

**COLÉGIO PEDRO II  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA,  
EXTENSÃO E CULTURA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PRÁTICAS  
MUSICAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**VITÓRIA ELIZABETE GONÇALO DA SILVA**

**JOGOS MUSICAIS E O ESTÍMULO COGNITIVO EM  
ADOLESCENTES**

Rio de Janeiro

2023

**VITÓRIA ELIZABETE GONÇALO DA SILVA**

**JOGOS MUSICAIS E O ESTÍMULO COGNITIVO EM ADOLESCENTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Práticas Musicais na Educação Básica, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Práticas Musicais na Educação Básica.

Orientadora: Profa. Dra. Vanessa Weber de Castro.

Rio de Janeiro

2023

**COLÉGIO PEDRO II**

**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**

**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

S586 Silva, Vitória Elizabete Gonçalves da

Jogos musicais e o estímulo cognitivo em adolescentes / Vitória Elizabete Gonçalves da Silva. - Rio de Janeiro, 2023.

79 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Práticas Musicais na Educação Básica) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Vanessa Weber de Castro.

1. Educação Musical – Estudo e ensino. 2. Anos finais do Ensino Fundamental - Estudo e ensino. 3. Cognição em adolescentes. 4. Jogos na educação. I. Castro, Vanessa Weber de. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 780.7

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

**VITORIA ELIZABETE GONÇALO DA SILVA**

**JOGOS MUSICAIS E O ESTÍMULO COGNITIVO EM ADOLESCENTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Práticas Musicais na Educação Básica, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Práticas Musicais na Educação Básica.

Aprovado em 28 de novembro de 2023.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Vanessa Weber de Castro  
EPMEB/CPII  
Orientadora

---

Profa. Dra. Silvia Garcia Sobreira  
PPGM/UNIRIO

---

Prof. Dr. Roberto Stepheson de Anchiêta Machado.  
EPMEB/CPII

Rio de Janeiro

2023

*In Memoriam* ao meu querido Pai, Almany  
Gonçalo da Silva, mais uma vítima do vírus  
COVID-19, que sempre me incentivou a estudar  
e prosseguir na carreira acadêmica.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família, em especial, à minha mãe por sempre me dar suporte para que eu realizasse meus sonhos e desafios acadêmicos, e ainda, no período desta produção.

Agradeço aos colegas e amigos que de alguma forma estiveram por perto contribuindo com palavras de apoio, ideias e momentos de lazer.

Agradeço à minha terapeuta, Ana Osório, pelo apoio emocional, à Marly Assunção pelo apoio espiritual. Vocês duas foram essenciais para que eu enfrentasse essa etapa da minha vida.

Agradeço à minha orientadora Vanessa Weber por toda paciência, dedicação, correção, direcionamento e intervenções nos mínimos detalhes até que este trabalho se finalizasse.

Por último, e o mais importante, a Deus, minha fonte de vida, inspiração, força, motivação e tudo o que preciso, e por guiar meus passos.

## RESUMO

SILVA, Vitória Elizabete Gonçalo da Silva. **Jogos Musicais e o estímulo cognitivo em adolescentes**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Práticas Musicais na Educação Básica) – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2023.

Este trabalho aborda a importância do uso de jogos musicais diversos para promover estímulos cognitivos em adolescentes dos anos finais do ensino fundamental. A partir da definição dessa temática, pretende-se atingir os seguintes objetivos específicos: realizar um levantamento bibliográfico que aborde a utilização de jogos no processo educacional de adolescentes; refletir sobre a adolescência enquanto período da formação humana no qual se situam os estudantes dos anos finais do ensino fundamental; e propor jogos musicais que possam ser utilizados nesse segmento de ensino e que contribuam para o desenvolvimento cognitivo e musical dos estudantes. A metodologia utilizada para a construção de postulados e reflexões foi da pesquisa bibliográfica. O referencial teórico considera os efeitos dos jogos no aprendizado de crianças da educação infantil (VIGOTSKI, 2021) e até mesmo os efeitos em recuperação cognitiva em idosos (LARA *et al.*, 2017), buscando aplicar as propostas e ideias no segmento objeto de estudo deste trabalho. O interesse pela temática surgiu a partir da observação de dificuldades recorrentes em estudantes dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio, durante a primeira experiência docente da autora, percepção compartilhada também por outros professores e comprovadas em pesquisa recente, a respeito da defasagem cognitiva em adolescentes após a Pandemia de Covid-19 (SILVA *et al.*, 2022). A partir da reflexão empreendida, que demonstrou que os jogos podem ser importantes ferramentas para o desenvolvimento cognitivo de adolescentes, foram propostos seis jogos musicais analógicos, baseados em propostas já conhecidas pelos estudantes (como jogo da memória, jogos de tabuleiros e Adedonha), mas adaptados ao trabalho pedagógico musical. Dessa forma, ao mesmo tempo em que se diverte, o aluno estimula aspectos cognitivos de sua formação, e reforça conteúdos musicais diversos. Esperamos, com este trabalho, contribuir para a ampliação do uso de jogos também nos anos finais do ensino fundamental, incentivando professores e pesquisadores a desenvolverem novas propostas.

**Palavras-chave:** adolescência; jogos musicais; cognição; anos finais do ensino fundamental; educação básica.

## ABSTRACT

SILVA, Vitória Elizabete Gonçalo da Silva. **Jogos Musicais e o estímulo cognitivo em adolescentes**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Práticas Musicais na Educação Básica) – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2023.

This work deals with the importance of using different musical games to promote cognitive stimulation in teenagers in the last years of elementary school. Based on the definition of this topic, the specific objectives are: to carry out a bibliographical survey that addresses the use of games in the educational process of teenagers; to reflect on adolescence as a period of human formation in which students in the last years of elementary school are located; and to propose musical games that can be used in this segment of education and that contribute to the cognitive and musical development of students. The methodology used to construct the postulates and reflections was bibliographical research. The theoretical framework considers the effects of games on children's learning in early childhood education (VIGOTSKI, 2021) and even the effects on cognitive recovery in the elderly (LARA *et al.*, 2017), seeking to apply the proposals and ideas in the segment studied in this work. The interest in the subject arose from the observation of recurrent difficulties in students in the last years of primary and secondary school, during the author's first teaching experience, a perception shared by other teachers and confirmed by recent research on the cognitive delay in adolescents after the Covid-19 pandemic (SILVA *et al.*, 2022). Based on the reflections made, which showed that games can be important tools for the cognitive development of teenagers, we have proposed six analogous musical games, based on proposals already known to students (such as memory games, board games and “Stop”), but adapted to musical pedagogical work. In this way, while having fun, the student stimulates the cognitive aspects of their education and reinforces diverse musical content. With this work, we hope to contribute to the expansion of the use of games in the last years of elementary school, encouraging teachers and researchers to develop new proposals.

**Keywords:** adolescence; musical games; cognition; final years of elementary school; basic education.

## LISTA DE FIGURAS (ILUSTRAÇÕES)

<b>Figura 1 - Cartela de Bingo de Instrumentos Musicais elaborada no site My Free Bingo Cards.....</b>	<b>29</b>
<b>Figura 2 – Cartas do Jogo da Memória de figuras de ritmo e pausas.....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 3 – Cartas do Jogo da Memória de instrumentos musicais.....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 4 – Etapas do Jogo da Memória de figuras de ritmo e pausas.....</b>	<b>32</b>
<b>Figura 5 – Etapas do Jogo da Memória de instrumentos musicais.....</b>	<b>33</b>
<b>Figura 6 – Jogo da Memória Sonoro.....</b>	<b>34</b>
<b>Figura 7 – Jogo Trilha da Harmonia (versão mais simples e a mais elaborada).....</b>	<b>36</b>
<b>Figura 8 – Sugestão de folha para realização da Adedonha Musical.....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 9 – Baralho de Notas Musicais.....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 10 – Baralho rítmico.....</b>	<b>40</b>

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABEM – Associação Brasileira de Educação Musical

BDTD – Banco de Teses e Dissertações

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CNE – Conselho Nacional de Educação

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

EF – Ensino Fundamental

EI – Educação Infantil

EM – Ensino Médio

EPMEB – Especialização em Práticas Musicais na Educação Básica

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

OMS – Organização Mundial de Saúde

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

PROM – Processos de Musicalização

UNIRIO – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

UVA – Universidade Veiga de Almeida

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 METODOLOGIA E REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
2.1 Breve análise dos textos selecionados.....	16
2.2 Referencial Teórico .....	19
<b>3 CARACTERIZAÇÃO DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E O SUJEITO (O ADOLESCENTE) .....</b>	<b>22</b>
<b>4 PROPOSTAS DE JOGOS E ATIVIDADES MUSICAIS .....</b>	<b>26</b>
4.1. Bingo .....	28
4.2 Jogo da memória.....	30
4.3 Jogo da memória sonoro .....	34
4.4 Jogo de tabuleiro.....	35
4.5 Adedonha Musical .....	37
4.6 Baralhos musicais .....	38
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>43</b>
<b>APÊNDICE A – TABELA COM OS RESULTADOS DA BUSCA REALIZADA EM BASES DE DADOS DIVERSAS.....</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE B - TABELA COM OS RESULTADOS DA BUSCA REALIZADA NA REVISTA DA ABEM E NA REVISTA MÚSICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA .....</b>	<b>52</b>
<b>APÊNDICE C – SUGESTÃO DE LISTA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS COM RESPECTIVOS <i>LINKS</i> PARA UTILIZAÇÃO NO BINGO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS .....</b>	<b>54</b>
<b>APÊNDICE D – MATRIZ DAS CARTAS DO JOGO DA MEMÓRIA DE FIGURAS DE RITMO E PAUSAS E DE INSTRUMENTOS MUSICAIS, COM O VERSO DAS CARTAS .....</b>	<b>56</b>
<b>APÊNDICE E – JOGO TRILHA DA HARMONIA (MATRIZ DOS ELEMENTOS DO JOGO) .....</b>	<b>63</b>
<b>APÊNDICE F – MATRIZ DAS CARTAS DO BARALHO DE NOTAS MUSICAIS E BARALHO RÍTMICO .....</b>	<b>69</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa visa refletir sobre a importância de jogos para o desenvolvimento cognitivo de adolescentes a partir dos anos finais do ensino fundamental (EF) e apresentar algumas propostas de jogos musicais que contribuam para esse desenvolvimento.

Sou formada<sup>1</sup> em Letras - Português e Inglês desde 2019, pela Universidade Veiga de Almeida (UVA) e Licenciada em Música pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), desde 2022. Leciono violino e musicalização em um projeto social de música, no Centro do município do Rio de Janeiro, desde agosto de 2021. Recentemente, em abril de 2022, iniciei o exercício docente na Educação Básica, em turmas de anos finais do EF e Ensino Médio (EM), na disciplina de Inglês e Língua Estrangeira, em uma escola privada do bairro Gamboa, da cidade do Rio de Janeiro. Dentro desse contexto, observei um *déficit* cognitivo em meus alunos, principalmente, dentro da faixa etária de 13 a 17 anos, correspondente às turmas de 7º e 9º anos do EF, e 3ª série do EM. Essa defasagem é perceptível na dificuldade de compreensão e obediência a comandos simples na língua materna, de memorização, além de uma grande dependência de aparelho telefônico móvel e de redes sociais, que motiva e reforça a falta de atenção às atividades pedagógicas. Essas dificuldades ultrapassam os limites da aula de línguas, sendo recorrente o comentário de outros professores, em reuniões e Conselhos de Classe, sobre a percepção de problemas semelhantes.

De acordo com Aurélio Online (2023) podemos definir o termo cognição, atrelado a área da psicologia, como “Agrupamento de processos mentais a partir dos quais é possível perceber, pauta-se nos sentidos, pensamentos, memórias etc.” e também como “Função que, juntamente com o afeto e a volição, compõe as três funções mentais básicas.” De acordo com Porto (2006 *apud* SILVA *et al.*, 2022, p. 4) “cognição é o ato ou processo de conhecer, que envolve atenção, percepção, memória, raciocínio, juízo, imaginação, pensamento e linguagem”.

Silva *et al.* (2022) realizaram uma pesquisa com estudantes do EM Técnico de um Instituto Federal em São Gonçalo com o objetivo de investigar os efeitos da pandemia de COVID-19<sup>2</sup> nessa faixa etária. Por meio da realização de testes cognitivos e métodos

---

<sup>1</sup> Utilizarei a primeira pessoa em momentos diversos desta introdução por se tratar do relato de vivências de minha trajetória profissional e acadêmica que me conduziram a essa proposta de pesquisa.

<sup>2</sup> A pandemia da COVID-19 afetou o Brasil e o mundo inteiro entre 2020 e 2023 (declaração feita pela Organização Mundial da Saúde - OMS). Causada pelo vírus SARS-Cov-2, surgiu em dezembro de 2019 em Wuhan (China), e obrigou a população mundial a passar períodos longos de isolamento em suas casas e com

relacionados à pesquisa sobre ansiedade e sonolência, as autoras constataram “defasagem cognitiva para atividades executivas e memória, além de alteração no sono” (SILTA *et al.*, 2022, p. 1). A amostra dessa pesquisa contou com 47 estudantes entre 17 e 21 anos. Esses resultados se coadunam com o que tem sido observado no cotidiano das salas de aula, demonstrando que a situação de isolamento e ensino remoto experienciada durante a pandemia e a própria vivência em um período pandêmico, interferiram negativamente no desenvolvimento de crianças e adolescentes.

No entanto, Santos e Ortega (2009) também identificam aspectos semelhantes no comportamento de estudantes ao pesquisarem o uso de jogos com regras como recurso avaliativo, já em 2009. Apesar da distância temporal de 14 anos na observação da realidade escolar, vemos que o desafio dos educadores a respeito de problemas relacionados à atenção e cognição se mantém, porém agora com algumas acentuações atribuídas ao uso de novas tecnologias e à pandemia. Desde meu ingresso no corpo docente da escola que leciono atualmente, tenho buscado estratégias para lidar com essas barreiras para o aprendizado.

Concomitantemente ao início da minha atividade docente, ingressei no curso de Especialização em Práticas Musicais na Educação Básica (EPMEB) no qual experimentamos e debatemos muitas possibilidades de atividades de musicalização. Dentre elas, vimos a importância das brincadeiras, dos jogos e da ludicidade para introduzir temas relacionados às diferentes sonoridades, à percepção auditiva, ao desenvolvimento de aspectos rítmicos, melódicos, harmônicos, culturais e artísticos da música, e, também, ao trabalho com a teoria, a leitura e a escrita musical. Essa vivência, associada ao estudo de conceitos de jogos de regras, aprendizagem, cognição e neurodesenvolvimento apresentados por Vigotski<sup>3</sup> (2021), Santos e Ortega (2009), Ilari (2003), Ramos *et al.* (2017) e Silva *et al.* (2022), me levaram a pensar: por que não relacionar o uso de jogos ao aprendizado musical e lançar mão dessas ferramentas para quebrar as barreiras no aprendizado de adolescentes?

Considerando que é muito comum observar jogos e brincadeiras nas atividades da educação infantil (EI) e dos anos iniciais do EF e que, todavia, esses tipos de propostas se tornam raras nos anos finais do EF ou no EM, surgiu a premissa: se há efeitos proveitosos no uso de brincadeiras e jogos no ensino e apoio ao desenvolvimento cognitivo de bebês e crianças, também haverá efeitos benéficos em utilizar jogos e brincadeiras no ensino de

---

restrições a frequência às escolas (SILVA *et al.*, 2022).

<sup>3</sup> Optamos pela grafia Vigotski por ser a utilizada no livro referência que selecionamos para o embasamento da pesquisa. Dessa forma, informamos que existem outras grafias, todavia, optamos por esta específica que também tem sido a mais usada nas traduções do alfabeto russo para o português. Nas traduções para inglês, a grafia comum é com y, e ainda há versões para francês e alemão.

música, e mesmo em outras áreas do conhecimento, em adolescentes e jovens, em especial naqueles com *déficit* no desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma, a presente pesquisa tem como objetivo principal investigar a relevância do uso de jogos musicais para o desenvolvimento cognitivo de adolescentes e jovens no ambiente educacional. A partir disso, pretende-se atingir os seguintes objetivos específicos: realizar um levantamento bibliográfico que aborde a utilização de jogos no processo educacional de adolescentes; refletir sobre esse período da formação humana, que é a adolescência, e observar de que forma os documentos legais e educacionais caracterizam os adolescentes; e, propor jogos musicais que possam ser utilizados em trabalhos pedagógicos com adolescentes da educação básica que contribuam para o seu desenvolvimento cognitivo e musical a partir da reflexão empreendida por meio do levantamento bibliográfico.

A metodologia utilizada foi a da pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo e reflexivo. O foco da pesquisa é pensar jogos musicais que contribuam para o desenvolvimento cognitivo, considerando a possibilidade do uso de suportes gráficos e analógicos, além de elementos sonoros e visuais. Compartilhamos o pressuposto de que, além de incrementar questões específicas da linguagem musical, tais jogos colaboram com o desenvolvimento cognitivo, a atenção e a memorização e, conseqüentemente, favorecem o aprendizado. Além disso, as reflexões e propostas apresentadas podem ser adequadas a outras áreas do conhecimento, guardando suas respectivas peculiaridades e especificidades.

O texto está organizado em três capítulos, além desta introdução e das considerações finais. O primeiro capítulo discorre sobre o caminho metodológico que realizamos, bem como apresenta o referencial teórico e os textos acadêmicos localizados a partir da pesquisa bibliográfica que se constituem na fonte de pesquisa do método que utilizamos.

No segundo capítulo, apresentamos a caracterização do adolescente de acordo com os referenciais encontrados, e também a partir da forma como os documentos oficiais da educação fazem menção a essa faixa etária em relação ao segmento de ensino estudado.

O terceiro e último capítulo aborda o conceito de jogos, jogos cognitivos, jogos musicais e jogos de regras, bem como apresenta alguns exemplos propostos a partir dos dados levantados nos referenciais da pesquisa, bem como de nossa própria experiência.

Por fim, apresentamos nossas considerações finais, sintetizando as principais questões apresentadas e apontando novos caminhos de pesquisa. Esperamos, com esse trabalho, verificar a relevância do uso de jogos musicais para a estimulação cognitiva de adolescentes e jovens, e, contribuir com a área da educação, e mais especificamente da educação musical, com o desenvolvimento de jogos que poderão ser aplicados em turmas da educação básica.

## 2 METODOLOGIA E REFERENCIAL TEÓRICO

Esta é uma pesquisa qualitativa que utiliza o método da pesquisa bibliográfica para a construção de seus postulados e reflexões. A pesquisa bibliográfica consiste em método que utiliza como fonte dados levantados em publicações científicas e acadêmicas relacionadas ao tema que se busca abordar. Esse método possui algumas etapas que são: escolha do tema; elaboração do problema de pesquisa e da premissa; definição dos termos de busca e das bases de pesquisa; realização do levantamento bibliográfico; busca nas bases escolhidas e/ou bibliotecas; aprofundamento e ampliação do levantamento bibliográfico; seleção dos textos mais condizentes com o objetivo da pesquisa a partir de critérios elencados na etapa de elaboração do problema e premissa; fichamento dos textos; análise e interpretação das fontes; e, elaboração do texto final com as nossas reflexões e proposições (SOUSA; OLIVEIRA; ALVES, 2021).

Após a definição do tema, do problema de pesquisa e da premissa, apresentados na Introdução, iniciamos a etapa do levantamento bibliográfico. Entre os meses de maio e junho de 2023, realizamos buscas, inicialmente nas cinco primeiras páginas de resultados de diferentes bases de dados digitais, a partir de termos relacionados ao tema, registrando os resultados em uma tabela com o título da publicação, o(s) autor(es), o ano, o formato e o *link* de acesso (APÊNDICE 1). A opção por explorar apenas as cinco primeiras páginas de resultado de cada base de dados se deu por essas congregarem os resultados mais relevantes de acordo com os mecanismos de distribuição de conteúdo de cada base, e, também, devido ao exíguo tempo disponibilizado para a realização de pesquisa em um trabalho de conclusão de curso em nível de especialização. Foram priorizadas bibliografias em formato de artigo científico, trabalho publicado em Anais de evento, dissertações, teses e livros digitais disponibilizados gratuitamente na rede. Não incluímos materiais físicos digitalizados e disponibilizados em formato .pdf, e nem textos em formatos diferentes do informado. Também não houve restrição quanto à data de publicação do texto. A primeira seleção, nesse momento da busca, se deu pelo título do trabalho. Dessa forma, foram selecionados trabalhos que apresentassem no título algum ponto de convergência com o interesse da pesquisa.

O primeiro termo de busca foi “Jogos na aprendizagem musical”<sup>4</sup>. No Google Acadêmico, encontramos oito artigos relevantes aos objetivos dessa pesquisa, e, no Banco de

---

4A busca foi realizada com os termos livres, sem a utilização de aspas, o que possibilita a ampliação de resultados uma vez que expande o campo de busca, pois as bases de dados combinam as diferentes palavras do termo e entregam um número maior de resultados.

Teses e Dissertações (BDTD), selecionamos três produções acadêmicas, duas dissertações e uma tese com pontos de contato com o tema deste trabalho. Na Biblioteca Virtual Pearson<sup>5</sup> e na Academia.Edu<sup>6</sup>, não encontramos resultados relacionados ao tema. O segundo termo pesquisado foi “Jogos musicais na adolescência”. No Google Acadêmico, encontramos sete publicações relevantes; na Academia.Edu e no Portal de Periódicos da Capes, selecionamos um artigo em cada. O último termo pesquisado, especificamente na BDTD<sup>7</sup>, foi “Jogos Musicais”, no qual identificamos uma tese relacionada ao tema.

Neste primeiro momento, observamos que a maior parte dos resultados, quando se referiam diretamente a jogos, se atrelavam ou a jogos eletrônicos, ou a EI e infância. Poucas, ou quase nenhuma das vezes, tais jogos se relacionavam à importância dos jogos do tipo analógico e brincadeiras na adolescência. Salientamos que, apesar de encontrarmos um número razoável de material para análise, nos restringimos àquilo que se adequou melhor ao recorte determinado. Sendo assim, os textos que selecionamos foram os que buscaram sustentar a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo não só de crianças, mas também na adolescência, por meio do trabalho realizado em atividades de educação musical. Além dessa busca virtual, lançamos mão de algumas fontes já conhecidas anteriormente para compor as referências, além de fontes sugeridas dentro dos textos selecionados. Dentre essas fontes, temos, não apenas materiais digitais, em formato .pdf, mas também materiais físicos que puderam ser localizados na Biblioteca Parque Estadual do Rio de Janeiro<sup>8</sup>.

O levantamento inicial contou com 21 textos no total. Iniciamos, em seguida, outra etapa de busca, agora diretamente nos volumes da Revista da Associação Brasileira de Educação Musical<sup>9</sup> (ABEM) e na Revista Música na Educação Básica<sup>10</sup>, editada também pela ABEM. O processo envolvia a leitura dos sumários de cada revista em busca de artigos que apresentassem algum dos termos, “Jogos” ou “brincadeiras”, no título. Na Revista da ABEM, o único artigo encontrado, excluindo-se os que foram localizados no primeiro levantamento

---

5 O acesso a esse acervo digital se deu a partir da Biblioteca Silvia Becher do Colégio Pedro II, que, por meio de um convênio com a plataforma, disponibiliza o acesso para alunos e professores da pós-graduação da instituição.

6 A Academia.Edu funciona como uma rede social acadêmica, na qual é possível criar uma rede de contatos onde são compartilhados trabalhos e produções acadêmicas em geral.

7 Devido ao curto período de tempo para a produção deste trabalho, em nível de especialização, pesquisamos esse termo apenas neste banco de dados.

8 Esta é uma biblioteca pública que se localiza no Centro do município do Rio de Janeiro onde foi possível identificar livros correspondentes ao tema desta pesquisa, enquanto se realizava uma busca pela bibliografia para a realização de um concurso público pela autora.

9 Todos os volumes da Revista da ABEM, de 1992 a 2023, estão disponíveis em: <https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/index>. Acesso em: 20 set. 2023.

10 Todos os volumes, de 2009 a 2023, estão disponíveis em: <https://revistameb.abem.mus.br/meb>. Acesso em: 20 set. 2023.

realizado nas bases de dados digitais, foi “Resenha: BRITO, Teca Alencar de. Um jogo chamado música: escuta, experiência, criação, educação. São Paulo: Peirópolis, 2019. 200p.” (RODRIGUES, 2020), numa edição de 2020. Já na Revista Música na Educação Básica encontramos nove publicações (APÊNDICE 2).

Após a leitura dos resumos de todos os textos levantados e a identificação das afinidades necessárias com a temática investigada, selecionamos oito para compor o quadro de fontes desta pesquisa. Os textos selecionados foram: Muraro (2018), Ilari (2003), Sousa (2019), Santos e Ortega (2009), Rossetti (2001), Rocha (2022), Hickmann e Hickmann (2019) e Beineke (2011).

## **2.1 Breve análise dos textos selecionados**

Muraro (2018) aborda a importância de jogos de tabuleiro como um material didático dentro da educação musical e seus efeitos cognitivos. A autora ainda descreve o processo de construção de um jogo de tabuleiro musical, o que contribuiu com a proposta de jogo que apresentaremos, voltada para o uso com adolescentes. “Os jogos de tabuleiro permitem que as crianças desenvolvam atividades intelectuais e cognitivas de forma divertida, buscando estratégias para atingir um objetivo [...]” (MURARO, 2018, p. 1). Além disso, o texto reforça a relevância do jogo como um material didático no qual o professor de educação musical pode dedicar especial atenção na produção e utilização: “material didático refere-se a um instrumento mediador ativo no processo da construção de conceitos, um recurso seguro para sistematizar e difundir os conhecimentos. Sendo um dos principais instrumentos utilizados na prática escolar, se torna indispensável” (MURARO, 2018, p. 2).

Ilari (2003) traz grande embasamento dentro da neurociência quanto ao desenvolvimento cerebral humano e as barreiras para a sua plena formação, articulando essas questões com a utilização de jogos musicais. Ela apresenta detalhes sobre o desenvolvimento estrutural do cérebro humano, os oito sistemas de neurodesenvolvimento e perfil da mente, discute teses de inteligência, inatismo e aquisição, e enfatiza, sobre a inteligência musical, as janelas de oportunidades e as implicações dessas informações para educação musical.

Sousa (2019) apresenta um exemplo prático de ensino por meio de jogos com uma faixa etária a partir da adolescência, incluindo jovens e adultos. Nessa pesquisa, foi possível observar vários exemplos de jogos musicais e relatos dos resultados das tentativas de aplicação de cada um deles.

Os autores Santos e Ortega (2009) tratam especificamente dos jogos de regras, do conceito de adolescência e de como esse tipo de jogo pode ser trabalhado como recurso avaliativo com adolescentes do sexo feminino, a partir de um referencial baseado nos métodos clínicos de Jean Piaget (1946-1948).

Hickmann e Hickmann (2019) discorrem sobre a importância do ensino de música e o seu papel interdisciplinar para motivar o aprendizado de adolescentes em diferentes disciplinas. O texto comenta sobre a perda do interesse no aprendizado formal, vislumbrando a possibilidade de resgatá-lo por meio de estratégias e recursos de afetividade.

Rossetti (2001) surgiu na busca inicial e a leitura do resumo demonstrou pontos de interesse entre as pesquisas. No entanto, o arquivo digital completo não foi localizado nas redes<sup>11</sup>. Com isso, fomos em busca de outros textos da autora e encontramos um artigo de temática semelhante que foi utilizado como referência (ROSSETTI; SOUZA, 2005). As autoras apresentam uma pesquisa quantitativa sobre as preferências lúdicas em crianças e adolescentes contemporâneos à escrita do texto. As autoras constatarem que os jogos de regras são os preferidos à medida em que as idades e os níveis escolares (anos/séries) aumentam, em consonância com a teoria apontada pelo psicólogo Piaget, que estudava o desenvolvimento infantil e o dividiu em fases. A pesquisa traz importantes dados e promove uma profícua reflexão sobre o assunto, no entanto, acreditamos que seria importante realizar uma atualização desses dados, considerando a geração de crianças e adolescentes atuais, para observar se os resultados da pesquisa permanecem os mesmos ou se houve alguma alteração com a popularização dos jogos eletrônicos por meio do uso extensivo de celulares e *tablets*.

A tese de Rocha (2022) apresenta definições sobre o termo adolescência e sobre o termo jogos, apresentando-os sobre o olhar de dois documentos oficiais de educação brasileira: os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O autor enfatiza a abordagem de jogos teatrais com turma de adolescentes na aula de teatro, mas destaca a potencialidade dessa ferramenta no trabalho com essa faixa etária, o que despertou nosso interesse pelo texto.

Por fim, Beineke (2011) discorre sobre a importância do jogo e do brincar na perspectiva da criança e ainda apresenta alguns exemplos, como o de jogos de copos, jogos de palavras e jogos de mãos. Dentro dessa ênfase para o público infantil, ela tece algumas críticas ao uso pedagógico de jogos e brincadeiras com uma perspectiva reducionista, reduzida a atividades dirigidas, sem considerar o aspecto lúdico característico das brincadeiras

---

<sup>11</sup> Chegamos a solicitar o texto à autora via Academia.Edu, mas não obtivemos resposta.

de criança.

Após o processo de seleção, iniciamos a leitura e análise dos textos, fichando-os e separando as informações mais relevantes. Durante esse processo, identificamos outros referenciais que eram citados nos materiais analisados, e nosso tema foi ganhando forma a partir do aprofundamento do assunto, especialmente devido às leituras empreendidas. Dentro dessa nova perspectiva, fomos em busca dos efeitos dos jogos na cognição, e, assim, observamos propostas de jogos nos quais nos embasamos para criar nossas próprias concepções.

Diante de todo esse processo de pesquisa e seleção de textos, encontramos ainda referências bibliográficas a partir de outras leituras – para outras finalidades (concurso público) – e outros textos que acreditamos ser relevantes para esta reflexão: Spolin (2007), Lara *et al.* (2017), Ramos *et al.* (2017) e Casarotto; Vargas; Mello-Carpes (2017).

O livro *Jogos Teatrais* (SPOLIN, 2007) aborda não somente os benefícios e exemplos práticos de jogos teatrais – que possuem subclassificações<sup>12</sup> – para o aluno, mas também seu caráter interdisciplinar, indicando, até mesmo, jogos para serem utilizados na aula de música especificamente, além de outras disciplinas<sup>13</sup>. Além disso, a autora organiza uma lista desses mesmos jogos organizados por tipos de habilidades a serem trabalhadas: movimento (música e movimento rítmico, movimento energético, consciência corporal), percepção e expressão (observação/concentração/memória; consciência sensorial; imitação refletir).

Lara *et al.* (2017) abordam o uso de jogos para estimulação cognitiva de idosos, por meio da afetividade, reconstruindo, assim, memória e concentração. Além disso, abordam a possibilidade dos jogos estabelecerem inter-relações sociais, afetivas e cognitivas em idosos para estimular a atenção, a concentração e o raciocínio. Considerando todo esse efeito para a terceira idade, constatamos que tal relevância também pode ser aplicada ao público adolescente a fim de reconstruir redes neurais e sinapses que possam ter sido destruídas na infância por algum motivo (ILARI, 2003). O texto destrincha o conceito de jogos cognitivos e apresenta exemplos.

Ramos *et al.* (2017) apresentam resultados sobre o uso de jogos cognitivos no contexto escolar, além do conceito de habilidade cognitiva, funções executivas e cognição. Por meio desse texto, temos também mais uma perspectiva do perfil do adolescente além de

---

<sup>12</sup> Jogos sensoriais, jogos como parte de um todo, jogos de espelho, jogos com quem, comunicar através de palavras, comunicando com som, jogos com estímulo múltiplo, Marionetes (jogando com partes do corpo), jogando com rádio televisão e filme, desenvolvendo material, atuando com o envolvimento da plateia, apresentação pública, aprimorando a criança atuante, eliminando qualidade de amador (SPOLIN, 2007).

<sup>13</sup> Ciências e estudos do ambiente, Estudos sociais e história, teatro, rádio, tv e cinema, Literatura e escrita, artes plásticas e esportes (SPOLIN, 2007).

argumentos que justificam a importância do uso de jogos com essa faixa etária no ambiente educacional.

Casarotto; Vargas; Mello-Carpes (2017) fazem uma abordagem neurocientífica a respeito da música e os seus efeitos no cérebro dentro de um contexto de quatro escolas públicas, durante o ano de 2015. É esclarecido o conceito de neurociência, neurociência cognitiva e detalhados os efeitos e a importância da música no cérebro.

## 2.2 Referencial Teórico

O principal referencial teórico que elegemos para embasar as nossas reflexões é Vigotski (2021). O autor discorre sobre os jogos de regras e o desenvolvimento psíquico da criança. Apesar de ele enfatizar a criança pré-escolar, vamos aproveitar os conceitos trazidos por ele para observar a importância dos jogos no desenvolvimento do ser humano em geral, e, em especial, do adolescente.

Dentro desse contexto, Vigotski (2021) trabalha conceitos como jogo de regras, brincadeira, situação imaginária e realismo moral, ou seja, regras de comportamento. O autor exemplifica as demarcações e complexidades psíquicas da evolução da brincadeira infantil, mencionando brincadeiras de faz-de-conta; jogos esportivos e xadrez. Ele também menciona que os tipos de brincadeiras e jogos se modificam nessa relação regra e imaginação de acordo com o aumento da faixa etária, justamente devido ao desenvolvimento psíquico da criança, mas que compreendemos também como cognitivo e mental.

[...] qualquer situação imaginária contém regras ocultas, demonstrou-se também o inverso, isto é, que qualquer brincadeira com regras contém uma situação imaginária oculta. O desenvolvimento que parte de uma situação imaginária às claras e uma situação imaginária oculta compõe os dois polos e demarca a evolução da brincadeira infantil. (VIGOSTKI, 2021, p.219-220).

Para Vigotski (2021, p. 220), brincadeiras com situação imaginária são também jogos com regras. Ele mostra como a criança expressa seu desenvolvimento psíquico, de compreensão de sua realidade por meio de brincadeira de faz-de-conta, por exemplo.

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento deve ser comparada com a relação entre a instrução e o desenvolvimento. Por trás da brincadeira, encontram-se as alterações das necessidades e as de caráter mais geral da consciência. A brincadeira é fonte de desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento iminente. (VIGOTSKI, 2021, p. 235).

Ele mostra como a brincadeira tem um caráter sério para uma criança até três anos de idade, ou seja, “ela brinca sem diferenciar a situação imaginária da situação real” (VIGOTSKI, 2021, p. 238), o comportamento é determinado pelo que ocorre, “os objetos ditam o que ela tem que fazer” (VIGOTSKI, 2021, p. 222). Esse caráter sério também pode ser comparado, guardando-se as devidas proporções, à forma como o adolescente lida com o jogo. O autor identifica essa faixa etária como 1ª infância, e idade pré-escolar a fase posterior, acima de três anos até seis ou sete anos, onde ela consegue agir de forma independente do que vê, ação no campo imaginário – por vezes ele caracteriza isso como brincadeira: “na brincadeira, a ideia separa-se do objeto e ação desencadeia-se da ideia e não do objeto” (VIGOTSKI, 2021, p. 225). Esse processo de separação da palavra (ideia) do objeto não é imediato, por se tratar de uma tarefa demasiadamente difícil para a criança, no entanto, segundo Vigotski (2021, p. 225), por meio da brincadeira ela consegue realizar a transição para isso. Quando a criança está na idade escolar<sup>14</sup>, “a brincadeira se desloca para os processos internos, para a fala interna, a memória lógica e o pensamento abstrato [...] a criança opera com significados separados dos objetos, mas sem interromper a ação real com os objetos reais.” (VIGOTSKI, 2021, p. 228).

Vigotski (2021) também apresenta o gênero das alterações de comportamento da criança identificados a partir dos efeitos da brincadeira, que são: “submeter suas ações a um determinado sentido partindo do significado do objeto; aprender a ter consciência de suas próprias ações e do significado de cada objeto.” (VIGOTSKI, 2021, p. 235). É nesse contexto que aparecem os exemplos de jogos esportivos para ilustrar “a linha de maior resistência”, que nada mais é do que a criança se submetendo a regras que recusam ação impulsiva imediata, recusam o que desejam – a fim de atingirem a satisfação máxima na brincadeira – plano afetivo duplo (VIGOTSKI, 2021). Assim é apontado o surgimento da maior força de autocontrole, autolimitação, autodeterminação interna: “[...] a brincadeira propicia à criança uma nova forma de desejos, ou seja, ensina-a a desejar, relacionando o desejo com o 'eu' fictício, ou seja, com o papel na brincadeira e a sua regra.” (VIGOTSKI, 2021, p.231).

Em seu texto, Vigotski (2021) esclarece e detalha em que consiste a evolução da brincadeira em relação ao próprio desenvolvimento psíquico de uma criança e a sua relevância para o seu desenvolvimento geral: “[...] demonstrar o que consiste no desenvolvimento da brincadeira, ou seja, o que significa o movimento que vai da predominância da situação imaginária para a predominância das regras” (VIGOTSKI, 2021,

---

<sup>14</sup> Em uma nota de rodapé do texto (VIGOTSKI, 2021, p. 209) é esclarecido a respeito das idades mencionadas no texto, sendo considerada criança em idade escolar acima de sete anos.

p. 233).

O autor finaliza enfatizando que “na idade escolar a brincadeira não morre, mas penetra na relação com a realidade. Ela possui sua continuação interna durante a instrução escolar e os afazeres cotidianos (uma atividade necessariamente com regras). [...]” (VIGOTSKI, 2021, p. 238-239). É possível observar essa relação, por exemplo, em jogos de *videogames* que, de maneira virtual, exploram tanto a situação imaginária quanto as regras; também nos jogos de tabuleiro, entre outros, em que se constata que, por meio da brincadeira, a partir dessa fase do desenvolvimento, “[...] se cria uma nova relação entre o campo semântico, isto é, entre a situação pensada e a situação real.” (VIGOTSKI, 2021, p. 239).

Apesar de seu objeto de estudo ser a criança (escolar e pré-escolar) utilizaremos alguns conceitos trazidos por ele, principalmente, quando fala da criança em idade escolar, com o olhar voltado para o adolescente, pois percebemos que o adolescente pode ser visto como uma criança em transição para a fase adulta, e acreditamos que os efeitos no cérebro do adolescente, ao ser submetido a esses estímulos, sejam similares.

### 3 CARACTERIZAÇÃO DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E O SUJEITO (O ADOLESCENTE)

Ilari (2003), ao expor sobre as fases do desenvolvimento do cérebro humano, aponta que, até os dez anos de idade temos o período principal de aprendizado, pois é quando o cérebro está em formação e as redes neurais se formam em maior quantidade. Após esse período, o cérebro continua fazendo sinapses, adquirindo informações e aprendendo, só que em menor escala (ILARI, 2003).

A BNCC, ao caracterizar o perfil do estudante alvo do EF (que atende estudantes entre seis e quatorze anos), menciona o termo adolescente e adolescência. O termo “adolescente” aparece cerca de 30 vezes. Dentro desse contexto, o documento define os estudantes desse nível de ensino como sujeitos que se encontram numa faixa etária de “transição entre infância e adolescência, marcada por intensas mudanças decorrentes de transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais” (BRASIL, 2018, p. 60). O documento também apresenta a importância de fortalecer a autonomia dos adolescentes, por meio de ferramentas diversas e condições propícias para o desenvolvimento. Em seguida é abordada a necessidade de ensinar aos estudantes, incluindo os adolescentes, a utilizarem os espaços da *Web*<sup>15</sup> de forma crítica.

As mudanças próprias dessa fase da vida implicam a compreensão do adolescente como sujeito em desenvolvimento, com singularidades e formações identitárias e culturais próprias, que demandam práticas escolares diferenciadas, capazes de contemplar suas necessidades e diferentes modos de inserção social [...]. (BRASIL, 2018, p. 60).

Após a leitura desse trecho, percebemos a concepção governamental – ponto de vista reforçado pela citação de outros documentos oficiais – de que a adolescência é um momento de transição vivenciado por todo estudante brasileiro a partir dos anos finais do EF. Em contrapartida, Santos e Ortega (2009) caracterizam esse período como de crescimento e mudança física, cognitiva, relacionada a papéis sociais, construídos historicamente, não podendo ser homogêneo e universal. Nesse sentido, compreendemos que, na sala de aula, cada estudante será afetado de formas diferentes, e com efeitos e resultados diversos, pois existe uma diversidade na sala de aula:

---

<sup>15</sup> Termo utilizado para se referir a toda rede formada a partir da Internet.

[...] não é possível entender o adolescente com [*sic*] um sujeito universal, que sempre enfrentará crises pré-estabelecidas e previsíveis, independentemente de sua cultura ou classe social. Entretanto, é possível buscar entender como adolescentes concretos lidam com desafios cognitivos e demonstram evoluir a partir dos obstáculos encontrados. (SANTOS; ORTEGA, 2009, p. 29).

Dessa forma, compreendemos que o adolescente não possui perfil padrão e engessado, mas engloba uma gama de possibilidades que devem ser consideradas e observadas ao se buscarem estratégias de ensino. A esse respeito, vemos que o desenvolvimento do cérebro do adolescente é fruto de diversos fatores aos quais ele foi exposto na infância, ou seja, além da genética, muitas influências externas impactam o neurodesenvolvimento do adolescente, tais como:

Vida familiar e o nível de estresse são outros fatores que influenciam o desenvolvimento do perfil da mente da criança. Nós sabemos muito a respeito da influência das condições socioeconômicas nas relações entre pais e filhos e no desenvolvimento das crianças. A pobreza, por exemplo, afeta o modo de vida, o desenvolvimento das comunidades, os níveis de estresse dos indivíduos, o acesso à informação e, logicamente, os valores e interesses das famílias e das crianças que fazem parte das mesmas. (ILARI, 2003, p. 10).

O adolescente está com sua neuroplasticidade reduzida em relação à infância, no entanto ainda está mais próximo desse período de intenso desenvolvimento em relação à velhice: sendo assim, podemos inferir que resultados ainda mais relevantes poderão ser alcançados por meio de um resgate cognitivo dessa faixa etária por intermédio do uso de jogos.

Nesse sentido, Muraro (2018) apresenta o adolescente como mais um perfil, além do jovem, cujos jogos despertariam o interesse, e o seu uso, como material didático, relevante para estimulação cognitiva, alcance de metas por meio de regras, estímulos psicológico, intelectual e social. Além disso, podem ser ferramentas de aceleração da aprendizagem. Dessa forma, ela apresenta o adolescente e o jovem como faixas etárias carentes de um ambiente de aprendizagem rico e complexo, que proporcione espaço para pensar e se desenvolver, o que poderia ser possível por meio de jogos de tabuleiro, por exemplo. (MURARO, 2018, p. 5).

Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), encontramos menções a “adolescente”, mas sempre com indicação de garantia de direitos e necessidade de atenção e proteção.

No art. 5º é definido que o acesso à educação básica é direito público, e que todos

podem e devem cobrar das instâncias governamentais sua aplicação. No inciso I deste artigo, consta que o adolescente deverá ser recenseado, pelo poder público na esfera federativa, para verificar quem ainda não concluiu a educação básica, ou seja, é preciso que se faça censos e pesquisas para identificar quantos e quem são os adolescentes que estão fora das escolas. Já o art. 26, que estabelece uma base nacional comum curricular<sup>16</sup> aos currículos da EI, EF e EM, dispõe, no parágrafo 9º, sobre a inclusão de temas transversais, sendo incluído o tema de prevenção à violência contra a criança, o adolescente e a mulher. O parágrafo 5º do art. 32, ao tratar do EF de nove anos, determina que sejam incluídos conteúdos que tratem dos direitos da criança e do adolescente, tendo como diretriz o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Não há uma caracterização do indivíduo na faixa etária da adolescência, mas sim uma preocupação em garantir que esse indivíduo tenha acesso à educação e, a partir disso, possa conhecer seus direitos e se tornar um ser político e social.

O ECA, Lei nº 8.069 de 1990, é um documento oficial que dispõe sobre a proteção integral da criança e adolescente. Nesse documento “adolescente” é definido como “pessoa entre 12 e 18 anos de idade” (art. 2º), que também é protegida pelo regramento desse documento, e não apenas as crianças. Destacamos, nessa normativa legal, dois artigos que são importantes quando pensamos no processo de ensino e aprendizagem escolar, o art. 15 e o art. 58. O primeiro determina que “A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis” (BRASIL, 1990) e o segundo dispõe que “No processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade da criação e o acesso às fontes de cultura.” (BRASIL, 1990). Esses artigos indicam a forma como devemos olhar para os nossos adolescentes: como sujeitos culturais, sociais e políticos, mas também criadores, e livres para se expressar e conduzir seu processo de aprendizagem.

Outro documento importante quando tratamos da faixa etária condizente aos anos finais do EF é o Parecer nº11/2010 do Conselho Nacional de Educação (CNE), que define as diretrizes curriculares nacionais para o EF de nove anos. Antes de estabelecer as diretrizes, o Parecer caracteriza os indivíduos aos quais tais diretrizes se destinam: as crianças e os adolescentes. Sobre os adolescentes, o Parecer identifica que

---

<sup>16</sup> Redação dada pela Lei nº 12.796, de 04 de abril de 2013, que dispôs sobre a formação dos profissionais da educação e alterou diversos artigos da LDBEN.

Eles passam por grandes transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais. Os adolescentes, nesse período da vida, modificam as relações sociais e os laços afetivos, intensificando suas relações com os pares de idade e as aprendizagens referentes à sexualidade e às relações de gênero, acelerando o processo de ruptura com a infância na tentativa de construir valores próprios. Ampliam-se as suas possibilidades intelectuais, o que resulta na capacidade de realização de raciocínios mais abstratos. Os alunos se tornam crescentemente capazes de ver as coisas a partir do ponto de vista dos outros, superando, dessa maneira, o egocentrismo próprio da infância. Essa capacidade de *descentração* é importante na construção da autonomia e na aquisição de valores morais e éticos. (BRASIL, 2010, grifos do original).

A partir disso, o documento indica que os professores devem estar atentos a todo esse processo, buscando alternativas para o trabalho pedagógico e o diálogo com os alunos, lembrando que todo esse processo não é contínuo e uniforme (BRASIL, 2010). Nesse sentido, a proposta de utilizar jogos pode ser uma alternativa para despertar o interesse do adolescente para os assuntos trabalhados em aula e pode também aproximá-lo mais da escola, dos colegas e dos próprios professores.

Por fim, ao observar os documentos oficiais de educação e os referenciais que abordam as características do adolescente, verificamos que, apesar de não haver um consenso universal a respeito do conceito em todos os nossos referenciais, podemos enxergar aproximações em relação a cada corrente, considerando mínimas diferenças e coerência em cada perspectiva. Sendo assim, frisamos o que mencionamos anteriormente: tais dados nos servem para ampliar nossas perspectivas acerca do tipo de perfil que iremos encontrar, mas não nos limita ou engessa nas suas definições.

#### 4 PROPOSTAS DE JOGOS E ATIVIDADES MUSICAIS

Neste capítulo, pretendemos apresentar os conceitos de jogos e detalhar o que seriam jogos cognitivos, bem como indicar alguns usos no ensino regular. Em seguida, trazemos seis propostas de jogos para o uso na educação musical de adolescentes, baseadas nas reflexões levantadas previamente nos capítulos anteriores.

Ao pesquisar a palavra “jogos” na BNCC (2018), encontramos quase 100 menções da palavra. No entanto, poucas vezes ela é citada nos anos finais do EF que não seja com uma conotação esportiva ou dentro da disciplina de educação física. Na realidade, as únicas disciplinas, além de educação física, que mencionam “jogos” são teatro (p. 192), música (p. 205), língua inglesa (p. 249) e matemática (p. 294). Em língua portuguesa, o termo aparece vinculado ao termo “jogos de palavras”.

A definição de jogo apresentada por Beineke (2011) é de caráter subjetivo, relacionando-a a cada pessoa e à sua percepção individual da realidade: “[...] não há, de fato, algum comportamento que permita definir claramente quando se está brincando ou não. Assim, o que caracteriza o jogo é o estado de espírito com que se brinca” (BEINEKE, 2011, p. 24).

A ludicidade, segundo Sarmiento (2004), constitui um traço fundamental das culturas infantis, embora o brincar não constitua atividade exclusiva das crianças. Para as crianças, o brincar é condição da aprendizagem e da sociabilidade, razão pela qual o brinquedo as acompanha nas diferentes fases da construção das suas relações sociais. (BEINEKE, 2011, p. 25).

Essa concepção apresentada por Beineke (2011) está em concordância com Vigotski (2021) que mostra o brincar/o jogar, como sinônimos, como um guia para o desenvolvimento da criança e que se caracteriza por um aspecto de individualidade, uma vez que “na brincadeira, a criança cria uma situação imaginária” (VIGOTSKI, 2021, p. 215); logo, parte de um pensamento individual que posteriormente pode ser partilhado com um coletivo. Em outros momentos, Vigotski (2021) diferencia os termos, quando quer restringir a brincadeira de situação imaginária, realizada com crianças pré-escolares com a brincadeira/jogo de uma criança na idade escolar, em que as regras ganham maior força e ocorre a consciência do objetivo da brincadeira: “À medida que a brincadeira se desenvolve, temos o movimento para o lado no qual se toma consciência do objetivo da brincadeira.” (VIGOTSKI, 2021, p. 236).

Muraro (2018, p. 5) afirma que “o jogo apenas como jogo, pode se [sic] apresentar um potencial educacional não explorado completamente, porém, quando relacionado a outras

práticas pedagógicas e a conteúdo específicos, adquire um valor imensurável.” Essa ideia de atrelar os jogos a outras práticas além de despertar o interesse dos estudantes, tornando-o ativo no processo de aprendizagem, vai ao encontro do que Beineke (2011, p. 11) traz em sua reflexão a respeito do uso dos jogos em um sentido mais amplo, e não apenas como atividades dirigidas e prescritas.

Da mesma forma que na infância o jogo contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades, na adolescência também podemos utilizar formas de jogo que colaborem para o aprendizado e desenvolvimento cognitivo dos indivíduos em formação. Sobre os tipos e categorias de jogos, Muraro (2018) identifica que jogos de tabuleiro, por exemplo, são ricas fontes de desenvolvimento cognitivo, pois envolvem resolução de problemas e interações sociais, e que, atrelados a um tema específico são de grande valia para o uso em sala de aula. Dentre os jogos cognitivos, Ramos *et al.*, (2017, p. 270) mencionam diversos formatos: “eletrônico, de tabuleiro, de desafio individual, de desafio coletivo, entre outros”, e também apontam os jogos de memória, quebra-cabeça, dominó, damas, Tangran, Tetris e Genius. Os autores observam que eles possibilitam o desenvolvimento de habilidades cognitivas como memória, atenção e resolução de problemas, e definem jogos cognitivos como “um conjunto de jogos variados que proporcionam diversão, ao mesmo tempo em que exercitam a cognição humana” (RAMOS *et al.*, 2017, p. 270).

Já Vigotski (2021) menciona um exemplo de jogo de tabuleiro e xadrez, e o compara com os jogos esportivos e recreativos para mostrar a importância dos jogos de regras para a criança a partir da idade escolar, destacando o valor das regras tanto para o engajamento e afetividade delas, quanto para estimulá-las. O autor ainda apresenta a ideia de que ter um vencedor e um vencido é um objetivo do jogo, sem o qual não há engajamento ou sentido na atividade. Ele apresenta os jogos esportivos como exemplo. Vemos que na adolescência, os jogos esportivos são um dos principais tipos de brincadeira de interesse.

É incorreto imaginar que a brincadeira é uma atividade sem objetivo. Ela é uma atividade da criança com objetivo. Nos jogos esportivos, existe o vencedor e o vencido, pode-se chegar primeiro e pode-se ser o segundo ou o último. Resumindo, o objetivo decide o jogo. O objetivo é aquilo graças a que se empreende todo o resto. Como o momento final, ele determina a relação afetiva da criança com o jogo; apostando corrida, ela pode preocupar-se demasiadamente e aborrecer-se muito; de sua satisfação pouco pode restar porque correr para ela é difícil fisicamente e, caso a ultrapassem, sentirá poucas satisfações funcionais. Ao final dos jogos esportivos, o objetivo torna-se um dos momentos dominantes sem o qual o jogar perde seu sentido, assim como seria colocar na boca uma bala gostosa, mastigá-la e cuspi-la. (VIGOTSKI, 2021, p. 236-237).

Tendo acordo com essa perspectiva de Vigotski, optamos por propor jogos que

também utilizam essa ideia de vencedor e vencido, não com o intuito de estimular a competição e a discórdia entre os estudantes, mas para estimular o envolvimento deles nas atividades e trabalhar o autoconhecimento pela vivência dos sentimentos momentâneos proporcionados pela conquista ou pela derrota no jogo.

Para cada tipo de jogos cognitivos, há um efeito no estudante/jogador, e os autores identificaram alguns: “Os jogos individuais requeriam a atenção concentrada, o uso da memória de trabalho, o planejamento de estratégias, sua execução e avaliação, a persistência na tentativa de solução e o autocontrole” (RAMOS *et al.*, 2017, p. 270). Já os jogos coletivos como: “[...] Uno, Dominó, Pega Varetas, 60 segundos e Jogo da Memória, estes envolviam a interação entre mais de uma autorregulação e o autocontrole na interação com o outro.” (RAMOS *et al.*, 2017, p. 270).

Inspiradas nessas possibilidades supracitadas, em outros exemplos encontrados no *website* Pinterest, e na nossa própria prática docente, elaboramos versões de alguns desses jogos cognitivos, com conteúdos relacionados à música, destinados ao público adolescente, os quais apresentaremos a seguir.

#### **4.1. Bingo**

Um jogo muito interessante para trabalhar tanto habilidades musicais quanto estimular a cognição em diversos aspectos é o Bingo. Bingo é um tipo de jogo coletivo que necessita que cada participante possua uma ou mais cartelas com espaços preenchidos por palavras ou imagens relacionadas a algum assunto (originalmente eram números) que são sorteados aleatoriamente e são chamados para todos os jogadores ouvirem. Os jogadores que identificarem a palavra/imagem/número chamado em suas cartelas devem marcá-los (pode ser com um feijão, pino, bala ou mesmo um lápis). Uma lista será “chamada”, o jogador que completar sua cartela primeiro deve gritar “Bingo!” e, então, será considerado o vencedor. É possível também haver mais de um vencedor por ordem de quem for completando a cartela. As cartelas são diferentes, com combinações diferentes do conteúdo da lista em questão. Outra possibilidade, sem ser completar a cartela, seria formar determinado desenho, como X, quadrado, cruz, uma linha horizontal ou vertical, e assim por diante.

No site “My Free Bingo Cards”<sup>17</sup>, encontramos uma lista de cartelas virtuais de bingo - passíveis de serem editadas, criadas e impressas também – e que podem ser utilizadas em

---

<sup>17</sup> Disponível em: <https://myfreebingocards.com/>. Acesso em: 26 set. 2023.

diversas disciplinas, inclusive na educação musical. Para turmas iniciantes em música, é possível realizar um bingo de instrumentos musicais, no qual há um princípio de referência auditiva aplicado, que é o exemplo que vamos propor. Nesse jogo, cada cartela deverá trazer diversos nomes ou imagens de instrumentos musicais. O tamanho da cartela interfere na duração do jogo e também na quantidade de material que deverá ser levantado pelo professor para realizá-lo. Sugerimos uma cartela com 3 X 3, conforme modelo abaixo.

**Figura 1 - Cartela de Bingo de Instrumentos Musicais elaborada no site My Free Bingo Cards**



Fonte: A autora, 2023.

Após distribuir as cartelas, o professor começa a reproduzir a sonoridade de cada instrumento, com o auxílio de uma caixa de som e um aparelho celular ou computador conectado à *internet* que permita o acesso a plataformas de música. O estudante deve identificar o timbre do instrumento para poder marcá-lo em sua cartela. No APÊNDICE 3, sugerimos uma lista de instrumentos musicais com a indicação de *links* do YouTube que podem ser usados na realização deste Bingo. Assim que um estudante fechar sua cartela, o professor deve conferir se realmente as marcações estão todas corretas. Se houver algum erro, indica-se qual é, e o jogo continua. Se estiver tudo certo, aquele aluno será o vencedor.

Em seguida, se o professor tiver um projetor disponível, pode mostrar os vídeos para

os estudantes e falar sobre cada instrumento. A lista que propomos engloba diversos instrumentos; no entanto, é importante que o professor priorize os que fazem parte do universo cultural e musical dos estudantes, atendendo ao disposto no ECA, de respeito aos valores culturais, artísticos e históricos próprios dos adolescentes (BRASIL, 1990). Dessa forma, cada turma pode ter um conjunto de instrumentos diferentes, adequados ao seu contexto específico. O jogo também pode ser um estímulo para o conhecimento de novos instrumentos.

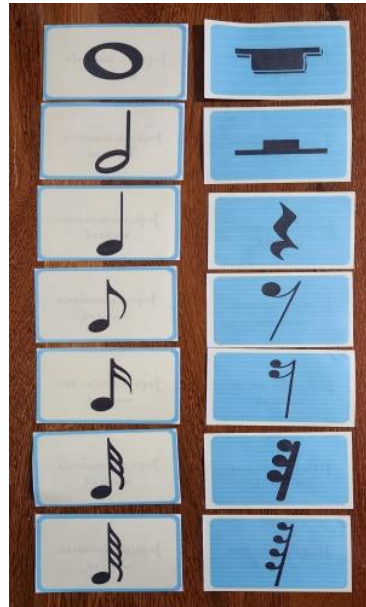
Por meio desse jogo, é possível trabalhar os parâmetros do som timbre e altura (mostrando que dependendo do tamanho do instrumento o som poderá ser mais grave ou mais agudo). Além disso, independentemente do conteúdo abordado, esse tipo de jogo trabalha a memória, a atenção, a concentração, o reconhecimento sonoro e a necessidade de se realizar silêncio para ouvir e compreender o que está sendo chamado.

Esse jogo pode ser adaptado para o trabalho com diversos conteúdos. É possível realizar um bingo com informações referentes ao estudo de gêneros musicais, de história da música e de símbolos musicais (relacionando o símbolo ao seu nome). Em turmas já com um conhecimento musical mais avançado, é possível realizar bingo de progressão de acordes (em que a sequência tocada deverá ser reconhecida sonoramente); bingo de intervalos e bingo de tonalidades e armaduras (este último pode ser mais visual, para trabalhar o reconhecimento da representação gráfica).

## **4.2 Jogo da memória**

Assim como já foi mencionado, o jogo da memória é um jogo cognitivo, e ao atrelarmos um conteúdo musical a ele, também se torna um jogo musical. Em nossa proposta, apresentaremos duas variações: uma que trabalha a relação de figuras de som e de silêncio e outro que trabalha o nome de diferentes instrumentos musicais às suas figuras. Nessa segunda variação, apresentamos os nomes dos instrumentos em inglês e português para ampliar as possibilidades de uso para um viés interdisciplinar, mas é possível desenvolver esse mesmo jogo utilizando-se de outros conteúdos musicais.

**Figura 2 – Cartas do Jogo da Memória de figuras de ritmo e pausas**



Fonte: A autora, 2023.

**Figura 3 – Cartas do Jogo da Memória de instrumentos musicais**



Fonte: A autora, 2023.

Cada carta possui um par correspondente<sup>18</sup>. As cartas serão viradas para baixo e embaralhadas; em seguida, organizadas ainda viradas para baixo (de modo que ninguém saiba onde os pares estão). Cada jogador terá a chance de desvirar duas cartas a cada rodada de

<sup>18</sup> A matriz das cartas, desenvolvida no site Canva.com, estão disponíveis no APÊNDICE 4.

forma aleatória. Se as cartas escolhidas forem os pares correspondentes, as cartas serão guardadas com o jogador, caso o contrário, deverão ser viradas novamente no mesmo lugar onde estavam. O jogador com a memória mais aguçada logo memorizará onde estão os pares. Por fim, vencerá o jogador que juntar mais pares.

**Figura 4 – Etapas do Jogo da Memória de figuras de ritmo e pausas**



Fonte: A autora, 2023.

**Figura 5 – Etapas do Jogo da Memória de instrumentos musicais**



Fonte: A autora, 2023.

Esse jogo exige que os jogadores tenham um conhecimento prévio do tema abordado, no caso de nossos exemplos, o nome dos instrumentos musicais apresentados nas cartas (sugerimos que esse jogo seja realizado após o jogo de bingo de instrumentos musicais) e a correspondência entre as figuras de som e de silêncio. Esses jogos demandam atenção e foco, e estimulam e desenvolvem memória de curto prazo.

### 4.3 Jogo da memória sonora

Este jogo é uma proposta inspirada em uma atividade realizada com a disciplina de Processo de Musicalização (PROM) objetos sonoros e instrumentos não-convencionais: criações e aplicações, do curso de licenciatura em Música da UNIRIO, cujo objetivo era produzir um jogo da memória no qual o principal sentido estimulado fosse a audição – diferente do jogo da memória usual. Realizamos adaptações na proposta feita durante essa disciplina, baseada também em ideias similares de atividades apresentadas nas redes sociais, em perfis de compartilhamento de atividades de musicalização<sup>19</sup>.

Para que a parte visual não fosse o único fator de acionamento da memória, utilizamos recipientes iguais (cerca de 5 pares de pequenas caixas de papel, feitas com papel sulfite branco e embrulho de presente, por meio de origami), de maneira que o som fosse o principal elemento de identificação dos pares. Cada par de caixas deve abarcar os mesmos conteúdos em quantidade e qualidade, para soarem com o mesmo timbre. Ao longo do jogo, o conteúdo poderá ser verificado para constatar se o jogador fez a correlação sonora correta.

**Figura 6 – Jogo da Memória Sonoro**



Fonte: A autora, 2023.

O jogo pode ser realizado por dois ou mais participantes dependendo da quantidade de pares<sup>20</sup>. Acreditamos que também seja possível jogar em grupos/duplas para adaptar a interação em uma sala de aula, e também adequar as quantidades e a dificuldade ao nível de

<sup>19</sup> Exemplo similar disponível em: [https://www.instagram.com/reel/Cx83\\_4ZxbzY/?igshid=YTUzYTFiZDMwYg%3D%3D](https://www.instagram.com/reel/Cx83_4ZxbzY/?igshid=YTUzYTFiZDMwYg%3D%3D). Acesso em: 30 set. 2023

<sup>20</sup> No exemplo proposto utilizamos apenas cinco sonoridades, ou seja, cinco pares, no entanto, é possível expandir esse número utilizando outros materiais, tornando o jogo ainda mais desafiador.

cada turma. Assim como o jogo da memória convencional, os recipientes/caixas estão dispostos de forma organizada em uma mesa/chão e cada jogador deverá desvendar os pares, porém ao invés de “virar as cartas” o jogador deverá chacoalhar as caixinhas<sup>21</sup> e, antes de guardar consigo, caso ache que têm o mesmo som, poderá verificar se o conteúdo nas caixas é de fato igual. O jogador/dupla que juntar mais pares vence.

Outra forma de jogar seria com dois jogadores, um sendo o juiz e o outro tentando desvendar quais seriam os pares. Esse jogador tentaria desvendar os pares o mais depressa possível e, no fim, o jogador-juiz verifica o quanto ele acertou, abrindo as caixas e mostrando o conteúdo delas.

É importante destacar que a percepção musical e auditiva é fundamental nas atividades de educação musical, e também algo útil e necessário em atividades diárias de todas as pessoas de idades e posições diferentes da sociedade. No entanto, atividades desse tipo têm sido pouco estimuladas nas últimas gerações devido aos intensos estímulos visuais por meio dos atuais modelos midiáticos e de redes sociais.

#### **4.4 Jogo de tabuleiro**

O jogo de tabuleiro que propomos, intitulado “Trilha da harmonia”, foi elaborado a partir do site Canva.com<sup>22</sup>, e aborda a temática da formação de acordes, tríades e/ou tétrades. É necessário que os participantes tenham um conhecimento prévio desse assunto. Esse jogo pode ser utilizado como uma estratégia de revisão desse conteúdo ou como um exercício de fixação.

O jogo consiste em um tabuleiro com um caminho a ser percorrido pelos jogadores que estarão representados por pinos (cada um com uma cor de sua escolha). A turma deverá ser dividida em pequenos grupos com, no máximo, cinco alunos para a realização do jogo, sendo quatro alunos para atuarem como jogadores e um como juiz. Cada jogador deve jogar o dado uma vez para decidir quem será o primeiro a jogar. O jogador que tirar o maior número inicia o jogo. Para jogar, cada jogador deve lançar o dado que mostrará o número de casas a serem percorridas. A casa em que o jogador da vez parar indicará o acorde a ser detalhado, ou seja, o jogador deverá dizer quais notas compõem o acorde (tríade ou tétrades de acordo com

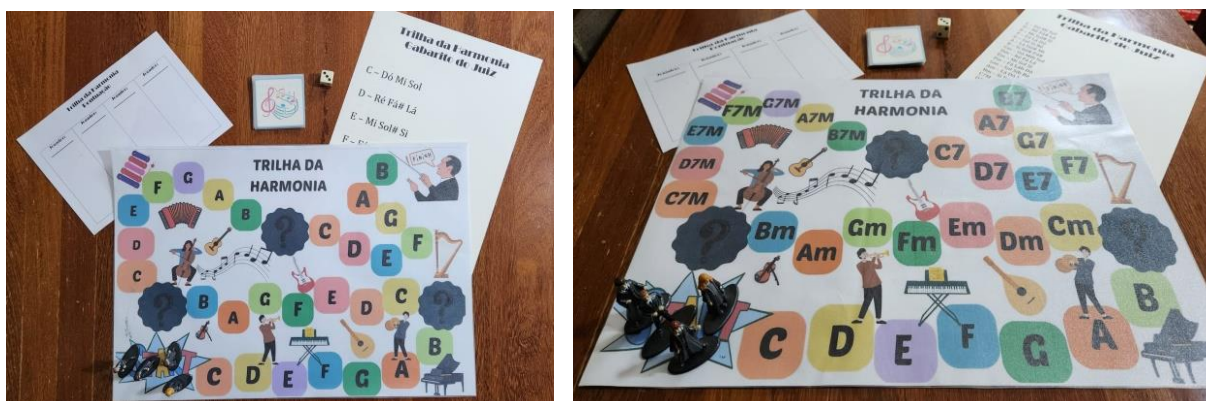
---

<sup>21</sup> Demonstração de como se joga disponível em: <https://youtu.be/FhImy9fWhyE?si=GWmMruvmLc-iFKSl>. Acesso em: 31 out. 2023.

<sup>22</sup> Este site é uma grande ferramenta para a produção de jogos e outros materiais visuais para a educação. Disponível em: [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/). Acesso em: 26 set. 2023.

o nível dos alunos e da escolha a ser acordada antes do jogo começar). Dependendo do nível de formação dos alunos, pode-se solicitar que cantem arpejando as notas do acorde a partir da referência sonora da nota fundamental dada pelo juiz com o auxílio de um instrumento musical de altura definida, um diapasão ou mesmo um aplicativo de celular que reproduza notas musicais. Outra possibilidade é pedir que o jogador toque em um teclado (se disponível na escola) ou em um aplicativo de celular que represente o instrumento. O professor pode, ainda, ele mesmo tocar cada acorde que surgir, reforçando, assim, o importante aspecto sonoro da realização de acordes. Se o jogador acertar, marcará três pontos, que serão anotados e computados pelo juiz; caso contrário, não marcará ponto. Junto com o jogo, haverá uma folha com a indicação da formação de cada acorde que ficará com o juiz que fará a verificação durante as jogadas, e também uma folha para anotação dos pontos.

**Figura 7 – Jogo Trilha da Harmonia (versão mais simples e a mais elaborada)**



Fonte: A Autora, 2023.

As casas especiais, marcadas por um ponto de interrogação, correspondem às cartas extras que possuem perguntas relacionadas à formação de acordes, como por exemplo: “Qual o acorde formado pelas notas ré-fá#-lá?”. Ao cair em uma dessas casas, o jogador deverá retirar uma carta e responder corretamente à pergunta para seguir no jogo, sem ganhar ponto; mas, se responder errado permanecerá na casa especial e na rodada seguinte deverá tirar outra carta para tentar avançar. Vence o jogador que tiver marcado mais pontos até algum dos jogadores chegar na linha de chegada, ou se o tempo estipulado para o jogo pelos próprios jogadores tiver chegado ao fim. O jogador que chegar primeiro à linha de chegada ganha ainda três pontos extras. Os tabuleiros propostos e todas as outras partes do jogo estão disponíveis no APÊNDICE 5.

Esse tipo de jogo também trabalha memória de longo prazo e de curto prazo, pois é necessário lembrar de uma informação prévia e também uma informação recente, no caso de o

acorde solicitado já ter sido detalhado por algum participante ao longo do jogo. Podemos ver que, em se tratando de um jogo com regras mais rígidas e complexas, o jogo se torna mais desafiador e isso é o que traz afetividade com a atividade, pois a satisfação está em cumprir o objetivo, no tempo mais curto possível, “que também está ligado ao objetivo”. (VIGOTSKI, 2021, p. 237):

No final do desenvolvimento, aparece a regra e, quanto mais rígida, mais adaptação exige da criança; quanto mais regula a atividade da criança, mais tenso e acirrado torna-se o jogo. No jogo, a simples corrida sem objetivo, sem regras, é indolente e não empolga as crianças. (VIGOTSKI, 2021, p. 237).

Esses jogos com regras são desafiadores para os adolescentes, e é importante que o grupo que jogar estabeleça as regras com clareza. O que está sendo apresentado é uma proposta que pode ser alterada de acordo com a realidade de cada grupo.

#### 4.5 Adedonha<sup>23</sup> Musical

A "Adedonha Musical" é muito similar ao jogo homônimo, Adedonha<sup>24</sup>, sendo que as categorias escolhidas no jogo devem ser relacionadas à música, como: instrumento musical, gênero musical, banda, cantor(a), compositor (a), elemento da escrita musical, profissão ligada à música, e outras. Essas são apenas algumas sugestões de categorias, mas o grupo pode definir outras de acordo com suas vivências ou mesmo de acordo com o conteúdo que está sendo trabalhado em aula.

Após definidas as categorias que são anotadas em colunas em uma folha de papel pelos participantes, inicia-se o jogo falando em conjunto “adedooooooooonha”, sendo que durante a fala da sílaba “nha”, cada jogador deve mostrar as mãos com uma determinada quantidade de dedos para serem contados juntamente com as letras do alfabeto (de A a Z). Se forem muitos jogadores, e a quantidade de dedos extrapolar a quantidade de letras do alfabeto, deve-se repeti-lo quantas vezes forem necessárias até que se chegue ao último dedo. A letra que corresponder a esse último dedo será a letra que conduzirá a definição dos itens a serem descritos na folha – palavras que se iniciam pela letra estipulada/sorteada.

O primeiro que completar todos os itens grita: "Terminei" ou então, combina-se um tempo para fazer a conferência das respostas. Durante a conferência, são atribuídas

<sup>23</sup> O termo sofre alterações gráficas de acordo com a região, podendo ser encontrado como “Adedanha” em alguns lugares.

<sup>24</sup> Tradicionalmente, na Adedonha, institui-se em comum acordo entre os jogadores quais serão as categorias abordadas, sendo comum: nome de pessoa, cor, objeto, modelo de carro, nome de ator/atriz e outros.

pontuações a cada item disposto nas categorias definidas. Para itens presentes na lista de apenas um jogador é atribuída a nota dez; para itens que se repetem entre mais de um jogador, atribuem-se cinco pontos. Ao final, faz-se o somatório total e o ganhador é quem fizer mais pontos.

Na imagem abaixo, temos a representação visual de uma folha, já dividida em categorias, para a realização do jogo. No entanto, pode-se jogá-lo em uma folha de papel sulfite ou mesmo em uma folha de caderno, não necessitando, assim, de um material muito complexo.

**Figura 8 – Sugestão de folha para realização da Adedonha Musical**

INSTRUMENTO	GÊNERO MUSICAL	BANDA	CANTOR(A)	COMPOSITOR(A)	ELEMENTO DA ESCRITA MUSICAL	PROFISSÃO LIGADA À MÚSICA	TOTAL

Fonte: A Autora, 2023.

É um jogo interessante, que leva em consideração o que o aluno já tem de conhecimento musical, permite que ele explore sua bagagem musical e conheça outros elementos. Além disso, estimula memória de longo prazo e o desenvolvimento de vocabulário relacionado à música.

#### 4.6 Baralhos musicais

Propomos dois tipos de baralho musicais: um de ritmo e outro de notas musicais. Podem ser jogados em grupos de até quatro jogadores. No baralho de notas musicais, deve-se ter dois conjuntos de cartas para cada oitava, contabilizando 48 cartas; já o de ritmo deve ter também 48 cartas, com combinações diversas de figuras rítmicas. Cada jogador receberá, de início, quatro cartas. O resto ficará no meio da mesa, virado para baixo, com uma carta inicial

virada para cima. A matriz das cartas propostas, que também foram desenvolvidas no site Canva.com, estão disponíveis no APÊNDICE 6.

**Figura 9 - Baralho de Notas Musicais.**



Fonte: A Autora, 2023.

No baralho de notas musicais, o objetivo final do jogo é formar uma sequência pré-estabelecida: pode ser de notas ascendentes em graus conjuntos com quatro cartas; ou então uma sequência ascendente e descendente com graus conjuntos. A definição do objetivo final e da característica da sequência a ser formada será decidida pelos próprios jogadores.

Já no baralho rítmico, logo no início é preciso definir qual será o padrão rítmico a ser formado durante o jogo. Nossa proposta considera a definição de semínima com o valor de um tempo, mas é possível realizar alterações e considerar outras figuras como referência de unidade de tempo. Uma proposta é formar uma sequência que ocupe um compasso quaternário, ou mesmo um compasso com cinco ou seis tempos. Novamente os estudantes/jogadores devem definir as regras em conjunto antes de começar o jogo. O desenvolvimento do jogo se dá pelo movimento de buscar as cartas necessárias para atingir o objetivo traçado no início. Dessa forma, a cada rodada os jogadores devem comprar uma carta do montinho da mesa ou pegar a(s) carta(s) que está(ão) virada(s) na mesa, sempre mantendo, pelo menos, uma carta nessa posição. Ao pegar uma carta no montinho, o jogador deve se desfazer de alguma carta que esteja em sua mão. Dessa forma, cada jogador deve ir montando a sequência desejada, sem permitir que os outros vejam o baralho que está em sua mão. Vence aquele que completar primeiro a sequência.

**Figura 10 - Baralho rítmico**

Fonte: A Autora, 2023.

Uma proposta interessante é realizar em conjunto a leitura rítmica da sequência apresentada pelo jogador vencedor, bem como realizar o solfejo da sequência melódica estabelecida no baralho de notas musicais. Pode-se, ainda, ir anotando as sequências rítmicas e melódicas vencedoras para um posterior trabalho de composição, relacionando as notas às figuras, buscando dar um sentido musical aos trechos selecionados. Dessa forma, atrelamos o conhecimento teórico da música ao conhecimento prático, propondo uma realização sonora a partir do jogo realizado.

Esses são jogos que podem ser adequados às necessidades de cada ambiente escolar. Alguns demandam um material específico como cartas e tabuleiros, mas esses podem ser feitos também manualmente, sem a obrigatoriedade de serem impressos. Além disso, pode-se sugerir que os próprios estudantes criem jogos relacionados aos conteúdos musicais. Essa proposta propiciará não apenas o contato com os elementos relacionados à música, mas também promoverá a criatividade e desenvolverá a cognição, “que envolve atenção, percepção, memória, raciocínio, juízo, imaginação, pensamento e linguagem” (PÔRTO, 2006 *apud* SILVA *et al.*, 2022, p. 4), próprios do processo de conhecer.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o intuito de investigar a importância do uso de jogos musicais e cognitivos na sala de aula para estudantes dos anos finais do EF e EM, e apresentar propostas de jogos que contribuam com o desenvolvimento cognitivo de adolescentes. A ideia surgiu a partir da observação da existência de defasagens cognitivas em estudantes, comprovadas em pesquisas recentes a esse respeito (SILVA *et al.*, 2022), localizadas a partir de uma revisão bibliográfica sobre o assunto em questão.

Inicialmente, realizamos um levantamento bibliográfico em busca de pesquisas que abordassem a utilização de jogos no processo educacional de adolescentes. Após o levantamento inicial foi realizada uma seleção das referências mais relevantes encontradas e adicionadas ao nosso embasamento. Contando com o referencial teórico (VIGOTSKI, 2021), a elaboração da pesquisa contou com um total de 13 textos, nos quais encontramos exemplos de jogos cognitivos e também jogos musicais dos quais nos inspiramos para formular as seis propostas apresentadas.

Em seguida, realizamos uma reflexão sobre a conceituação e caracterização desse período da vida humana que é a adolescência e a forma como os documentos oficiais do Governo Brasileiro os reconhecem, importante para entender a concepção de educação que lhes é destinada na educação básica. Os documentos descrevem o estudante dos anos finais do EF e EM como um indivíduo social e cultural em transformação, mas, ao mesmo tempo, preveem aplicação de um currículo homogeneizante que não considera as diferenças.

A partir desses textos, buscamos corroborar a premissa inicial e, a partir disso, desenvolvemos propostas de jogos possíveis de serem aplicados no contexto dos anos finais do EF e EM. Não pretendemos que esses jogos sejam reduzidos à aplicação como recreação, mas que sejam incorporados no trabalho pedagógico, sendo propostas alterações e adequações ao contexto de cada escola ou mesmo cada turma. Além disso, os alunos devem ser incentivados a participar das decisões relativas às regras e procedimentos dos jogos, desenvolvendo, assim, sua autonomia e a capacidade de fazer escolhas e tomar decisões.

A premissa de que os jogos podem ser importantes ferramentas para o desenvolvimento cognitivo em música de adolescentes, a partir da observação dos efeitos positivos que essas atividades têm no desenvolvimento infantil, pôde ser reforçada por meio dos dados trazidos em Ilari (2003), Muraro (2018), Sousa (2019), Hickmann e Hickmann (2019), Santos e Ortega (2009), Lara *et al.* (2017), Ramos *et al.* (2017) e Casarotto, Vargas e

Mello-Carpes (2017), no diálogo com Vigotski (2021).

Sendo assim, constatamos que é possível lançar mão de jogos musicais como ferramenta para quebrar barreiras no aprendizado de adolescentes por meio de estímulos cognitivos diversos.

O curto prazo de tempo para o desenvolvimento de uma pesquisa no nível de uma pós-graduação *lato sensu* limita o aprofundamento de conceitos e mesmo a exploração de outras fontes. No entanto, espera-se dar continuidade à pesquisa abordando esse tema com um foco no viés interdisciplinar, considerando também estímulos à aquisição de língua estrangeira por meio de jogos cognitivos musicais, em uma pós-graduação *stricto sensu*, em que seja possível aplicar os jogos e verificar resultados práticos, considerando, especialmente, a realidade apontada por Silva *et al.* (2022) dos efeitos da pandemia no aprendizado de adolescentes.

## REFERÊNCIAS

AURÉLIO Online. **Cognição**. 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/cognicao/>. Acesso em: 26 ago. 2023.

BEINEKE, Viviane. Música, jogo e poesia na educação musical escolar. **Música na Educação Básica**, Porto Alegre, v. 3, n. 3, p. 9–27, set. 2011. Disponível em: [http://abemeducacaomusical.com.br/revista\\_musica/ed3/pdfs/viviane\\_3.pdf](http://abemeducacaomusical.com.br/revista_musica/ed3/pdfs/viviane_3.pdf). Acesso em: 23 set. 2023.

BRASIL. **Lei nº 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. 1990. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm). Acesso em: 2 out. 2023

BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer CNE/CEB nº 11/2010**, aprovado em 7 de julho de 2010. Brasília: MEC, 2010. Disponível em: <https://encurtador.com.br/rtALR>. Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 12 set. 2023

CASAROTTO, Franciele Dornelles; VARGAS, Liane da Silva de; MELLO-CARPES, Pâmela B. Música e seus efeitos sobre o cérebro: uma abordagem da neurociência junto a escolares. **Revista ELO - Diálogos em Extensão**, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 55–60, out. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/elo/article/view/1180>. Acesso em: 23 set. 2023.

HICKMANN, Girlane Moura; HICKMANN, Adolfo Antonio. Iniciação musical no ensino fundamental: afetividade e aprendizagem. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João del-Rei, v. 14, n. 1, p. 1-9, jan./mar. 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ppp/v14n1/04.pdf>. Acesso em: 23 set. 2023.

ILARI, Beatriz. A música e o cérebro: algumas implicações do neurodesenvolvimento para a educação musical. **Revista da Abem**, Porto Alegre, v. 11, n. 9. Porto Alegre: ABEM, p. 7–16, 2003. Disponível em: <https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/395/322>. Acesso em: 23 set. 2023.

LARA, Daniel Dose de *et al.* A contribuição dos jogos para o estímulo cognitivo e social em idosos. *In*: SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO: REDES E TERRITÓRIOS, 22, 2017, Rio Grande do Sul. **Anais [...]**. Rio Grande do Sul: Unicruz, 2017. p. 1-8. Disponível em: <https://encurtador.com.br/msJY8>. Acesso em: 12 set. 2023

MURARO, Amanda Muniz. Produção de Material Didático na Educação Musical: uma proposta com jogos de tabuleiro. *In*: ENCONTRO REGIONAL SUDESTE DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL, 11, 2018, São Carlos/SP. **Anais [...]**. São Carlos/SP: UFSCar, 2018. p. 1-10. Disponível em: [http://abemeducacaomusical.com.br/anais\\_ersd/v3/papers/3244/public/3244-11303-1-PB.pdf](http://abemeducacaomusical.com.br/anais_ersd/v3/papers/3244/public/3244-11303-1-PB.pdf). Acesso em: 12 set. 2023.

RAMOS, Daniela Karine *et al.* O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. **Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 21, n. 2, p. 265–275, Mai./Ago. 2017. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 23 set. 2023.

ROCHA, Kauê A. da Silva. **Teatro, jogo e adolescência: um encontro das potencialidades do jogo quando presente na escola.** 2022. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

RODRIGUES, Flávio. Resenha: BRITO, Teca Alencar de. Um jogo chamado música: escuta, experiência, criação, educação. São Paulo: Peirópolis, 2019. 200p. **Revista da Abem**, [S.l.], v. 28, p. 468-472, 2020. Disponível em:

<https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/888>. Acesso em: 23 set. 2023.

ROSSETTI, Claudia Broetto. **Preferência lúdica e jogos de regras: um estudo com crianças e adolescentes.** 2001. 176f. Tese (Doutorado em Psicologia) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

ROSSETTI, Claudia Broetto; SOUZA, Maria Thereza C. C. de. Preferência lúdica de uma amostra de crianças e adolescentes da cidade de Vitória. **Psicologia: Teoria e Prática**, v. 7, n. 2, p. 87-114, 2005. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ptp/v7n2/v7n2a04.pdf>.

Acesso em: 23 set. 2023.

SANTOS, Claudimara Chisté; ORTEGA, Antonio Carlos. O jogo de regras como recurso para avaliação e intervenção: um estudo piagetiano com adolescentes. **Ciências & Cognição**, v. 1, n. 14, p. 26–49, 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v14n1/v14n1a04.pdf>.

Acesso em: 23 set. 2023.

SILVA, Noelle Pedroza *et al.* COVID-19 alterando a cognição, a ansiedade e o sono de estudantes do ensino médio técnico de uma instituição federal de ensino no Rio de Janeiro.

**RECIMA21- Revista Científica Multidisciplinar**, v. 3, n. 11, p. 1–18, 2022. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/2227/1702>. Acesso em: 10 out. 2023.

SOUSA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, v. 20, n. 43, p. 64–83, 2021. Disponível em:

<https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336>. Acesso em: 23 set. 2023.

SOUSA, Ediel Rocha de. Adultos também se divertem: relatos de jogos musicais como recurso de aprendizagem para o ensino técnico-profissionalizante. *In*: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL, 24, 2019, Campo Grande/MS. **Anais [...]**. Campo Grande/MS: UFMS, 2019. p. 1-10. Disponível em: <https://www.abem-submissoes.com.br/index.php/xxivcongresso/2019/paper/viewFile/27/204>. Acesso em 12 set. 2023.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na sala de aula.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. *In*: VIGOTSKI, L. S.. **Psicologia, Educação e desenvolvimento**: escritos de L.S. Vigotski. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2021, p. 210–239.

**APÊNDICES**

**APÊNDICE A – TABELA COM OS RESULTADOS DA BUSCA REALIZADA EM BASES DE DADOS DIVERSAS**

Termo de busca: Jogos na aprendizagem musical				
Base de Dados: Google Acadêmico				
TÍTULO	AUTOR(A)(ES)	ANO	FORMATO	LINK PARA ACESSO
Produção de Material Didático na Educação Musical: uma proposta com jogos de tabuleiro	Amanda Muniz Muraro	2018	Trabalho em Anais de Evento	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br/anais_ersd/v3/papers/3244/public/3244-11303-1-PB.pdf">http://abemeducacaomusical.com.br/anais_ersd/v3/papers/3244/public/3244-11303-1-PB.pdf</a>
Música e o cérebro: algumas implicações do neurodesenvolvimento para a educação musical	Beatriz Ilari	2003	Artigo Científico	<a href="http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/395">http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/395</a>
Adultos também se divertem: relatos de jogos musicais como recurso de aprendizagem para o ensino técnico-profissionalizante	Ediel Rocha de Sousa	2019	Trabalho em Anais de Evento	<a href="https://www.abem-submissoes.com.br/index.php/xxivcongresso/2019/paper/viewFile/27/204">https://www.abem-submissoes.com.br/index.php/xxivcongresso/2019/paper/viewFile/27/204</a>
Iniciação musical no ensino fundamental: afetividade e aprendizagem	Girlane Moura Hickmann e Adolfo Antonio Hickmann	2019	Artigo Científico	<a href="http://seer.ufsj.edu.br/revista_ppp/article/view/2775">http://seer.ufsj.edu.br/revista_ppp/article/view/2775</a>

Música, jogo e poesia na educação musical escolar	Viviane Beineke	2011	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br/revista_musica/ed3/pdfs/viviane_3.pdf">http://abemeducacaomusical.com.br/revista_musica/ed3/pdfs/viviane_3.pdf</a>
Jogos e Aplicações Multimédia em Educação Musica	Rui Rolo e José Bidarra	2011	Artigo Científico	<a href="https://www.researchgate.net/profile/Rui-Rolo-2/publication/355162590_Jogos_e_Aplicacoes_Multimedia_em_Educacao_Musical/links/616153e30bf51d48175b80ca/Jogos-e-Aplicacoes-Multimedia-em-Educacao-Musical.pdf">https://www.researchgate.net/profile/Rui-Rolo-2/publication/355162590_Jogos_e_Aplicacoes_Multimedia_em_Educacao_Musical/links/616153e30bf51d48175b80ca/Jogos-e-Aplicacoes-Multimedia-em-Educacao-Musical.pdf</a>
O que os jogos de entretenimento têm	Leandro Demenciano Costa	2009	Artigo Científico	<a href="https://www.sbgames.org/~sbgameso/papers/sbgames09/artanddesign/tutorial_Artes3.pdf">https://www.sbgames.org/~sbgameso/papers/sbgames09/artanddesign/tutorial_Artes3.pdf</a>
Jogos de improvisação como estratégia para a aquisição de competências técnicas e musicais na aprendizagem da percussão	Paulo Alexandre Pereira da Costa	2016	Dissertação	<a href="https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/43931/1/Paulo%20Alexandre%20Pereira%20da%20Costa.pdf">https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/43931/1/Paulo%20Alexandre%20Pereira%20da%20Costa.pdf</a>
Base de dados: BDTD				
<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR(A)(ES)</b>	<b>ANO</b>	<b>FORMATO</b>	<b>LINK PARA ACESSO</b>
Boris Porena e Kinder-musik: o jogo musical num contexto de aprendizagem criativa	Adriano Justino Moreira	2021	Dissertação	<a href="https://doi.org/10.11606/D.27.2021.tde-24082021-235734">https://doi.org/10.11606/D.27.2021.tde-24082021-235734</a>
O Jogo Musical COBRA (1984) de John Zorn: reflexões sobre sua história e prática	Luis Carlos Ribeiro dos Santos	2016	Tese	<a href="https://doi.org/10.11606/T.27.2016.tde-14092016-115347">https://doi.org/10.11606/T.27.2016.tde-14092016-115347</a>

Música e jogos num contexto coletivo de ensino usando procedimento de exclusão	Rodrigues, Maria Cristina Cardoso Maurício	2003	Dissertação	<a href="http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/85974">http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/85974</a>
Termo de busca: Jogos musicais na adolescência				
Base de dados: Google acadêmico				
<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR(A)(ES)</b>	<b>ANO</b>	<b>FORMATO</b>	<b>LINK PARA ACESSO</b>
PLAY MUSIC: uma prática pedagógica a partir de jogos musicais	Wellington Tangi Miguel e Rony Carlos de Araujo	2018	Trabalho em Anais de Evento	<a href="https://npd.uem.br/eventos/assets/uploads/files/evt/21/016%20PLAY%20MUSICA.pdf">https://npd.uem.br/eventos/assets/uploads/files/evt/21/016%20PLAY%20MUSICA.pdf</a>
Apreciação musical para adolescentes	Ana Lúcia Iara Gaborim Moreira	2011	Artigo	<a href="http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/dezembro2011/arte_artigos/apreciacaomusical.pdf">http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/dezembro2011/arte_artigos/apreciacaomusical.pdf</a>
Contribuições das oficinas de violão no desenvolvimento musical de adolescentes acolhidos	Leonardo Fonseca Rocha	2021	Dissertação	<a href="https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/ppgpsi/DISSERTACAO%20LEONARDO%20FINAL.pdf">https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/ppgpsi/DISSERTACAO%20LEONARDO%20FINAL.pdf</a>
Teatro, jogo e adolescência: um encontro das potencialidades do jogo quando presente na escola	Kauê Antonio da Silva Rocha	2022	Dissertação	<a href="https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/47568/1/Disserta%20Completa%20%281%29.pdf">https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/47568/1/Disserta%20Completa%20%281%29.pdf</a>

O jogo de regras como recurso para avaliação e intervenção: um estudo Piagetiano com adolescentes	Claudimara Chisté Santos e Antonio Carlos Ortega	2009	Artigo	<a href="http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/41">http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/41</a>
Preferência lúdica e jogos de regras: um estudo com crianças e adolescentes / Playing preference and games of rules: a study with children and adolescents	Claudia Broetto Rossetti	2001	Tese	<a href="https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-397949">https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-397949</a>
Tempo, adolescência e jogo	Alexandre Giannico Borges	2012	Dissertação	<a href="https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-17092012-155145/pt-br.php?trk=profile_certification_title">https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-17092012-155145/pt-br.php?trk=profile_certification_title</a>
Base de dados: Academia.Edu				
<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR(A)(ES)</b>	<b>ANO</b>	<b>FORMATO</b>	<b>LINK PARA ACESSO</b>
Jogos musicais: o jogo como estratégia composicional	Alexandre de Souza Ferreira da Silva Pinto, Helder Alves de Oliveira, André Codeço dos Santos e Liduino José Pitombeira de Oliveira.	2016	Trabalho em Anais de Evento	<a href="https://www.academia.edu/28322394/Jogos_musicais_o_jogo_como_estrat%C3%A9gia_composicional?sm=b">https://www.academia.edu/28322394/Jogos_musicais_o_jogo_como_estrat%C3%A9gia_composicional?sm=b</a>
Base de dados: Periódicos da Capes				
<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR(A)(ES)</b>	<b>ANO</b>	<b>FORMATO</b>	<b>LINK PARA ACESSO</b>

Pedagogia da criação musical hoje: partir da infância, passar pela adolescência e ir além	François Delalande (Tradução de Tamyra Moreira)	2017	Artigo Científico	<a href="https://revistas.udesc.br/index.php/orfeu/article/view/1059652525530402022017013">https://revistas.udesc.br/index.php/orfeu/article/view/1059652525530402022017013</a>
Termo de busca: Jogos musicais				
Base de Dados: BDTD				
<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR(A)(ES)</b>	<b>ANO</b>	<b>FORMATO</b>	<b>LINK PARA ACESSO</b>
Recursos musicais aplicáveis à saúde da criança e do adolescente: contribuições da musicoterapia à clínica pediátrica	Maria Eugenia Castelo Branco Albinati	2008	Tese	<a href="https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECJS-7JUKCN/1/maria_eug_nica_castelo_branco_albinati.pdf">https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECJS-7JUKCN/1/maria_eug_nica_castelo_branco_albinati.pdf</a>

**APÊNDICE B - TABELA COM OS RESULTADOS DA BUSCA REALIZADA NA REVISTA DA ABEM E NA REVISTA MÚSICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Revista da Abem				
TÍTULO	AUTOR(A)(ES)	ANO	FORMATO	LINK PARA ACESSO
Resenha: BRITO, Teca Alencar de. Um jogo chamado música: escuta, experiência, criação, educação. São Paulo: Peirópolis, 2019. 200p.	Flávio Rodrigues	2020	Resenha	<a href="http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/issue/view/51/showToc">http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/issue/view/51/showToc</a>
Revista Música na Educação Básica				
TÍTULO	AUTOR(A)(ES)	ANO	FORMATO	LINK PARA ACESSO
Uma proposta didática para o desenvolvimento de arranjos a partir de canções e brincadeiras de diferentes culturas	Estevão Marques Ferreira Rocha, Cassiano Lima da Silveira Santos	2022	Artigo Científico	<a href="#">v. 11, n. 13/14 (2022) (abemeducacaomusical.com.br)</a>
Escutar, brincar, contar histórias, tocar: Jogos de improvisação na escola	Marta Macedo Brietzke, Mário André Wanderley Oliveira, Fabio Soren Presgrave	2022	Artigo Científico	<a href="#">v. 11, n. 13/14 (2022) (abemeducacaomusical.com.br)</a>

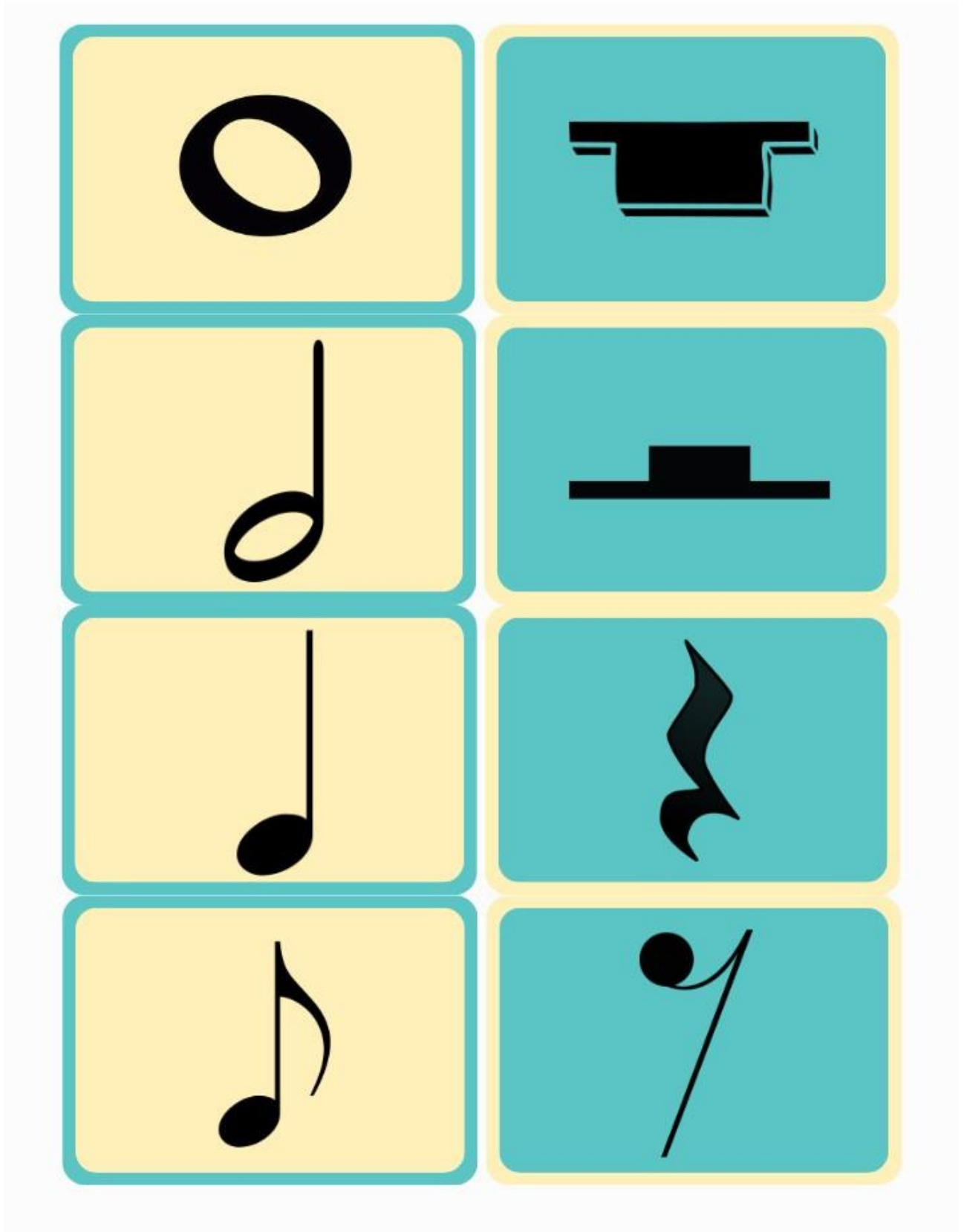
As brincadeiras musicais e o trânsito entre a diversão e a aprendizagem: propostas práticas	João Valter Ferreira Filho, Jaqueline Rodrigues Lira Nunes	2022	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">v. 11, n. 13/14 (2022) (abemeducacaomusical.com.br)</a>
Qual é a música? Uma brincadeira para aulas coletivas de flauta doce	Laís Figueiroa Ivo, Ilza Zenker Leme Joly	2017	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">v. 8, n. 9 (2017) (abemeducacaomusical.com.br)</a>
Estúdio Móvel e brincadeira do coco: um projeto para o ensino de música na escola de educação básica	Carla Pereira Santos, Rosenilha Fajardo Rocha, Élcio Rawlison Marques Gomes	2017	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">v. 8, n. 9 (2017) (abemeducacaomusical.com.br)</a>
Brincadeiras e brincadeiras: uma experiência de formação de professores pelo Brasil	Berenice de Almeida, Gabriel Levy	2013	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">v. 5, n. 5 (2013) (abemeducacaomusical.com.br)</a>
Jogos digitais online e ensino de música: propostas para a prática musical em grupo	Andreia Veber, Tiago Brizolara da Rosa	2012	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">Jogos digitais online e ensino de música: propostas para a prática musical em grupo   Veber   Música na Educação Básica (abemeducacaomusical.com.br)</a>
Música, jogo e poesia na educação musical escolar	Viviane Beineke	2011	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">v. 3, n. 3 (2011) (abemeducacaomusical.com.br)</a>
A barca virou: o jogo musical das crianças	Teca Alencar de Brito	2009	Artigo Científico	<a href="http://abemeducacaomusical.com.br">v. 1, n. 1 (2009) (abemeducacaomusical.com.br)</a>

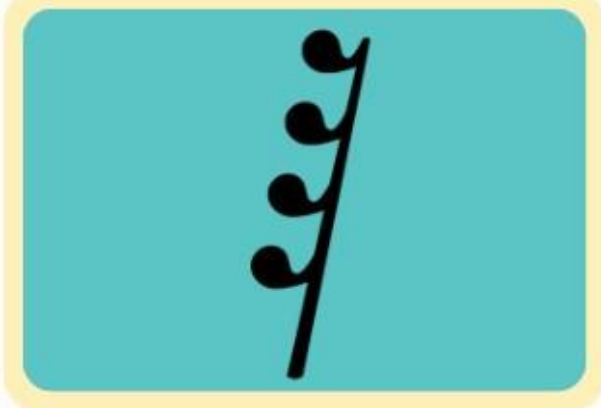
**APÊNDICE C – SUGESTÃO DE LISTA DE INSTRUMENTOS MÚSICAIS COM  
RESPECTIVOS *LINKS* PARA UTILIZAÇÃO NO BINGO DE INSTRUMENTOS  
MÚSICAIS**

	<b>Instrumento</b>	<b><i>Link</i> sugerido</b>
1	Acordeon	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=BhRP9hwrZrQ">https://www.youtube.com/watch?v=BhRP9hwrZrQ</a>
2	Agogô	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8Dad-NABrEE">https://www.youtube.com/watch?v=8Dad-NABrEE</a>
3	Bandolim	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xKXWl1TBsLs">https://www.youtube.com/watch?v=xKXWl1TBsLs</a>
4	Bateria	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iYycdYZnXUI">https://www.youtube.com/watch?v=iYycdYZnXUI</a>
5	Berimbau	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hcW_NODVVhc">https://www.youtube.com/watch?v=hcW_NODVVhc</a>
6	Cavaquinho	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wiGc4bOeogU">https://www.youtube.com/watch?v=wiGc4bOeogU</a>
7	Chocalho	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NcM28POtN5s">https://www.youtube.com/watch?v=NcM28POtN5s</a>
8	Clarinete	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Hw76sbdNuBI">https://www.youtube.com/watch?v=Hw76sbdNuBI</a>
9	Baixo elétrico	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xd4wIY2apFg">https://www.youtube.com/watch?v=Xd4wIY2apFg</a>
10	Cuica	<a href="https://www.youtube.com/shorts/xOFUivBW8Os">https://www.youtube.com/shorts/xOFUivBW8Os</a>
11	Flauta doce	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=G7sax_jJJ6w">https://www.youtube.com/watch?v=G7sax_jJJ6w</a>
12	Flauta transversal	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9fEj24Nh_D8">https://www.youtube.com/watch?v=9fEj24Nh_D8</a>
13	Gaita	<a href="https://www.youtube.com/shorts/IV3oeyAKNOo">https://www.youtube.com/shorts/IV3oeyAKNOo</a>
14	Guitarra elétrica	<a href="https://www.youtube.com/shorts/uWnWEuUGcDk">https://www.youtube.com/shorts/uWnWEuUGcDk</a>
15	Harpa	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zEBqdexBfYc">https://www.youtube.com/watch?v=zEBqdexBfYc</a>
16	Oboé	<a href="https://www.youtube.com/shorts/hjOMsUK9prg">https://www.youtube.com/shorts/hjOMsUK9prg</a>
17	Pandeiro	<a href="https://www.youtube.com/shorts/F3I4mvCH2yM">https://www.youtube.com/shorts/F3I4mvCH2yM</a>
18	Pandeirola	<a href="https://www.youtube.com/shorts/rQ9zNtteziE">https://www.youtube.com/shorts/rQ9zNtteziE</a>
19	Piano	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=n4JD-3-UAzM">https://www.youtube.com/watch?v=n4JD-3-UAzM</a>
20	Saxofone	<a href="https://www.youtube.com/shorts/l2v_15vM20o">https://www.youtube.com/shorts/l2v_15vM20o</a>
21	Surdo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=r6aKHzXhAS4">https://www.youtube.com/watch?v=r6aKHzXhAS4</a>
22	Tamborim	<a href="https://www.youtube.com/shorts/VU7GvV6wjfI">https://www.youtube.com/shorts/VU7GvV6wjfI</a>
23	Triângulo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0vADBoCoiBs">https://www.youtube.com/watch?v=0vADBoCoiBs</a>
24	Trombone	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=3ahWiS--CUU">https://www.youtube.com/watch?v=3ahWiS--CUU</a>
25	Trompete	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4hjbKb2pXBk">https://www.youtube.com/watch?v=4hjbKb2pXBk</a>
26	Tuba	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OTWpW5pz_mU">https://www.youtube.com/watch?v=OTWpW5pz_mU</a>
27	Tímpano	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5r3zjheDxFU">https://www.youtube.com/watch?v=5r3zjheDxFU</a>
28	Viola caipira	<a href="https://www.youtube.com/shorts/LFN53QXbjYM">https://www.youtube.com/shorts/LFN53QXbjYM</a>
29	Violino	<a href="https://www.youtube.com/shorts/VgJ5a_wwoqE">https://www.youtube.com/shorts/VgJ5a_wwoqE</a>

30	Violoncelo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9NMEqi7LG6w">https://www.youtube.com/watch?v=9NMEqi7LG6w</a>
31	Violão	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8pneiGy6i94">https://www.youtube.com/watch?v=8pneiGy6i94</a>
32	Xilofone	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nd9xha3vk58">https://www.youtube.com/watch?v=nd9xha3vk58</a>
33	Órgão	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uWdLdrgOiTw">https://www.youtube.com/watch?v=uWdLdrgOiTw</a>

**APÊNDICE D – MATRIZ DAS CARTAS DO JOGO DA MEMÓRIA DE FIGURAS DE RITMO E PAUSAS E DE INSTRUMENTOS MUSICAIS, COM O VERSO DAS CARTAS**







violão  
(guitar)



violino  
(violin)



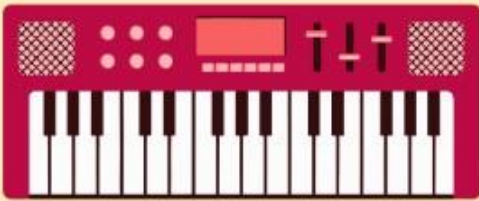
guitarra  
(electric guitar)



harpa  
(harp)



Sanfona  
(accordion)



teclado  
(keyboard)



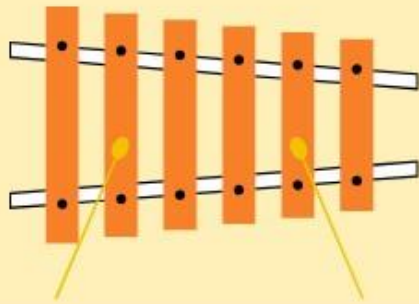
piano  
(piano)



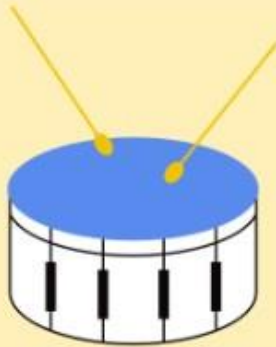
órgão  
(organ)



**maracas**  
(maracas)



**xilofone**  
(xylophone)



**Caixa**  
(snare drum)



**Triângulo**  
(triangle)



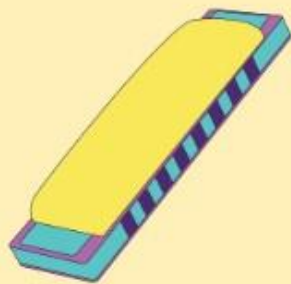
**Gaita de fole**  
(bagpipe)



**Trombone**  
(trombone)



**Flauta doce**  
(sweet flute)



**Gaita**  
(harmonica)



APÊNDICE E – JOGO TRILHA DA HARMONIA (MATRIZ DOS ELEMENTOS DO JOGO)



# TRILHA DA HARMONIA

The image features a winding path of musical notes and instruments. At the bottom left, a blue starburst contains the word "START". The path begins with a sequence of notes: C (orange), D (yellow), E (purple), F (teal), G (green), A (orange), and B (light green). From B, the path leads to a series of chords: B7 (green), A7 (orange), G7 (yellow), F7 (light green), E7 (teal), D7 (pink), C7 (orange), B7M (green), A7M (yellow), G7M (purple), and F7M (light green). The path then leads to a dark blue cloud with a question mark, followed by another question mark cloud. The path continues through Bm (teal), Am (orange), Gm (light green), Fm (green), Em (pink), Dm (orange), and Cm (yellow). From Cm, the path leads to a question mark cloud, then to a sequence of notes: C (orange), D (yellow), E (purple), F (teal), G (green), A (orange), and B (light green). At the top right, a conductor in a black suit holds a baton pointing to a sign that says "FINISH". Various musical instruments are scattered throughout the scene, including a xylophone, an accordion, a cello, a guitar, a harp, a violin, a trumpet, a keyboard, a mandolin, and a piano.

Qual é o acorde formado pelas notas: ré-fá#-lá?

**D**

Qual é o acorde formado pelas notas: dó-mi-sol?

**C**

Qual é o acorde formado pelas notas: fá-lá-dó?

**F**

Qual é o acorde formado pelas notas: sol-si-ré?

**G**

Como é chamado o acorde formado por 3 notas?

**Tríade.**

Como é organizada a tríade em sua ordem direta?

**Fundamental, terça e quinta.**

Quantas são as possibilidades de inversões de tríades?

**Duas.**

A primeira inversão inicia pelo o quê?

**Pela terça do acorde.**

A segunda inversão inicia pelo o quê?

**Pela quinta do acorde.**

Qual é o acorde formado por 4 notas?

**Tétrade.**

Como são chamados os instrumentos que tocam notas simultâneas?

**Instrumentos harmônicos**

Como são chamados os instrumentos que só tocam notas consecutivas?

**instrumentos melódicos**



## **Trilha da Harmonia Pontuação**

<b>Jogador:</b>	<b>Jogador:</b>	<b>Jogador:</b>	<b>Jogador:</b>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>

## **Trilha da Harmonia**

### **Gabarito do Juiz**

C – Dó Mi Sol

D – Ré Fá# Lá

E – Mi Sol# Si

F – Fá Lá Dó

G – Sol Si Ré

A – Lá Dó# Mi









B – Si Ré# Fá#

# **Trilha da Harmonia**

## **Gabarito do Juiz**

C – Dó Mi Sol  
 D – Ré Fá# Lá  
 E – Mi Sol# Si  
 F – Fá Lá Dó  
 G – Sol Si Ré  
 A – Lá Dó# Mi  
 B – Si Ré# Fá#  
 Cm – Dó Mib Sol  
 Dm – Ré Fá Lá  
 Em – Mi Sol Si  
 Fm – Fá Láb Dó  
 Gm – Sol Sib Ré  
 Am – Lá Dó Mi  
 Bm – Si Ré Fá#  
 C7M – Dó Mi Sol Si  
 D7M – Ré Fá# Lá Dó#  
 E7M – Mi Sol# Si Ré#  
 F7M – Fá Lá Dó Mi  
 G7M – Sol Si Ré Fá#  
 A7M – Lá Dó# Mi Sol#  
 B7M – Si Ré# Fá# Lá#  
 C7M – Dó Mi Sol Sib  
 D7M – Ré Fá# Lá Dó  
 E7M – Mi Sol# Si Ré  
 F7M – Fá Lá Dó Mib  
 G7M – Sol Si Ré Fá  
 A7M – Lá Dó# Mi Sol  
 B7M – Si Ré# Fá# Lá

## APÊNDICE F – MATRIZ DAS CARTAS DO BARALHO DE NOTAS MUSICAIS E BARALHO RÍTMICO

 <p>Baralho das notas musicais</p>	 <p>Baralho das notas musicais</p>	 <p>Baralho das notas musicais</p>	 <p>Baralho das notas musicais</p>
 <p>Baralho das notas musicais</p>	 <p>Baralho das notas musicais</p>	 <p>Baralho das notas musicais</p>	<p><b>Curinga</b></p>  <p>Baralho das notas musicais</p>



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais

Curinga



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais



Baralho das notas musicais





Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos




Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos

**Curinga**

**Vale 1 tempo**

Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos

Curinga

Vale 1 tempo

Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos




Baralho de Ritmos




Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos

Curinga

Vale 2 tempo

Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos




Baralho de Ritmos


Curinga

Vale 2 tempo


Baralho de Ritmos




Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos

Curinga

Vale 1/2 tempo

Baralho de Ritmos




Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos



Baralho de Ritmos

Curinga

Vale 1/4 tempo

Baralho de Ritmos

