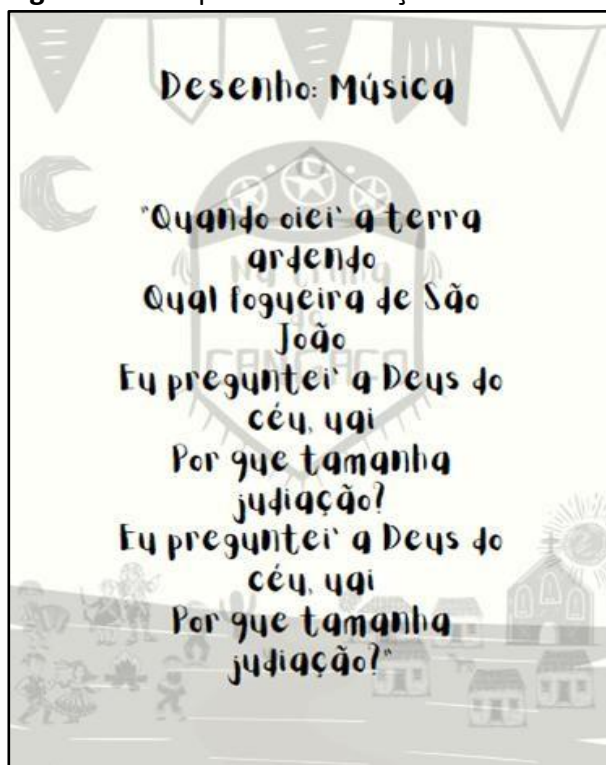


Fonte: Autoria própria.

Nessas cartas, os QR Codes levam não somente a músicas, mas também a curtas entrevistas, filmagens e textos breves adaptados, como é o caso da figura 5, que apresenta uma breve explicação sobre o ritmo Xaxado.

Temos também o baralho de cartas de ação, que apresentam ações testes para o avanço ou não no tabuleiro, explicaremos mais detalhadamente no tópico a seguir.

Figura 6: Exemplo - Carta de ação



Fonte: Autoria própria.

Vemos na figura 6 um exemplo de carta de ação. Caso a dupla acerte e conclua o desafio, terão direito de lançar o dado e avançar no tabuleiro a quantidade de casas determinada pelo dado. Caso não obtenham êxito, continuarão no mesmo lugar.

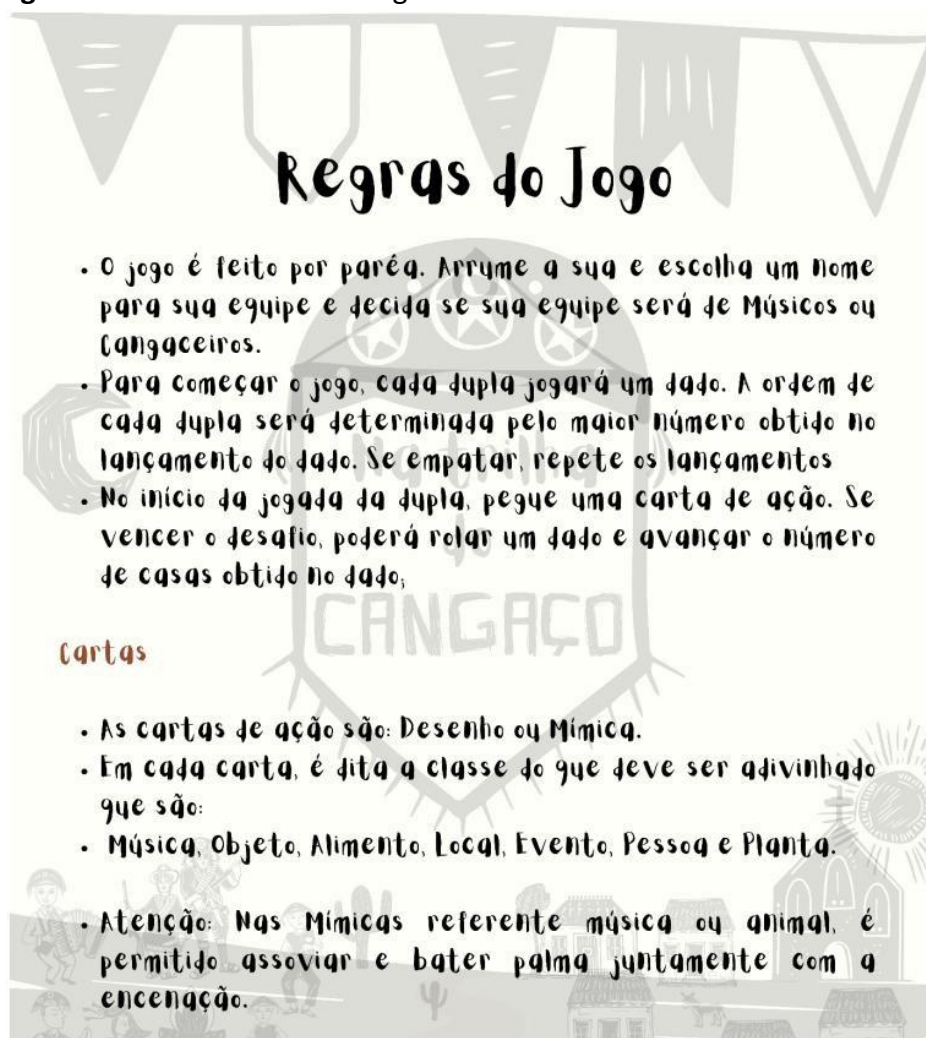
Regras do jogo

O jogo “Na Trilha do Cangaço” deve ser jogado em duplas, nas quais os participantes escolhem representar *músicos* ou *cangaceiros*. A ordem das jogadas é definida pelo lançamento de dados. A cada rodada, a dupla retira uma carta de ação, que pode ser do tipo

desenho ou mímica, e precisa realizar o desafio proposto para ter o direito de lançar o dado e avançar no tabuleiro. As categorias envolvem conteúdos diversos tais como música, objeto, alimento, local, evento, pessoa e planta. Nas mímicas relacionadas a música ou animais, é permitido o uso de palmas e assobios, e cada desafio deve ser concluído em até um minuto.

O tabuleiro conta com casas especiais: “Tá danado de bom!” concede cartas com sorte; “Tá com a peste!” traz consequências negativas; e “Curiosidade” oferece informações históricas e culturais sobre o cangaço. A dinâmica do jogo é enriquecida por elementos como QR Codes, que direcionam os jogadores aos conteúdos de multimídia. Vence a dupla que primeiro alcançar a última casa do percurso.

Figura 7: Parte do livreto de regras



Fonte: Autoria própria.

Implementação do jogo e resultados

Para compreender o real funcionamento do jogo e os resultados que poderiam ser obtidos com a prática, foi realizada, em outubro de 2024, na Universidade Federal de Campina Grande, uma oficina para testar e colocá-lo em ação. A experiência didática consistiu em jogar o “Na trilha do Cangaço” com seis pessoas no total: dois graduandos em História, dois professores – rede estadual e federal – e dois mestrandos em História. Apoiada em conceitos da abordagem de Pesquisa-Ação de Franco (2005), a pesquisa começou com uma ação interventiva que logo se tornou o foco da própria pesquisa. Durante a realização da oficina de teste/Pesquisa-Ação, procuramos observar o envolvimento dos jogadores; a quantidade de cartas e casas – se supriram a demanda; a prática com os QR Codes, se todos conseguiram abrir e compreender o objetivo ou mensagem exposta. Assim, foi encontrado um QR Code que não funcionou e pudemos corrigir o problema no mesmo instante. Além disso, também foi observado o nível de dificuldade do jogo e as experiências de aprendizagem e outros fatores.

Foi essencial para a compreensão dos resultados manter, durante toda a prática, um diálogo com os participantes, perguntando a sua opinião sobre e uma ação ou jogada desenvolvida no momento, ouvindo suas sugestões – as quais muito ajudaram para a produção atual do produto aqui apresentado. Conforme Franco (2005), o que reforça a integração entre a ação prática e a pesquisa é o destaque da adaptabilidade e dos ajustes contínuos em respostas aos eventos durante a realização da pesquisa-ação. Além das ideias suscitadas pelos jogadores, utilizamos também uma ficha de avaliação, como demonstrada abaixo:

Figura 8: Ficha de avaliação respondida

STAND BOX

FICHA DE AVALIAÇÃO / PLAYTEST

Preencha os campos que achar relevantes ou necessários para auxiliar o game designer no aprimoramento do jogo. Sua opinião neste formulário é importante para a evolução técnica do projeto.

NOME DO JOGO: *Trilha do Cangaceiro* DATA: *08/10/2024*

CRIANDO DIVERSÃO

AVALIAÇÃO

Marque apenas uma opção por categoria. Grau na escala: 1 para péssimo, 2 ruim, 3 regular, 4 bom e 5 para excelente. Com asterisco estão os itens obrigatórios para responder.

TÉCNICA	MECÂNICA	DESIGNER
TEMPO DE PARTIDA: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	ORIGINALIDADE: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	IMPACTO VISUAL DO JOGO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
TEMPO DE ESPERA: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	BALANCEAMENTO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	ASPECTOS DOS COMPONENTES: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
APRENDIZAGEM: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	NÍVEL DE DIFICULDADE: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	TAMANHO DOS TEXTOS PARA LEITURA DOS ITENS: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
NÍVEL DE TOMADA DE DECISÕES: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	NÍVEL DE SORTE: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
INTERAÇÃO ENTRE OS JOGADORES: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	NÍVEL DE DIVERSÃO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	

QUESTIONÁRIO

O que você mais gostou no jogo? *O nível de divertimento, como também, a rapidez que se pode ganhar.*

O que você menos gostou no jogo? *Simplesmente, que se tivesse de jogar, seria a que tivesse o que precisa.*

Você ganhou? SIM NÃO

Você jogaria novamente? SIM NÃO

Você compraria este jogo? SIM NÃO

Que sugestão você daria para este projeto? *Incluir os desenhos nos manuais das músicas e desenhos.*

DADOS

Seu nome: *Alan Torres*

Seu e-mail: *alantorres84@gmail.com*

Fonte: Acervo da pesquisa.

O resultado obtido nos formulários foi significativo para o aperfeiçoamento do jogo. Questões práticas como oferecer lápis coloridos para as cartas de desenho e inserir imagens nestas, que ajuda o jogador a desenvolver o desafio no prazo de um minuto; questões como “o que fazer, se os alunos não tiverem internet?” ou apresentar o vídeo/entrevista/música que a dupla acessar por carta por meio da televisão ou projetor a fim de que todos tenham acesso simultaneamente; e a sugestão de criar, além de um folheto com regras, um cartão de orientações/sugestões para professores que queiram utilizar o jogo como recurso, que já apresentaria essas recomendações aqui descritas, pensadas, a partir da experiência didática, por professores para professores.

Em relação aos aspectos técnicos, o jogo foi bem avaliado quanto à sua mecânica, Design e recursos. A escala de avaliação desses fatores variava de 1 (Péssimo) e 5 (Excelente), e todas as respostas apresentaram resultados maiores do que 3 (Regular).

Considerações finais

Este trabalho apresentou o processo de criação e implementação do jogo didático-musical “Na trilha do Cangaço”, com foco na articulação entre música, ludicidade e história. A experiência demonstrou o potencial presente na música — em especial a música popular nordestina, como o xaxado — como uma opção de recurso sensível e formativo, que promove o engajamento e amplia a mediação pedagógica em contextos escolares. A criação do jogo, fundamentada em metodologias ativas, permitiu explorar um pouco da história do cangaço através das canções populares, tratando-as como fonte cultural, históricas e pedagógicas, desenvolvendo práticas de escuta, análise e performance.

A pesquisa, desenvolvida a partir da abordagem de Pesquisa-Ação, revelou que a combinação entre música e jogo oferece caminhos potentes para a construção de aprendizagens significativas. A utilização de QR Codes e conteúdos de multimídia favoreceu a interatividade, contribuindo para uma experiência sonora e estética ampliada. A prática com os professores evidenciou ainda que o jogo pode ser adaptado a diferentes contextos e públicos, fortalecendo a presença da música como linguagem estruturante do ensino.

Como perspectivas futuras, visamos a aplicação com turmas de alunos do ensino médio e a ampliação da quantidade de cartas e desafios musicais, bem como a criação de materiais de apoio para professores, aumentando o uso do jogo como ferramenta pedagógica em diferentes etapas da educação básica. Também pretendemos patentear o jogo, o que deverá possibilitar sua futura comercialização. Assim, este trabalho reafirma o valor da música como eixo transversal e integrador de práticas pedagógicas criativas, críticas e culturalmente contextualizadas.

Referências

ALBUQUERQUE JR, Durval Muniz de. *A invenção do Nordeste e outras artes*. 4ª ed. Recife: FJN; Ed. Massangana; São Paulo: Cortez, p. 340. 2009.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CERNEV, Francine. *Aprendizagem musical colaborativa mediada pelas tecnologias digitais: uma perspectiva metodológica para o ensino de música*. Revista da Abem, v. 26, n. 40, p. 2340, 3 dez. 2018. Disponível em:

<<https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/718/506>>. Acesso em: 20 jun. 2025.

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

CERNEV, F. K. *Metodologias ativas em Educação Musical: Concepções e práticas no ensino superior a distância*. Revista Hipótese, Bauru, v. 8, n. esp. 1, e022022, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.47519/eiaerh.v8.2022.ID417>> Acesso em: 20 jun. 2025.

COSTA, Carlos Eduardo de Souza. *RPG e Ensino de História: Uma articulação potente para a produção da narrativa histórica escolar*. Dissertação (Mestrado profissional em ensino de história) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 46. 2017.

DAVID, Célia Maria. *Música e ensino de História: uma proposta*. In: SCHLÜNEN, Elisa Tomoe Moriya; MALATIAN, Teresa Maria. (Org.). Caderno de Formação: formação de professores didática de conteúdos. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 108-123. 2012.

FACÓ, Rui. *Cangaceiros e Fanáticos*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.

FORRÓ em Vinil. Disponível em: <<https://www.forroemvinil.com/?s=cantigas+de+lampeao>>. Acesso em: 25 abr. 2024.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. *De tramas e fios: um ensaio sobre música e educação*. 3. ed. São Paulo: Peirópolis, 2008.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. *Pedagogia da Pesquisa-Ação*. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/DRq7QzKG6Mth8hrFjRm43vF/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 30 abr. 2024.

HENTSCHKE, Liane (Org.); DEL-BEN, L. M. (Org.). *Ensino de música: propostas para pensar e agir em sala de aula*. 1. ed. São Paulo: Editora Moderna, 2003. v. 1. 192p.

JORNAL da Paraíba. *Marinês rainha do xaxado e dona de uma trajetória de pioneirismo na música nordestina*. Disponível em: <<https://jornaldaparaiba.com.br/cultura/marines-rainhado-xaxado-e-dona-de-uma-trajetoria-de-pioneirismo-na-musica-nordestina?d=1>>.

Acesso em: 25 abr. 2024.

LA CARRETTA, Marcelo. *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*. Curitiba: Appris, 2018.

MANUAL Cangaço. Disponível em:

<<https://www.dropbox.com/s/2bd7ofc8lvwd8x8/Canga%C3%A7o%20Rulebook%20BR%20web.pdf?e=1&dl=0>>. Acesso em: 10 abr. 2024.

NAPOLITANO, Marcos. *História & música – história cultural da música popular*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 120p. (Coleção História &... Reflexões, 2). Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/988/o/NAPOLITANO_Historia_e_m%C3%BAsica.pdf> . Acesso em: 14/02/2024.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. *Didática construtivista da história*. Curitiba: Editora CRV. p. 63-94. 2020.

SOARES, Olavo Pereira. *A música nas aulas de história: o debate teórico sobre as metodologias de ensino*. Revista História Hoje, v. 6, n. 11, p. 78-99, 2017. Disponível em: <<https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/325/224>>. Acesso em: 10 mar. 2024.

SILVA, Amanda Camylla Pereira. *No Xaxado com os cabras de Lampião: A construção de uma identidade e uma memória social do cangaço*. Disponível em:

<https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4531/1/2013_AmandaCamyllaPereiraSilva.pdf>.

Acesso em: 25 abr. 2024. Monografia. Brasília. 2013.

SILVA, Alexandre José de Carvalho. CRUZ, Sayonara Ribeiro Marcelino. SAHB, Warlley Ferreira. COSTA, Cláudia Maria Carvalho Silva. *Metodologias Ativas: Origem, características, potencialidades, limitações e relações possíveis*. ReMATE, v.2, n.1: 2020. Disponível em: <https://mativas.com.br/revista/numero2/remate_n02_silva_etal.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2024.

ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, p. 18-24. 1998. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/12Y_B55701m3z-UfDFHzd90vvvx8uRu/view>. Acesso em: 25 abr. 2024.