Jogos Digitais como ferramenta para o ensino de música: relato de experiência em uma escola da Rede Municipal de Recife/PE

Comunicação

GTE 10: Educação Musical, Tecnologias e Cultura Participativa Digital

Jackson Douglas Alves Cavalcanti
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
jackson.cavalcanti@ufpe.br

Resumo: O presente relato de experiência discute a utilização de Jogos Digitais (JD) como ferramenta pedagógica para o ensino de música a partir de um relato de experiência desenvolvido em uma escola da Rede Municipal de Recife. O estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza descritiva e reflexiva, fundamentada na prática docente do autor durante sete meses de atuação na Escola Municipal Engenheiro Henoch Coutinho. A proposta consistiu na incorporação planejada de JD ao ensino de conteúdos como leitura musical, percepção rítmica, percepção melódica e reconhecimento da escrita musical. As atividades foram desenvolvidas com estudantes do terceiro ao quinto ano do Ensino Fundamental, articulando momentos de apreciação musical, utilização de plataformas digitais e reflexão coletiva sobre os conteúdos trabalhados. As observações realizadas evidenciaram que os JD favoreceram o envolvimento dos estudantes e ampliaram as possibilidades de abordagem dos conteúdos musicais quando integrados ao planejamento pedagógico e mediados pelo professor. Conclui-se que esses recursos podem contribuir para diversificar as estratégias de ensino na Educação Musical, desde que sua utilização esteja vinculada a objetivos educacionais claramente definidos e a práticas pedagógicas intencionais.

Palavras-chave: Educação Musical. Jogos digitais. Prática pedagógica.

Introdução

A crescente incorporação das tecnologias digitais aos contextos educacionais tem ampliado as possibilidades metodológicas para o ensino, favorecendo a utilização de recursos que tornam a aprendizagem mais dinâmica, interativa e próxima da realidade dos estudantes.

Nesse cenário, os Jogos Digitais (JD) vêm sendo empregados como ferramentas pedagógicas que, quando utilizados com intencionalidade didática, podem favorecer o engajamento, a motivação e a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento.

No campo da Educação Musical, diversas pesquisas nacionais e internacionais evidenciam que os JD apresentam potencial para contribuir com o desenvolvimento de conhecimentos musicais específicos, tais como leitura de notação, percepção rítmica e melódica, memória auditiva e reconhecimento das notas na pauta Gohn, (2011); Cernev, (2018). Ao integrarem desafios progressivos, feedback sonoro-visual imediato e mecânicas interativas, esses recursos favorecem uma aprendizagem pautada na experimentação e na resolução ativa de problemas Beltrame (2016). Nessa perspectiva, Swanwick (2003) defende que a aprendizagem musical ocorre de forma mais significativa quando os estudantes vivenciam experiências que envolvem exploração, escuta, execução e reflexão, atribuindo sentido prático aos conceitos construídos.

Soares (2025) destaca que os JD, quando planejados e mediados pedagogicamente, podem potencializar os processos de ensino e aprendizagem. Luciano (2024) em uma revisão de literatura, evidenciou esse potencial na educação básica, mas apontou que as pesquisas brasileiras ainda são limitadas. No campo da Educação Musical, Silva e Barros (2025) identificam cenário semelhante, indicando a necessidade de estudos que analisem a aplicação desses recursos em contextos reais de ensino.

Durante minha atuação como professor de Música na Rede Municipal de Ensino de Recife, passei a incorporar os JD ao planejamento das aulas ministradas de junho a dezembro de 2025, observando as interações dos estudantes com os JD, buscando indícios de avanços na compreensão de conteúdos como percepção rítmica, melódica, reconhecimento das notas no pentagrama e identificação das figuras musicais, através de avaliações processuais.

Diante desse contexto, o presente RE tem como objetivo discutir a utilização dos JD como recurso para o ensino de música em uma escola da Rede Municipal de Recife, analisando suas potencialidades pedagógicas. Busca-se compreender de que maneira os JD, quando articulados ao planejamento pedagógico, podem contribuir para o ensino de conteúdos

musicais, oferecendo subsídios para a reflexão sobre práticas pedagógicas na Educação Musical.

Jogos Digitais como ferramenta para o ensino de música

A utilização de JD no contexto educacional tem despertado crescente interesse de pesquisadores e professores devido às possibilidades que essas ferramentas oferecem para diversificar as estratégias de ensino e promover maior participação dos estudantes no processo de aprendizagem. Diferentemente de recursos utilizados apenas como entretenimento, os JD podem assumir função pedagógica quando planejados de acordo com objetivos educacionais claramente definidos, constituindo-se como instrumentos capazes de favorecer a construção do conhecimento por meio da interação, da resolução de problemas e da experimentação.

Na Educação Musical essas características assumem especial relevância, uma vez que a aprendizagem musical envolve experiências de escuta, criação, interpretação e reflexão que podem ser potencializadas por ambientes digitais interativos. Ao combinar estímulos sonoros, visuais e desafios progressivos, os JD favorecem a construção ativa do conhecimento musical e possibilitam diferentes formas de interação com os conteúdos trabalhados. Nessa perspectiva, Swanwick (2003) defende que a aprendizagem musical ocorre de maneira mais significativa quando o estudante participa ativamente de experiências musicais capazes de atribuir sentido aos conhecimentos construídos.

Essa compreensão aproxima-se das reflexões de Del Ben (2009), ao defender que o ensino de música na Educação Básica deve promover experiências musicais significativas e contextualizadas, nas quais os estudantes assumam papel ativo na construção do conhecimento. Sob essa perspectiva, os JD não substituem a atuação docente, mas possuem recursos que ampliam as possibilidades de mediação pedagógica quando integrados de forma intencional ao planejamento das aulas.

Entretanto, a simples inserção de JD no ambiente escolar não garante, por si só, melhores resultados de aprendizagem. Sua contribuição depende da intencionalidade

pedagógica que orienta sua utilização, da adequação dos jogos aos objetivos de aprendizagem e da mediação realizada pelo professor durante todo o processo educativo. Dessa forma, o planejamento didático assume papel central na seleção dos jogos, na organização das atividades e na articulação entre as experiências vivenciadas no ambiente digital e os conhecimentos musicais que se pretende desenvolver.

Outro aspecto relevante refere-se à progressão pedagógica presente em muitos JD educacionais. Em geral, essas plataformas organizam as atividades em níveis graduais de complexidade, permitindo que os estudantes avancem à medida que consolidam conhecimentos anteriormente trabalhados. Essa estrutura favorece diferentes ritmos de aprendizagem e possibilita que novos desafios sejam introduzidos de forma progressiva, respeitando o desenvolvimento dos estudantes.

Conforme aponta Beltrame (2016), a integração de ferramentas digitais ao ensino de música amplia as oportunidades de experimentação sonora e favorece a construção gradual do conhecimento musical. Ao articular estímulos visuais e auditivos com feedback imediato, os jogos digitais propiciam o desenvolvimento de habilidades como percepção rítmica, leitura de notação, identificação de alturas e reconhecimento de figuras musicais, permitindo que cada estudante consolide os conteúdos em seu próprio ritmo ao longo das etapas propostas.

Assim, compreende-se que os JD constituem um recurso pedagógico capaz de ampliar as possibilidades metodológicas da Educação Musical. Contudo, mais do que meramente incorporar tecnologias às aulas, torna-se fundamental analisar de que maneira esses recursos favorecem experiências musicais significativas e efetivamente contribuem para a construção do conhecimento musical.

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, descritiva e reflexiva, fundamentado na atuação do autor como professor de Música em uma escola da Rede Municipal de Ensino de Recife/PE. O RE constitui uma modalidade de

investigação que possibilita sistematizar práticas desenvolvidas em contextos reais de ensino, promovendo a articulação entre experiência profissional e reflexão teórica[1].

Conforme Daltro e Faria (2019), essa abordagem valoriza a análise crítica da prática docente como forma de produção de conhecimento, permitindo compreender processos educativos em sua complexidade e considerando as especificidades dos sujeitos, dos contextos e das ações pedagógicas. Nesse sentido, o relato de experiência não busca generalizar resultados, mas produzir reflexões capazes de subsidiar práticas e pesquisas em contextos semelhantes.

A experiência relatada foi desenvolvida ao longo de sete meses em uma escola que atende estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. As atividades foram realizadas por meio do Núcleo de Atividades Musicais (NAC), projeto voltado ao desenvolvimento de ações de musicalização no ambiente escolar. As aulas aconteciam duas vezes por semana, durante o período do entre turno, entre o término das atividades do turno da manhã e o início das aulas do turno da tarde.

As atividades eram realizadas na biblioteca ou salas disponíveis, envolvendo 30 estudantes do terceiro ao quinto ano do Ensino Fundamental e foram organizadas a partir de um planejamento pedagógico que integrou momentos de apreciação musical, utilização de JD e reflexão coletiva sobre os conteúdos trabalhados. Durante esse processo, foram utilizados JD voltados ao desenvolvimento de diferentes conhecimentos musicais, tais como leitura musical, percepção rítmica, percepção melódica e reconhecimento de símbolos da escrita musical.

A análise apresentada neste relato baseia-se nas atividades realizadas ao longo da prática docente, considerando aspectos relacionados ao envolvimento dos estudantes, às estratégias pedagógicas adotadas e às potencialidades observadas na utilização dos JD como ferramenta para o ensino de música. Dessa forma, busca-se compreender como esses

[1] Durante a preparação deste trabalho, o autor utilizou ChatGPT, versão GPT-5.5 (2026) para Busca de literatura, Leitura assistida e Revisão de linguagem. Após o uso desta ferramenta, os autores revisaram e editaram o conteúdo gerado em conformidade com o método científico e assumem total responsabilidade pelo conteúdo da publicação.

recursos podem contribuir para a construção de conhecimentos musicais quando integrados a um planejamento pedagógico intencional e contextualizado.

Organização pedagógica das aulas e os Jogos Digitais no ensino de música

Contextualização da experiência pedagógica

Inicialmente as atividades de musicalização seguiam a proposta pedagógica do NAC, voltada para a formação de bandas marciais por meio do ensino de instrumentos de metais e percussão. Embora essa metodologia apresentasse importantes contribuições para a formação musical dos estudantes, sua implementação na escola encontrava algumas limitações que interferiam diretamente no desenvolvimento das atividades.

Entre os principais desafios observados estava a impossibilidade de os estudantes levarem os instrumentos para casa, o que restringe significativamente as oportunidades de estudo e prática para além do ambiente escolar. Embora o desenvolvimento técnico-instrumental seja favorecido pela frequência do contato com o instrumento, essa limitação concentrava a prática musical exclusivamente no tempo de aula, exigindo uma otimização constante das atividades presenciais para a fixação dos conteúdos.

Outro aspecto observado dizia respeito às características físicas dos instrumentos disponíveis. Muitos apresentavam tamanho e peso incompatíveis com a faixa etária dos estudantes, gerando dificuldades durante a execução e exigindo constantes adaptações na condução das atividades. Além disso, a escola não possuía um espaço exclusivo destinado ao ensino de Música, tornando necessário adaptar cada aula às condições estruturais disponíveis.

Diante desse contexto, a prática pedagógica foi reorganizada de modo que os jogos digitais assumissem o protagonismo na mediação do conhecimento, ultrapassando a condição de recurso acessório. Ao se tornarem o eixo condutor para o desenvolvimento de conteúdos antes restritos à prática instrumental, os JD diversificaram as estratégias didáticas, viabilizando o trabalho com leitura musical, percepção rítmica e melódica, além do estudo das figuras e notas musicais.

Foi a partir dessa reorganização da prática docente que surgiram as reflexões apresentadas neste RE. Ao longo da experiência, observou-se que o impacto dos JD esteve diretamente associado aos critérios estabelecidos para a sua escolha. A seleção priorizou jogos com alinhamento explícito aos conteúdos musicais planejados, estrutura gradual de dificuldade, facilidade de navegação para a faixa etária do Ensino Fundamental I, feedback sonoro-visual imediato e plena compatibilidade técnica com os Chromebooks fornecidos pela escola. Essa intencionalidade no planejamento motivou uma análise mais aprofundada sobre as potencialidades dos JD no contexto da Educação Musical pública.

Aplicação dos JD no ensino de música

A inserção dos JD nas aulas de Música ocorreu de forma planejada e articulada aos objetivos de aprendizagem definidos para cada encontro. Em vez de serem utilizados como momentos de entretenimento ou atividades complementares, os jogos passaram a integrar a sequência didática das aulas, constituindo-se como recursos pedagógicos para o desenvolvimento de conteúdos musicais específicos.

Cada encontro foi organizado em três momentos distintos. O primeiro reservava de cinco a dez minutos para a apreciação musical de obras de variados gêneros e contextos culturais. Amparada na perspectiva de Green (2002) sobre o papel da escuta atenta no processo de aprendizagem, essa etapa visava favorecer a transição da simples recepção sonora para o reconhecimento consciente de elementos como ritmo, melodia, timbre e dinâmica.

No segundo momento, os estudantes utilizavam os Chromebooks disponibilizados pela Rede Municipal de Ensino para acessar a plataforma de JD. Antes do início das atividades, era realizada uma demonstração coletiva do funcionamento do jogo por meio do espelhamento da tela do computador do professor em um televisor, permitindo que todos compreendessem as regras, os objetivos da atividade e a relação entre o jogo e o conteúdo musical que seria desenvolvido.

Após essa apresentação inicial, os estudantes realizavam as atividades individualmente nos Chromebooks, explorando os desafios propostos pelas plataformas. Durante esse processo, a mediação docente fez-se indispensável: o professor acompanhava o desenvolvimento das tarefas, orientava as dúvidas e realizava intervenções pontuais. Essa atuação alinha-se às reflexões de Cernev (2015) sobre a integração de tecnologias digitais à Educação Musical, ao destacar que cabe ao educador conectar a dinâmica lúdica aos conceitos da linguagem musical, evitando que a interação com os jogos se reduza à execução mecânica dos desafios e promovendo uma aprendizagem reflexiva.

Ao final de cada encontro, realizou-se um momento de socialização e reflexão coletiva sobre a experiência vivenciada. Os estudantes compartilhavam as dificuldades encontradas, comentavam as estratégias utilizadas para resolver os desafios e relacionam as atividades desenvolvidas nos jogos aos conteúdos musicais estudados. Esse momento permitia consolidar as aprendizagens construídas durante a aula e fornecia ao professor elementos para avaliar o planejamento realizado e reorganizar as sequências didáticas dos encontros seguintes.

Essa organização metodológica favoreceu a integração entre apreciação musical, prática interativa e reflexão sobre os conteúdos desenvolvidos. Dessa forma, a intencionalidade do planejamento e a mediação docente mantiveram-se no centro do processo formativo, no qual os JD atuaram como recursos didáticos de apoio devidamente articulados aos objetivos de aprendizagem, superando o uso meramente eventual da tecnologia.

Habilidades musicais desenvolvidas

No âmbito do planejamento pedagógico construído para esta experiência, definiu-se a leitura musical como uma das etapas iniciais, buscando oferecer aos estudantes uma base de reconhecimento visual que auxiliasse no acompanhamento das atividades subsequentes.

Nesse contexto, selecionou-se o jogo **Blob 0 ou 1**[2], disponível na plataforma digital adotada, por apresentar exercícios voltados à identificação das notas na clave de sol, porém durante as aulas, o jogo foi utilizado após a apresentação inicial do conteúdo e da demonstração de seu funcionamento para toda a turma.

O jogo **Blob 0 ou 1** organiza seus desafios de maneira progressiva, iniciando com a identificação de um número reduzido de 3 notas e ampliando gradualmente conforme o avanço do estudante. Em cada fase é adicionada uma nova nota no pentagrama, cabendo ao jogador selecionar dentro das duas opções a alternativa correspondente ao seu nome. À medida que novas fases são desbloqueadas, outras notas são incorporadas às atividades, exigindo maior domínio da leitura musical.

A escolha desse recurso ocorreu em função de sua organização progressiva, permitindo que os estudantes desenvolvessem o reconhecimento das notas musicais de forma gradual, respeitando diferentes ritmos de aprendizagem. Além disso, a dinâmica do jogo possibilitou que os alunos repetissem as atividades quantas vezes julgassem necessário, favorecendo a prática contínua do conteúdo trabalhado antes do avanço para etapas posteriores da sequência didática.

Percepção rítmica e identificação das figuras musicais

Após o desenvolvimento das atividades voltadas ao reconhecimento das notas musicais, a sequência didática passou a contemplar conteúdos relacionados à percepção rítmica e à identificação das figuras musicais. Para essa etapa foram selecionados dois jogos com objetivos complementares, permitindo que os estudantes desenvolvessem tanto a escuta rítmica quanto o reconhecimento da representação gráfica das figuras de duração.

Inicialmente foi utilizado o jogo **Ritmo**, cujo objetivo consiste em desenvolver a percepção auditiva por meio da identificação de padrões rítmicos. Durante a atividade, os estudantes escutavam uma sequência sonora executada pelo jogo e, em seguida,

[2] Os jogos citados neste RE podem ser acessados no site: https://jogosdemusica.com.br/JOGOS/ de maneira gratuita.

selecionavam as figuras musicais correspondentes a cada tempo do compasso. As fases iniciavam com padrões rítmicos simples, compostos por figuras de maior duração, avançando progressivamente para combinações que incluíam colcheias, síncope, semicolcheias e outras subdivisões rítmicas.

Após a realização dessas atividades, foi introduzido o jogo **Enduro**, utilizado para reforçar a identificação da nomenclatura das figuras musicais de som e de pausa. Diferentemente do jogo anterior, sua dinâmica baseia-se em uma metáfora visual semelhante a uma rodovia, na qual cada faixa representa uma figura musical específica. Durante o percurso, o estudante deve conduzir o veículo para a faixa correspondente ao nome da figura apresentada na tela, permanecendo nela até ultrapassar a barreira indicada pelo jogo.

A utilização desses dois recursos ocorreu de forma articulada ao planejamento das aulas. Enquanto o primeiro direcionava a atenção dos estudantes para a percepção auditiva e para a relação entre o ritmo executado e sua representação gráfica, o segundo permitia reforçar o reconhecimento visual e a nomenclatura das figuras musicais trabalhadas anteriormente. Dessa maneira, as atividades foram organizadas de forma a possibilitar que diferentes aspectos do conteúdo rítmico fossem abordados ao longo da sequência didática.

Percepção melódica e memória auditiva

Na etapa final da sequência didática, as atividades concentraram-se no desenvolvimento da percepção melódica e da memória auditiva. Para esse objetivo foi utilizado o jogo **Simon**, que apresenta desafios baseados na memorização e reprodução de sequências sonoras organizadas de forma progressiva.

Inicialmente, o jogo utiliza três notas musicais (dó, ré e mi), apresentando simultaneamente estímulos sonoros e visuais que auxiliam o estudante na identificação das alturas. À medida que o jogador avança nas fases, as sequências tornam-se mais longas e o apoio visual é reduzido gradativamente, exigindo maior atenção e memorização para a reprodução correta das melodias propostas.

Durante as aulas, o jogo foi utilizado após o desenvolvimento das atividades relacionadas à leitura musical e à percepção rítmica, buscando integrar conhecimentos anteriormente trabalhados à escuta melódica. Assim, ao término das atividades, realizava-se um momento de diálogo coletivo, no qual os estudantes compartilhavam suas experiências, relatavam as dificuldades encontradas e comentavam as estratégias utilizadas durante a execução dos desafios.

A organização dessa sequência de atividades permitiu que os JD fossem utilizados de forma articulada, contemplando diferentes conteúdos musicais ao longo do processo de musicalização. Em vez de serem empregados como atividades isoladas, os jogos integraram uma sequência didática planejada, na qual cada recurso foi selecionado de acordo com os objetivos de aprendizagem estabelecidos para cada etapa das aulas.

Potencialidades pedagógicas dos jogos digitais no ensino de música

A experiência desenvolvida evidenciou que os JD podem constituir um recurso pedagógico relevante para o ensino de música quando integrados ao planejamento das aulas e articulados aos objetivos de aprendizagem. Os resultados observados indicam que esses recursos favoreceram o envolvimento dos estudantes e contribuíram para a abordagem de conteúdos como leitura musical, percepção rítmica, percepção melódica e reconhecimento da escrita musical por meio de experiências interativas e progressivas.

Esses achados dialogam com Swanwick (2003), ao defender que a aprendizagem musical se fortalece quando os estudantes participam ativamente de experiências que envolvem escuta, experimentação e construção de significados musicais. Sob essa perspectiva, os JD não representam apenas recursos tecnológicos, mas ambientes capazes de promover vivências musicais que articulam percepção, ação e reflexão durante o processo educativo.

Da mesma forma, Penna (2012) destaca que o ensino de música na escola deve proporcionar experiências significativas e contextualizadas, aproximando os estudantes dos conhecimentos musicais por meio de práticas que façam sentido para sua realidade. Nesse

contexto, os jogos digitais mostraram-se compatíveis com essa concepção ao favorecerem a participação ativa dos estudantes e ampliarem as possibilidades de mediação pedagógica. Assim, concorda-se com Borges e Richit (2022) ao afirmar que as tecnologias digitais ampliam as estratégias metodológicas da Educação Musical, desde que sua utilização esteja vinculada a objetivos pedagógicos claramente definidos.

Potencialidades e limites da utilização dos Jogos Digitais

A experiência desenvolvida evidenciou diferentes potencialidades do uso dos JD no ensino de música. Entre elas destacam-se o elevado envolvimento dos estudantes, a possibilidade de repetição das atividades em diferentes níveis de dificuldade, o feedback imediato fornecido pelas plataformas e a ampliação das oportunidades de interação com conteúdos musicais que, frequentemente, são considerados abstratos pelos alunos. Esses aspectos favoreceram a participação ativa da turma e ampliaram as possibilidades de mediação pedagógica durante as aulas.

Tais resultados aproximam-se das discussões recentes da área de Educação Musical acerca das tecnologias digitais. Oliveira (2025), ao revisar a produção científica da ABEM entre 2015 e 2023, observa que as tecnologias têm ocupado espaço crescente nas pesquisas em Educação Musical, mas ressalta a necessidade de investigações empíricas que analisem como esses recursos são efetivamente incorporados às práticas pedagógicas. Nesse sentido, o presente relato contribui ao apresentar uma experiência desenvolvida em contexto escolar, evidenciando possibilidades concretas de utilização dos JD como ferramenta para o ensino de conteúdos musicais.

Ao mesmo tempo, a experiência demonstrou que a utilização dos JD exige superação dos desafios de infraestrutura tecnológica e de planejamento. Nesse contexto, o estudo de Aristides e Santos (2018) traz uma contribuição fundamental ao propor o deslocamento do docente de mero usuário para conceptor e produtor de meios digitais na Educação Musical. Fundamentando-se nos conceitos de transposição e situação didática, os autores defendem que o dispositivo digital atua apenas como um 'meio didático', cabendo ao professor assumir a autoria pedagógica na criação, seleção e mediação das práticas educativas.

Embora os JD tenham desempenhado papel importante durante as atividades, observou-se que eles não substituem a atuação docente. Em todos os momentos da experiência, a mediação do professor mostrou-se indispensável para orientar os estudantes, esclarecer dúvidas, estabelecer relações entre os desafios apresentados pelos jogos e os conteúdos musicais trabalhados, além de promover momentos de reflexão ao término das atividades.

Nesse sentido, verificou-se que a aprendizagem não ocorreu exclusivamente pela interação dos estudantes com as plataformas digitais, mas pela articulação entre os recursos tecnológicos e as estratégias pedagógicas adotadas durante as aulas. A escolha dos jogos, sua adequação aos conteúdos musicais, a organização das atividades e as intervenções realizadas ao longo do processo constituíram elementos fundamentais para o desenvolvimento da proposta.

Essa constatação reforça a compreensão de que a inserção das tecnologias digitais na Educação Musical não visa a substituição das práticas pedagógicas consolidadas, mas a ampliação das possibilidades metodológicas ao dispor do professor. Assim, os JD atuam como recursos complementares de mediação, subordinados a um planejamento pedagógico intencional e contextualizado.

Considerações finais

Este relato teve como objetivo discutir a utilização dos JD como recursos pedagógicos para o ensino de música no âmbito de uma escola da Rede Municipal de Recife/PE. A vivência desenvolvida permitiu compreender que, no contexto específico desta experiência, tais ferramentas ampliaram as estratégias metodológicas das aulas ao serem integradas com intencionalidade ao planejamento pedagógico e articuladas aos objetivos de aprendizagem estabelecidos para a turma.

Ao longo da prática pedagógica, verificou-se que os JD possibilitaram o desenvolvimento de diferentes conteúdos musicais, como leitura musical, percepção rítmica, percepção melódica e reconhecimento da escrita musical, oferecendo aos estudantes

experiências interativas que favoreceram sua participação nas atividades propostas. Entretanto, os resultados observados indicam que o potencial desses recursos não está associado apenas às características tecnológicas das plataformas utilizadas, mas principalmente à mediação pedagógica realizada pelo professor.

Nesse sentido, a experiência reforça que a utilização de JD não deve ser compreendida como substituição das práticas tradicionais da Educação Musical, tampouco como solução para os desafios presentes no ensino. Ao contrário, sua contribuição está na possibilidade de ampliar as estratégias didáticas disponíveis ao professor, favorecendo abordagens mais diversificadas para o desenvolvimento dos conteúdos musicais.

Outro aspecto evidenciado ao longo da experiência refere-se à necessidade de planejamento para a utilização desses recursos. A seleção dos jogos, sua relação com os objetivos de aprendizagem e a forma como foram integrados às aulas mostraram-se fatores essenciais para que a tecnologia contribuísse efetivamente com o processo educativo. Assim, compreende-se que o uso pedagógico dos JD exige intencionalidade, acompanhamento docente e constante reflexão sobre as práticas desenvolvidas.

Como todo relato de experiência, este estudo está circunscrito a um contexto específico e, portanto, não pretende generalizar seus resultados. Entretanto, as reflexões apresentadas evidenciam possibilidades concretas de integração dos JD ao ensino de música na educação básica, demonstrando que esses recursos podem favorecer a aprendizagem quando articulados a objetivos pedagógicos claros e à mediação docente. Ao dialogar com a produção recente da Educação Musical sobre tecnologias digitais, este trabalho contribui para ampliar as discussões acerca do uso pedagógico dos JD e reforça a necessidade de novas pesquisas que investiguem diferentes contextos escolares, plataformas e estratégias metodológicas voltadas ao ensino de música.

Referências

ARISTIDES, Marcos André Martins; SANTOS, Regina Márcia Simão. Contribuição para a questão das tecnologias digitais nos processos de ensino-aprendizagem de música. **Revista**

da ABEM, Londrina, v. 26, n. 40, p. 91-113, 2018. Disponível em: https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/741. Acesso em: 11 jul. 2026.

BELTRAME, Juciane Araldi. **Educação musical emergente na cultura digital e participativa**: uma análise das práticas de produtores musicais. Tese (Doutorado em Música). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: http://repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/bitstream/handle/unirio/11033/Tese_Araldi-Beltrame.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 22 jul. 2026.

BORGES, Adilson de Souza; RICHIT, Adriana. Tecnologias digitais na aprendizagem musical: o que dizem as pesquisas. **Linguagens, Educação e Sociedade**, Teresina, v. 26, n. 51, p. 61-94, 2022. C https://periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/2905. Acesso em: 11 jul. 2026.

CERNEV, Francine Kemmer. **Aprendizagem musical colaborativa mediada pelas tecnologias digitais:** motivação dos alunos e estratégias de aprendizagem. 2015. 243 f. Tese (Doutorado em Música) - Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/128932. Acesso em: 11 jul. 2026.

CERNEV, Francine Kemmer. Aprendizagem musical colaborativa mediada pelas tecnologias digitais: uma perspectiva metodológica para o ensino de música. **Revista da ABEM**, v. 26, n. 40, p. 23-40, jan./jun., 2018. Disponível em: https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/718. Acesso em: 11 jul. 2026.

DALTRO, Mônica Ramos; FARIA, Anna Amélia de. Relato de experiência: uma narrativa científica na pós-modernidade. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 223-237, 2019. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/43015. Acesso em: 11 jul. 2026.

DEL BEN, Luciana. Sobre os sentidos do ensino de música na educação básica: uma discussão a partir da Lei n. 11.769/2008. ***Música em Perspectiva***, Curitiba, v. 2, n. 1, p. 110-134, 2009. Disponível em: https://revistas.ufpr.br/musica/article/view/20040. Acesso em: 11 jul. 2026.

GOHN, Daniel Marcondes. **Educação musical a distância**: abordagens e experiências. São Paulo: Cortez, 2011.

GREEN, Lucy. **How popular musicians learn**: A way ahead for music education. Aldershot: Ashgate, 2002.

LUCIANO, Julia Graziela. *O papel dos jogos digitais no ensino e aprendizagem na educação básica: uma revisão de literatura*. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Araranguá, Araranguá, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/256388. Acesso em: 13 set. 2026.

OLIVEIRA, Marcio Pizzi de. Educação musical e tecnologia na produção da ABEM (2015-2023): uma revisão integrativa. **Revista da ABEM**, [S. l.], v. 33, n. 1, e33120, 2025. DOI: 10.33054/ABEM202533120. Disponível em: Revista da ABEM. Acesso em: 13 set. 2026.

PENNA, Maura. *Música(s) e seu ensino*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SILVA, Sabrina dos Santos Siqueira; BARROS, Matheus Henrique da Fonseca. Jogos digitais e educação musical: uma revisão de literatura. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA (ANPPOM), 35., 2025. *Anais [...]*. Campinas: ANPPOM, 2025. Disponível em: https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2025/papers/241.pdf. Acesso em: 11 jul. 2026.

SOARES, Domingos Nélio Ferreira. *O uso de jogos digitais nas aulas de música do ensino fundamental da educação básica*. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes – PROFARTES) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025. Disponível em: https://tedebc.ufma.br/jspui/handle/tede/6143. Acesso em: 11 jul. 2026.

SWANWICK, Keith. **Ensinando música musicalmente**. Tradução de Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo: Moderna, 2003.