

Menos telas, mais escuta: A gamificação desplugada como alternativa no ensino de música na educação básica

Comunicação

GTE 11 – Ensino de Música nas Escolas de Educação Básica

Láís Adriane Martins Lamarão
Universidade do Estado do Amapá
laisadriane.lamarao@gmail.com

Resumo: Este artigo discute a gamificação desplugada como estratégia pedagógica no ensino de música na educação básica, em resposta aos desafios trazidos pelo uso excessivo de telas. A partir da promulgação da Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de dispositivos digitais na educação básica, reflete-se sobre a importância de práticas presenciais, sensoriais e colaborativas para o desenvolvimento integral dos estudantes. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi realizada com turmas da educação básica e propôs o uso de jogos analógicos — como o jogo de tabuleiro “missão barroca” e o “bingo dos timbres” — como alternativas viáveis, acessíveis e eficazes para o ensino de conteúdos musicais. A metodologia incluiu observação participante, análise de registros reflexivos e aplicação dos jogos em sala de aula. Os resultados indicam que a gamificação desplugada favorece o engajamento, a escuta ativa, a cooperação, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a aprendizagem musical significativa. O estudo conclui que tais práticas podem contribuir para uma educação musical mais sensível, corporal e crítica, alinhada às diretrizes legais e às necessidades contemporâneas da escola.

Palavras-chave: Educação básica; Ensino de música; Gamificação; Uso de telas.

Introdução

O avanço das tecnologias digitais nas últimas décadas transformou profundamente as formas de comunicação, socialização e aprendizagem. No contexto educacional, o uso de telas — celulares, tablets, notebooks e lousas digitais — tornou-se uma prática recorrente em diversas etapas da escolarização. Embora essas tecnologias ofereçam oportunidades para diversificar metodologias e ampliar o acesso à informação, cresce a preocupação com os efeitos do uso excessivo de telas sobre a saúde física, emocional e cognitiva de crianças e

adolescentes. Pesquisas apontam para prejuízos como distúrbios de sono, déficit de atenção, sedentarismo e dificuldades de socialização. A pesquisa realizada por Santos e Oliveira (2023) destacou 12 artigos científicos focados em saúde mental, crianças e adolescentes, tempo de tela e internet, os autores constam no resultado das pesquisas que “o uso excessivo de telas, é sim prejudicial à saúde de crianças e adolescentes, causando alterações não só no estado psicológico do indivíduo, como também diversos outros problemas”.

Diante desse cenário, o Brasil sancionou recentemente a Lei nº 15.100/2025, que dispõe sobre a restrição do uso de telas em ambientes escolares da educação básica, priorizando interações presenciais e atividades pedagógicas que estimulem o desenvolvimento integral dos estudantes.

A crescente digitalização do cotidiano escolar trouxe à tona uma série de dilemas pedagógicos. Se por um lado, as ferramentas digitais ampliaram o acesso a recursos educacionais, por outro, seu uso desenfreado tem gerado consequências adversas no ambiente escolar, como redução da atenção, dificuldade no desenvolvimento das habilidades sociais, problemas de sono e nomofobia. Pesquisas publicadas na revista JAMA Pediatrics e JAMA Psychiatry apontam diversas alterações no cérebro de crianças e adolescentes, além de depressão e distúrbios de sono. A superexposição a estímulos visuais e a velocidade das interações digitais nem sempre favorecem o tempo pedagógico necessário à escuta, à concentração e ao convívio coletivo, especialmente em disciplinas como a música, que demandam sensibilidade e atenção. Em resposta a essas inquietações, instituições têm buscado alternativas que equilibrem inovação e bem-estar.

A promulgação da Lei nº 15.100/2025 no Brasil vem ao encontro desse movimento, em seu Art. 1º determina que

Esta lei tem por objetivo dispor sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, inclusive telefones celulares, nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica, com o objetivo de salvaguardar a saúde mental, física e psíquica das crianças e adolescentes (BRASIL, 2025).

É nesse contexto que a gamificação ganha destaque, como estratégia metodológica que mobiliza os princípios do jogo para fins educativos. Ao incorporar elementos como desafios,

regras claras, recompensas e narrativa, a gamificação transforma o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais envolvente. No ensino de música, ela pode favorecer a fixação de conteúdos, o desenvolvimento da escuta, colaboração e outras habilidades. No entanto, grande parte das propostas de gamificação veiculadas atualmente estão atreladas ao uso de aplicativos, plataformas e jogos digitais, o que pode entrar em conflito com a nova legislação.

Diante dessa realidade, este artigo propõe uma reflexão sobre a gamificação desplugada como alternativa viável e eficaz para o ensino de música na educação básica. A partir de uma abordagem qualitativa, serão apresentados fundamentos teóricos sobre a gamificação, os impactos do uso excessivo de telas, bem como experiências pedagógicas com jogos analógicos para o ensino de música. O objetivo é demonstrar como essas práticas lúdicas, acessíveis e sem dependência tecnológica, podem contribuir significativamente para o engajamento dos alunos, o desenvolvimento musical e a construção de um ambiente escolar mais saudável e interativo.

Gamificação no ensino de música

A gamificação tem se consolidado como uma abordagem metodológica relevante no campo educacional por incorporar elementos dos jogos — como desafios, recompensas, regras claras e feedback — aos contextos de ensino-aprendizagem. Segundo Kapp (2012), a gamificação se refere ao uso de mecânicas e dinâmicas de jogos em ambientes não lúdicos, com o objetivo de engajar, motivar e promover a aprendizagem. Essa perspectiva tem sido amplamente discutida na educação como estratégia de combate à desmotivação e à passividade dos alunos frente ao ensino tradicional, como apresentam Cordeiro e Lamarão (2024), que apontam os impactos positivos na motivação dos estudantes em atividades gamificadas para o ensino de música na educação básica.

No campo da educação musical, a gamificação encontra terreno fértil, uma vez que a música, por sua natureza interativa e sensorial, se aproxima das linguagens do jogo. Swanwick (2003) e Brito (2008) ressaltam que o ensino de música deve favorecer a experiência estética, a criatividade e a participação ativa dos estudantes, rompendo com práticas excessivamente teóricas ou mecanizadas. A gamificação pode contribuir com esse processo ao tornar o

aprendizado musical mais significativo, dinâmico e colaborativo, estimulando a escuta ativa, o raciocínio musical, a memória sonora e a expressão corporal.

Apesar da adesão à gamificação por meio de plataformas digitais, jogos online e aplicativos, é importante destacar que a gamificação não precisa, necessariamente, depender de tecnologias digitais. Lamarão e Cordeiro (2024) propõem uma abordagem de gamificação desplugada, ou seja, realizada sem uso de recursos digitais. A proposta de gamificação desplugada se alinha a uma concepção de ensino musical que prioriza o fazer musical coletivo, a corporeidade, a afetividade e o jogo como forma de construção de sentido. Segundo os autores, ao retirar o foco das telas e direcionar a atenção dos alunos para o som, o gesto e a interação com os colegas, cria-se um ambiente mais propício à vivência musical integral. Além disso, jogos analógicos são mais acessíveis financeiramente e não exigem infraestrutura tecnológica, o que os torna viáveis para diferentes contextos escolares, especialmente em regiões com poucos recursos.

Portanto, ao considerar os efeitos do uso excessivo de telas e as novas diretrizes legais que propõem sua restrição no ambiente escolar, a gamificação desplugada surge como uma alternativa pedagógica coerente para desenvolver o ensino de música na educação básica, especialmente quando integrada a práticas que envolvem a escuta, produção e criação, além de habilidades socioemocionais. Conforme afirma Cordeiro e Lamarão (2024) “o objetivo é não só transmitir conhecimento, mas também motivar a ação, incentivar a autonomia e preparar os estudantes para resolver desafios”. Nessa perspectiva, a gamificação não se restringe a um recurso didático, mas se configura como uma estratégia metodológica que possibilita a construção de sentido através do jogo.

O caráter lúdico da gamificação permite que os alunos se envolvam cognitivamente com os conteúdos musicais, ressignificando-os em situações desafiadoras, criativas e cooperativas. Atividades que envolvem a resolução de enigmas musicais, desafios rítmicos em grupo, escuta ativa para identificar elementos sonoros, podem ampliar o repertório estético dos estudantes ao mesmo tempo em que fortalecem sua autonomia e protagonismo. Esses princípios estão em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a música como linguagem artística essencial para o desenvolvimento integral do aluno e enfatiza o aprender fazendo.

No entanto, é necessário destacar que a adoção da gamificação no ensino de música requer intencionalidade pedagógica. A simples inserção de uma atividade com formato de jogo não garante uma aprendizagem profunda se estiver desconectada dos objetivos musicais e das necessidades da turma. Como alertam Lamarão e Cordeiro (2024), uma proposta de gamificação musical desplugada exige planejamento cuidadoso, adaptação de materiais, definição clara de metas de aprendizagem e sensibilidade para respeitar os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos estudantes. Essa abordagem também desafia o professor a assumir um papel de mediador ativo, capaz de escutar, observar e intervir pedagogicamente durante o jogo.

Outra contribuição importante da gamificação desplugada no ensino de música diz respeito ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Ao participar de jogos colaborativos, os alunos exercitam a escuta do outro, a tomada de decisão em grupo, o respeito às regras, o autocontrole e a empatia — dimensões fundamentais para a convivência ética e para o exercício da cidadania. Esses aspectos são potencializados nas práticas musicais coletivas, como o canto em grupo, a percussão corporal e o acompanhamento com instrumentos, que podem ser incorporadas como mecânicas nos jogos musicais analógicos.

Diversos educadores musicais brasileiros enfatizam a importância de trazer ludicidade e práticas concretas para o ensino. Leal (2013) afirma que a ludicidade se encontra presente na práxis dos professores de maneira instrumental em atividades de planejamento, mediação e currículo musical escolar. Esse pensamento reforça a ideia de que, para além de recurso isolado, o jogo deve permear toda a prática pedagógica musical.

Del Bel e Hentschke (2003) ressaltam que a música propicia o desenvolvimento da sensibilidade, a motricidade, o raciocínio, a memória auditiva, criatividade e cognição. Tal depoimento evidencia como o ensino musical lúdico favorece a aquisição de habilidades cognitivas fundamentais, sem recorrer a técnicas apenas teóricas.

Esses aportes embasam a proposta de gamificação desplugada, pois ao incorporar o elemento lúdico como essência das práticas musicais, reforça-se uma abordagem sensível e inclusiva. A gamificação analógica respalda-se em saberes tradicionais e atuais, provando que contextos de jogo e brincadeira, com recursos acessíveis e presença humana, podem resultar em aprendizagem efetiva e prazerosa em música.

O uso de telas e seus impactos na educação

Nas últimas décadas, a presença das tecnologias digitais nas escolas tem sido intensificada, principalmente após a pandemia de Covid-19, período em que o ensino remoto se tornou a única alternativa para garantir a continuidade dos processos educativos. De acordo com dados da pesquisa TIC Kids online, aproximadamente 25 milhões de crianças e

adolescentes são usuárias de internet no Brasil, antes da pandemia de COVID-19 este número era menor. Embora o uso de dispositivos como celulares, tablets e computadores possa gerar benefícios pedagógicos, o uso indiscriminado e precoce tem gerado importantes reflexões de especialistas da medicina, educadores e pais sobre seus efeitos negativos no desenvolvimento de crianças e adolescentes.

O guia sobre usos de dispositivos digitais (2025), elaborado pelo governo federal com apoio da UNESCO, afirma que usos problemáticos ou excessivos de dispositivos digitais por crianças e adolescentes estão associados a diversos atrasos no desenvolvimento cognitivo, emocional e da linguagem, bem como a problemas de saúde e sofrimento mental. A publicação destaca que o impacto das telas se dá especialmente na primeira infância e na adolescência, fases em que o cérebro está em intensa reorganização e vulnerável a estímulos excessivos. O tempo de tela pode afetar, por exemplo, a concentração, o sono, a regulação emocional e até o rendimento escolar.

De forma ainda mais preocupante, o guia aponta que mesmo após os 2 anos de idade, atividades que estimulam o movimento e a socialização são preferíveis à exposição a telas. O alerta é reforçado por dados do Projeto PIPAS, que mostram que mais de 33% das crianças de até 5 anos assistem a vídeos ou jogam em dispositivos digitais por mais de duas horas por dia — tempo superior ao recomendado pelas diretrizes da Sociedade Brasileira de Pediatria.

A pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024, citada no guia, revela que 93% da população de 9 a 17 anos é usuária de internet, e que o celular é o principal dispositivo de acesso, inclusive o único disponível entre jovens de classes sociais mais baixas. Além disso, 23% dos usuários acessaram a internet pela primeira vez até os 6 anos de idade, o que demonstra o contato precoce e frequente com ambientes digitais.

No contexto escolar, o uso não pedagógico de dispositivos digitais pode prejudicar diretamente a aprendizagem. O guia alerta que o uso individual de celulares e tablets por crianças da educação infantil deve ser evitado, e que escolas devem avaliar criteriosamente o uso de aparelhos, como celulares ou tablets, para fins pedagógicos na primeira infância, evitando seu uso individual pelos estudantes.

No ensino de música, os efeitos do excesso de telas são particularmente sensíveis, já que essa disciplina demanda atenção auditiva, percepção corporal, memória sensorial e escuta coletiva — elementos que são frequentemente afetados pela fragmentação da atenção provocada pelo consumo digital contínuo. Por isso, propostas como a gamificação desplugada aparecem como alternativas pedagógicas que respeitam o tempo da infância e priorizam o contato direto com os sons, os instrumentos e os colegas.

O uso exacerbado de dispositivos móveis no ambiente escolar tem levantado preocupações não apenas do ponto de vista pedagógico, mas também psicológico e social. A nomofobia — termo que designa o medo ou a angústia de estar desconectado de dispositivos móveis — vem sendo apontada como uma condição crescente entre estudantes, com impactos significativos sobre sua saúde mental, relações interpessoais e desempenho escolar (Bianchessi, 2020). Segundo o autor, muitos alunos apresentam sintomas de abstinência, ansiedade, nervosismo e irritabilidade quando privados do uso de celulares e outros dispositivos digitais. Esse comportamento pode comprometer diretamente sua concentração, sua disposição para interações reais e até mesmo sua identidade social, moldada pelo universo das redes (Bianchessi, 2020, p. 25-28). O uso compulsivo dos dispositivos interfere na qualidade das relações em sala de aula, como também na participação ativa e colaborativa das atividades propostas pelos professores.

Na educação musical, esse cenário é delicado. A música, como linguagem artística, exige escuta atenta, sensibilidade, expressão corporal e convivência coletiva — dimensões que são prejudicadas pela dispersão e isolamento promovidos pelo uso contínuo das telas. A nomofobia, como explica Bianchessi (2020), transforma o celular em uma extensão simbólica do corpo, gerando comportamentos de dependência e afastamento da vivência concreta. Os estudantes deixam de se envolver em experiências reais, como cantar em grupo, escutar com

profundidade ou participar de jogos musicais, por estarem psicologicamente condicionados ao estímulo imediato das telas.

Nesse sentido, a proposta de gamificação desplugada no ensino de música da educação básica, ao incentivar atividades presenciais, lúdicas, sensoriais e colaborativas, contribui como um contraponto saudável à lógica da hiperconectividade. Jogos de tabuleiro, cartas musicais, desafios de escuta e atividades em grupo são formas de devolver aos estudantes o contato com o real, promovendo o engajamento sem dependência tecnológica e favorecendo o equilíbrio emocional e cognitivo.

Metodologia

Este artigo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa e de natureza exploratória, tendo como objetivo compreender e apresentar possibilidades pedagógicas para o ensino de música a partir da gamificação desplugada, com ênfase na redução do uso de telas no ambiente escolar. A investigação parte da experiência prática da autora em contextos de educação básica, associada à análise de documentos e referenciais teóricos da área da educação musical e da gamificação.

A pesquisa de campo baseou-se na observação e aplicação de propostas pedagógicas com gamificação desplugada em diferentes etapas da educação básica. Foram analisadas duas experiências principais: o jogo de tabuleiro “Missão barroca”, voltado para turmas do ensino médio, e o “Bingo dos timbres”, aplicado em uma turma do segundo período da educação infantil. As atividades foram desenvolvidas pela autora em contextos escolares reais e registradas por meio de anotações reflexivas, observação direta e relatos de experiência.

Jogo “Missão barroca” - Barroco na música

A proposta do jogo de tabuleiro “missão barroca” surgiu a partir da necessidade de consolidar, de forma lúdica e significativa, os conhecimentos sobre a música do período barroco com turmas da 2ª série do ensino médio de uma escola da rede pública em MacapáAP, além de promover a participação ativa dos estudantes em experiências que envolvem escuta, interpretação, criação e reflexão. Baseado nos princípios da gamificação, o jogo é de autoria própria em parceria com os estudantes da 2ª série que desenvolveram as cartas de

conhecimento. O tabuleiro, cartas e ficha de pontuação foram feitos na plataforma de design gráfico Canva.

O jogo consiste em um tabuleiro com casas numeradas por onde os grupos avançam conforme os pontos obtidos nas cartas. As cartas estão divididas em quatro categorias principais: **Cartas de desafio musical**, esta categoria propõe que o estudante execute ritmos como rock, funk, samba e outros, (a escolha para esta categoria de cartas se deu para preparar os alunos para outra aula onde realizaram paródias sobre música barroca); **Cartas de conhecimento**, esta categoria de cartas foi feita pelos alunos, onde em grupo realizaram perguntas referentes ao período barroco na música, as perguntas eram objetivas e com uma alternativa correta sobre o contexto histórico, formas, instrumentos, compositores, etc. **Cartas de escuta**, nestas cartas os estudantes deveriam escutar com atenção uma obra da música barroca e responder uma pergunta, vale ressaltar que apenas para esta categoria de cartas foi utilizado o recurso do *QR Code*, onde a mediadora (professora) utilizou o celular para acessar o *youtube* e assim os estudantes escutavam as obras para responder. **Cartas de ajuda**, estas foram criadas com base em símbolos musicais como crescendo, fermata, acorde e Da Capo, e funcionam como recursos estratégicos que reforçam conteúdos musicais de forma lúdica. Cada carta oferece ao grupo uma vantagem específica, como tempo extra para responder, possibilidade de dobrar a pontuação, consultar os colegas ou trocar de pergunta.

A cada rodada os estudantes foram desafiados a utilizar suas habilidades auditivas, criativas e interpretativas, o que amplia a vivência musical para além da memorização de conteúdos.

Figura 1: Jogo “missão barroca”



Fonte: Autoria própria

Do ponto de vista pedagógico, o jogo se fundamenta no modelo C(L)A(S)P proposto por Keith Swanwick, que organiza a aprendizagem musical em cinco dimensões complementares: Composição, Literatura, Audição, Skill(habilidades), Performance. Ao participar da dinâmica do jogo, os alunos têm a oportunidade de compor ritmos (C – composição), ouvir e analisar obras representativas do período (L e A – literatura e audição), executar trechos ou desafios musicais com o corpo ou instrumentos (S e P – skill-habilidades e performance), articulando assim teoria e prática de maneira integrada. Como destaca Swanwick (2003), um ensino musical deve envolver os estudantes em múltiplas formas de fazer música, permitindo que eles se expressem criativamente, escutem criticamente e atuem musicalmente em diferentes contextos.

Além de contribuir para o engajamento e a consolidação de conteúdos históricos e musicais, o jogo promove também habilidades socioemocionais importantes, como o trabalho em equipe, o respeito às regras, a resolução de conflitos e a valorização das produções coletivas. Observou-se que, a turma que antes estava dispersa devido ao uso de celulares durante as aulas e com pouca participação, mudou. Durante a aplicação do jogo, os estudantes se mostraram mais participativos, interessados e colaborativos, interagindo com entusiasmo com os desafios e fortalecendo ainda mais a compreensão sobre o estilo barroco não apenas

por meio das aulas expositivas que precederam o jogo, mas pela própria experiência sensorial e interativa proporcionada nesta aula.

Bingo dos timbres

Na educação infantil, o ensino de música deve priorizar experiências sensoriais, afetivas e corporais, respeitando o tempo da infância e promovendo vivências significativas com os sons. Considerando esses princípios, foi aplicada com uma turma do 2º período da educação infantil de uma escola da rede privada, a proposta do jogo bingo dos timbres, uma atividade gamificada e desplugada que estimula a escuta ativa e a familiarização com os timbres dos instrumentos musicais.

A dinâmica do jogo é simples e adaptada à faixa etária. Cada criança recebe uma cartela com imagens de diferentes instrumentos musicais (como tambor, pandeiro, triângulo, violão, flauta doce, entre outros). A mediadora (professora) sorteia uma figura por rodada e, em vez de mostrar diretamente qual foi o instrumento, ela toca apenas o som correspondente — utilizando gravações previamente selecionadas. As crianças, então, precisam identificar qual instrumento está produzindo aquele som com base no seu timbre e marcar a figura correspondente na cartela. Ganha quem completar uma quina em qualquer direção.

Figura II: Modelo de cartela do bingo dos timbres



Fonte: Autoria própria

Essa proposta mobiliza a escuta atenta, o reconhecimento sonoro, a atenção e a memória auditiva, aspectos fundamentais do desenvolvimento musical infantil. Além disso, o jogo favorece a ludicidade, o trabalho em grupo, o respeito às regras e a autonomia na tomada de decisão. Mesmo sem uso de telas ou recursos digitais, o bingo dos timbres proporciona uma experiência rica, sensorial e divertida, conectando o aprendizado musical ao brincar, como recomenda a Base Nacional Comum Curricular para essa etapa da educação básica.

Esta proposta também pode ser adaptada para diferentes contextos e turmas, variando o repertório de instrumentos, incluindo sons da natureza ou de objetos do cotidiano, e até mesmo símbolos musicais. Assim, a proposta se mantém acessível e flexível do ponto de vista pedagógico e musical.

Considerações finais

A presença das tecnologias digitais na educação é um fenômeno amplamente disseminado e, em muitos aspectos, transformador. No campo da educação musical, o uso de plataformas, aplicativos e recursos online tem ampliado o acesso a materiais, promovido novas formas de criação e possibilitado o contato com uma diversidade de repertórios. No entanto, é necessário compreender que a simples presença das tecnologias em sala de aula não garante inovação pedagógica. O desafio não está em negar seu valor, mas em refletir criticamente sobre como, quando e por que utilizá-las, especialmente diante dos impactos do uso excessivo de telas na saúde e no desenvolvimento dos estudantes.

Documentos como a Lei nº 14.846/2024 e o *Guia sobre usos de dispositivos digitais por crianças e adolescentes (2025)* alertam para a importância de repensar o tempo de exposição digital na escola, priorizando experiências que envolvam o corpo, a escuta, a convivência e o vínculo humano. Nesse contexto, a gamificação desplugada surge como uma alternativa metodológica potente, acessível e pedagógica para o ensino de música. Sem depender de telas, a proposta resgata o valor do jogo como linguagem natural da infância e como estratégia de ensino que promove a escuta ativa, a expressão corporal e a construção coletiva do conhecimento.

Este artigo apresentou duas experiências concretas de gamificação desplugada: o jogo de tabuleiro (missão barroca), voltado ao ensino médio, e o bingo dos timbres, aplicado na

educação infantil. Ambas as propostas demonstraram que é possível consolidar conteúdos musicais, desenvolver habilidades auditivas e estimular o engajamento dos estudantes por meio de práticas lúdicas, sensoriais e colaborativas. Além de favorecer a aprendizagem musical, essas atividades também contribuem para o desenvolvimento socioemocional, o trabalho em grupo e o fortalecimento da autonomia.

Ao serem articuladas com o modelo CLASP de Swanwick, as experiências apresentadas evidenciam uma abordagem de ensino musical que valoriza o fazer, o sentir e o refletir. Composição, apreciação, performance, técnica e escuta crítica são dimensões mobilizadas de maneira integrada no decorrer do jogo, reforçando uma prática pedagógica mais rica e significativa.

Dessa forma, mais do que escolher entre o digital ou o analógico, é preciso buscar equilíbrio e intencionalidade nas práticas pedagógicas, considerando o bem-estar dos alunos, os objetivos educacionais e os contextos sociais em que a escola está inserida. A gamificação desplugada, neste cenário, não se apresenta como retrocesso ou substituição, mas como um caminho possível e necessário para garantir que o ensino de música aconteça com qualidade, sensibilidade e presença — com menos distração e mais escuta.

Espera-se que esta proposta inspire educadores musicais a repensarem suas práticas e a experimentarem caminhos que respeitem o tempo da infância e adolescência, promovam vínculos humanos e valorizem o potencial da música como linguagem do corpo, da emoção e do coletivo.

Referências

BIANCHESSI, Cleber. Nomofobia e a dependência tecnológica do estudante. Curitiba: Editora Bagai, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.37008/BAGAI/978-65-81368-02.03>. Acesso em: 12 jul. 2025.

BOERS, Elroy; AFZALI, Mohammad H.; NEWTON, Nicola; CONROD, Patricia; et al. Association of Screen Time and Depression in Adolescence. *JAMA Pediatrics*, v. 173, n. 9, p. 853-859, 2019.

BRASIL. Guia sobre usos de dispositivos digitais por crianças e adolescentes. Brasília: Ministério da Saúde; Ministério da Educação; Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome; Unesco, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/midiasdigitais/guia-uso-de-telas.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2025.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Diário Oficial da União, Seção 1, p. 3, 14 jan. 2025. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892publicacaooriginal-174094-pl.html>. Acesso em: 12 jul. 2025

BRITO, Teca Alencar de. Música na educação infantil: propostas para a formação integral da criança. 14. ed. São Paulo: Peirópolis, 2008.

CHIARELLI, N.; BARRETO, T. Lúdico e Musicalização na Educação Infantil. 2005. Disponível em: scribd.com. Acesso em: 15 jul. 2025.

Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024. São Paulo: CGI.br. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>

DEL BEL, E.; HENTSCHKE, M. A música na educação escolar. In: Revista Isciweb. 2003. Disponível em: iscweb.com.br. Acesso em: 12 jul. 2025.

KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LAMARÃO, Laís Adriane Martins; CORDEIRO, Emanuel Lima. Gamificando o ensino de música: uma proposta desplugada de gamificação para educação básica. Anais da Associação Brasileira de Educação Musical- ABEM, 2024. Disponível em: <https://abem.mus.br/anaisersd/v6/papers/2189/public/2189-8964-1-PB.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2025.

LEAL, L. A. B. A ludicidade na práxis pedagógica do professor de música. 2013. Dissertação (Mestrado) – UFBA. Disponível em: repositorio.ufba.br. Acesso em: 15 jul. 2025.

Ministério da Saúde / Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (2023). Projeto Pipas 2022: Indicadores de desenvolvimento infantil integral nas capitais brasileiras. Brasília. Disponível em: <https://biblioteca.fmcsv.org.br/biblioteca/pipas-indicadores-de-desenvolvimento-infantil-integral-nas-capitais-brasileiras/>

SANTOS, Antonio Becker Damasceno dos; OLIVEIRA, Francisco Braz Milanez de. Tempo de tela e os seus impactos na saúde mental de crianças e adolescentes pré-escolares: uma revisão integrativa. Revista Interdisciplinar, v. 16, n. 1, p. 1–11, 2023.

SWANWICK, Keith. Ensinando música musicalmente: A pedagogia da música do século XXI. Tradução de Regina Lúcia de Oliveira. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.



Educação Musical, Mundo do Trabalho
e a Construção de uma Sociedade Democrática

Curitiba | 03 a 07 de novembro

2025

Comitê Gestor da Internet no Brasil (2024). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024. São Paulo: CGI.br. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>

