

Importância dos Jogos na Educação musical: características estruturais

Importance of Games in Music Education: structural characteristics

^aHugo Braga de Araújo Silva, ^bMaría Beatriz Licursi Conceição , ^cLevi Leonido Fernandes da Silva , ^dElsa Gabriel Morgado 

^aUniversidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, hugobragamusica@gmail.com;

^bUniversidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, , musicafeliz@terra.com.br;

^cUniversidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal, , levileon@utad.pt;^dUniversidade Católica Portuguesa Centro de Estudos Filosóficos e Humanísticos, Braga, Portugal, Instituto Politécnico de Bragança, Bragança, Portugal, , emorgado@ucp.pt.

How to cite: De Araújo Silva, H.B.; Licursi Conceição, M.B.; Fernandez da Silva, L.; Morgado, E.G. 2022. Importância dos Jogos na Educação musical: características estruturais. In the proceedings book: International conference on innovation, documentation and education. INNODOCT/22. Valencia, November 2nd-7th 2022. <https://doi.org/10.4995/INN2022.2022.15739>

Abstract

Facing constant technological advances and expansion of social networks and information, games are increasingly present and accessible in people's lives, mobilizing culturally and socially more and more players. Mutually linked to this growth, studies on games have developed in great strides. Gamification, the process of thinking of non-games as games, is even more relevant to Music Education when its characteristics can be perceived, present in a good part of renowned didactic materials for music teaching. It was observed in this presence, however, the fragmentation of these concepts, even though they show great potential when unified by the game context. It was then questioned if the integration of structural characteristics of games would allow a better understanding and organization of the demands and concerns of Music Education. By means of a narrative literature review, we tried to establish a relationship between these characteristics and some educational pillars, seeking, and succeeding, to deepen the understanding regarding the gamifying aspects, and to organize pedagogical foundations of Music Education within the game context. The research considered relevant the interdisciplinarity and multidisciplinary of the approaches found, as well as the presence and significance of the object of study in people's lives, believing that the close connection between music and games can nurture learning and human development when present in the individual's life.

Keywords: Game, technology, music education, interdisciplinarity.

Resumo

Diante de constantes avanços tecnológicos e ampliação das redes sociais e da informação, os jogos estão cada vez mais presentes e acessíveis na vida das pessoas, mobilizando cultural e socialmente cada vez mais jogadores. Mutuamente ligado a esse crescimento, os estudos sobre jogos desenvolveram-se a largos passos. A Gamificação, processo de se pensar como jogo o não jogo, é ainda mais relevante para a Educação musical quando as suas características podem ser percebidas, presentes em boa parte de renomados materiais didáticos para o ensino da música. Observou-se nessa presença, porém, a fragmentação desses conceitos, ainda que demonstrem grande potencial quando unificados pelo contexto de jogo. Foi então questionado se a integração das características estruturais de jogos permitiriam uma melhor compreensão e organização das demandas e preocupações da Educação musical. Por meio de uma revisão de literatura narrativa, tentamos estabelecer uma relação entre essas características e alguns pilares educacionais, buscando, e conseguindo, aprofundar o entendimento a respeito dos aspectos gamificadores, e organizar alicerces pedagógicos da Educação musical dentro do contexto de jogo. A pesquisa considerou relevante a interdisciplinaridade e multidisciplinaridade das abordagens encontradas, assim como a presença e significação do objeto de estudo na vida das pessoas, acreditando que a estreita conexão entre música e jogos pode nutrir o aprendizado e desenvolvimento humano quando presentes na vida do indivíduo.

Palavras-chave: *Jogo, tecnologia, educação musical, interdisciplinaridade.*

Introdução

É possível perceber um amplo movimento crescente na popularidade, acessibilidade, variedade, demanda e entendimento quando se trata de jogos. Estudados por diversas áreas de pesquisa e revisitados pelos mais diferentes pontos de vista, os jogos demonstram uma verdadeira potência a ser explorada e vivenciada na Educação musical. Esse movimento, e demanda, de pesquisa pode ser notado tanto na literatura especializada, indiretamente, em renomados materiais da Educação musical, como os métodos ativos. Miranda (2013, p. 14), ao apresentar a sua pesquisa, nomeia dentre essas áreas a da Educação, Educação Física, Psicologia, Recursos Humanos, e ainda estudos relacionados a áreas de lazer, brinquedotecas e até mesmo na área da saúde. Fadel et al. (2014) também se baseia nessa demanda quando no seu trabalho fala, sobre diversas características dos jogos e do processo de gamificação (tratar como jogo o não jogo), que trariam benefícios quando inseridos ou pensados ao desenvolver produtos ou práticas nas áreas corporativas, de marketing e da educação.

A versatilidade dos jogos apresentada por Fadel et al. (2014) é importante para entender a presença, por vezes fragmentada, dos jogos nos pilares educacionais da Educação musical, como por exemplo no que diz respeito aos métodos ativos analisados por Fonterrada (2008) e Mateiro e Ilari (2016). Para que se reverbera a potência, dos jogos, presente nesses materiais, acredita-se na reflexão a respeito da essência dos jogos, do que faz um jogo um jogo, daquilo que aqui será representado pelas características estruturais de jogos.

1. Demandas da Educação musical no contexto de jogo

Música e jogos compartilham de muitas características. Dentre elas, pode-se observar uma das mais importantes ilustrada no entender de Fonterrada (2008, p. 117) ao referir “pode ser o espaço de inserção da arte na vida do ser humano, dando-lhe possibilidade de atingir outras dimensões de si mesmo e de ampliar e aprofundar seus modos de relação consigo próprio, com o outro e com o mundo”, ou seja, o autor refere-se especificamente à Educação musical, mas dialoga com muitas características estruturais encontradas em Fadel et al. (2014), que cita os entendimentos de Zichermann e Cunningham (2011), Furió et al. (2013), Vianna et al. (2013), Muntean (2011), Domínguez et al. (2013), dentre outros autores.

Para nomear algumas das características encontradas a partir dessa literatura, é possível começar de uma definição básica de jogo, que reúne os aspectos lúdicos (ludicidade) e um conjunto de regras. Buscando derivar, dessa definição, palavras-chave que ilustrem a essência de jogo, é possível desenvolver a partir da ludicidade palavras como engajamento, pertencimento (significação), imersão, motivação; a partir de regras, palavras como consentimento (voluntariedade), clareza, retroalimentação (feedback), objetivos, requisitos, recursos, justiça (de acordo com as regras).

Ao relacionar algumas dessas características entre si, processo que integra e faz reverberar as suas potências combatendo a fragmentação dos conceitos sinalizada anteriormente, se cogita a derivação de novas características: relacionando pertencimento e voluntariedade, surgem motivação intrínseca e autonomia; da imersão em regras

bem definidas (clareza), a ideia de ambiente controlado e narrativa; com objetivos, requisitos e recursos em mente, se traçam estratégias e resultados possíveis (que por sua vez, são o oposto do acaso). Mais características são possíveis de ser nomeadas ao refletir sobre o contexto de jogo, como dificuldade, nível, etapas, recompensas, desafio, perfis de jogador, personalização, incluindo algumas mais recorrentemente associadas à prática musical como a temporalidade (sendo a música uma vivência que ocorre no tempo, arte temporal e do movimento), a sociabilidade, a progressão (extremamente presente em metodologias de ensino e no discurso musical), a fantasia (do imaginário, intrínseco, base da diferença entre evento sonoro e experiência musical) e a integração.

interdisciplinares, acessíveis e/ou que incentivam uso e avanço de tecnologias, e que prezem pela inclusão e acolhimento da diferença, às alcançando por meio dos pontos e recursos mencionados e da recorrente versatilidade do tema música e jogos.

Além disso, o jogo e a brincadeira são meios essenciais pelos quais a criança assimila o mundo, constrói sua subjetividade e desenvolve aspectos sociais e culturais (Margon, 2013; Rivero & Rocha, 2019), sendo, por lei, direito de aprendizagem e desenvolvimento no Brasil (Brasil, 2018). Porém, sendo essa associação da infância com a brincadeira um fato talvez mais notório, há um apelo importante a destacar, partilhado por Rivero e Rocha com a educadora musical Liddy Mignone (Mateiro & Ilari, 2016), nomeadamente: a necessidade do resgate da linguagem da infância, da brincadeira, liberdade de expressão e criatividade por parte de professores e “adultos”. “A infância fala uma língua que não se escuta. A infância pronuncia uma palavra que não se entende. A infância pensa um pensamento que não se pensa. Dar espaço a essa língua, aprender essa palavra, atender esse pensamento pode ser uma oportunidade [...] também de educar a nós mesmos” (Kohan, 2007, p. 131). É interessante associar esse apelo, novamente, às ideias de Fonterrada, ponto de partida desta seção do texto, podendo-se então chegar ao entendimento que o contexto de jogos e as brincadeiras podem auxiliar o importante desenvolvimento humano não se limitando somente à infância.

2.Características estruturais dos jogos

Licursi et al. (2021, p. 732) baseados em autores como Mateiro e Ilari (2016) destacam que “A prática musical requer longos períodos de concentração, perseverança, memorização de longas passagens, aprendizagem de diferentes estruturas musicais, bem como a desenvolvimento da técnica e aprendizagem das convenções de expressão para transmitir diferentes emoções numa obra musical”. Teixeira (2015) afirma a presença de requisitos e estímulos semelhantes ao se utilizarem jogos digitais, “assim como faz também Maurice Martenot em seu método musical baseado em jogos” (Arnaus referido por Mateiro & Ilari, 2016, p.161). Nestas citações, concentração, perseverança e outros fatores positivos podem vir a mesclar-se e a confundir-se como simples proveitos gerais provenientes de um fator lúdico. Propõe-se, porém, com as características estruturais, que se decorra a respeito da essência dos fatores envolvidos, não se limitando a benefícios genéricos de um possível lúdico abrangente que pudesse justificar, por si só e sem aprofundamento, um ambiente propício para a aprendizagem. Dessa forma, o foco, concentração e perseverança despertados e requeridos pela prática musical e pelos jogos pode ser apreciado, por exemplo, à luz da Teoria do Flow (Csikszentmihalyi referido por Fadel et al., 2014) que relaciona principalmente habilidade e desafio em busca de um equilíbrio no qual o indivíduo atinja o estado de flow, uma “experiência autotélica”. As mesmas concentração e perseverança podem ser mais detalhadas se separadas em engajamento, imersão, motivação intrínseca ou extrínseca, melhor administradas ao pensar em ambiente controlado, progressão, temporalidade, talvez até melhor entendidas caso a caso ao se relacionar com perfis de

jogador (similar a ideia perfis motivacionais) e observar as interações que surgem da sociabilidade. Por estarem vinculadas pelo contexto de jogo, as características são passíveis de serem integradas e relacionadas, e assim mais aprofundadas e desenvolvidas por reverberarem umas com as outras, ampliando os recursos para se pensar nas situações dos contextos de aprendizagem e ensino. Seria então possível refletir e cogitar se, em num cenário de estímulos e requisitos similares às citações mencionadas, quando a concentração adveio de uma clareza das regras (incluindo recompensas e penalidades), se adveio das motivações intrínsecas ou extrínsecas, de um apelo de sociabilidade ou motivado por uma atividade competitiva realizada com jogadores de perfil de jogador predador (que buscam derrotar adversários). Observando a concentração mencionada aos olhos da temporalidade, questões como público alvo (a temporalidade da faixa etária, do horário e momento da aula, da individualidade do aluno ou mesmo das diferenças temporais de vivência na educação especial) e fluxo da aula surgem. Seria até mesmo possível cogitar casos nos quais concentração e perseverança poderiam estar ligados puramente à imersão, sem apelos lúdicos, ou o contrário. O que se busca é a consciência e reflexão por parte do educador a respeito destas demandas e preocupações da educação aqui organizadas.

Atentando-se então para os métodos ativos (Fonterrada, 2008; Mateiro & Ilari, 2016), nota-se a importância da progressão, eventualmente auxiliada por etapas e níveis como na divisão da metodologia de Liddy Mignone de “Brinquedo, Jogo e Trabalho”, um exemplo de progressão não somente associada a dificuldade e desafio mas também ao número de regras, recursos, feedback e elementos sujeitos à integração. O “Brinquedo” nessa proposta é configurado por uma etapa de trabalho em torno da ludicidade livre e espontânea, de simples assimilação e motivadora com “alto potencial para intercalar ou anteceder atividades complexas em um planejamento que alterne momentos de foco e motivação com relaxamentos” (Silva, 2022, p. 29). Na etapa do “Jogo”, se avança na progressão adicionando representações mentais e regras ao que se foi trabalhado anteriormente, sendo então na etapa seguinte, do “Trabalho”, adicionadas novas regras e recursos por meio da leitura musical, integrando experiências táteis à parte cognitiva do conteúdo por meio da “caixinha”, proposta da educadora com materiais a serem manipulados pelos alunos, confeccionados de forma reafirmar a experiência cognitiva por meio de outras experiências. É possível cogitar resultados possíveis ao se trabalhar com os recursos descritos, auxiliando o planejamento do educador (que ainda deve estar aberto ao acaso). A respeito da integração (cognição e motricidade) observada, essa aparenta mais interessante do que a noção de uma simples “utilização” de brinquedos e recursos, e permite relacionar e entender a abordagem de outros educadores musicais como Shinichi Suzuki, que integra o meio (ambiente controlado) à educação, Maurice Martenot, que busca integrar mente, corpo e alma além da busca pelos múltiplos estímulos, Emile-Jacques Dalcroze, que integra mais ainda o movimento (motricidade) à prática musical, Zoltán Kodály, que integra a cultura e identidade local (significação) e utiliza o manossolfá (além de uma integração de múltiplas experiências, um feedback muito claro e potente). Desta forma, segue-se em acordo com a preocupação quanto

à contextualização do uso de métodos e metodologias (Fonterrada, 2008; Mateiro & Ilari, 2016) e afasta-se da fragmentação e enfraquecimento de conceitos que, dentro do contexto de jogo, reverberam. “O que se questiona não é o problema de separar, e, sim, o de se manter separado, pois compreende-se que, em última instância, é necessário que se volte à arte - nesse caso, à experiência musical pela qual o aluno passa” (Miranda, 2013, p.35). É exemplificada essa fragmentação ou descontextualização de potências no relato de Fonterrada (2008, p.175) a respeito de pontos específicos do método Suzuki, ao dizer que ele “também acredita na importância do lúdico na educação, mas sua idéia de jogo não é a mesma encontrada em teóricos contemporâneos da educação. [...] é uma maneira quase ingênua de conseguir que a criança faça o que os adultos julgam ser melhor para ela”.

Considerações finais

Diante de uma temática de potencial incrivelmente interdisciplinar e integradora, os variados olhares das inúmeras áreas de pesquisa e conhecimento convergem, somam, complementam-se e reafirmam-se. “Música e Jogos” compartilham contextos, características e formas de vivência capazes de organizar as demandas educacionais e do desenvolvimento humano, sendo o contexto de jogo riquíssimo para o enfoque realizado na Educação musical. A presença desses elementos em materiais da Educação musical pode ser constatada, e acredita-se na reflexão integradora das características estruturais de jogos para maior entendimento e versatilidade diante das situações de aprendizagem e ensino.

Referencias

- BRASIL. (2018). *Base nacional comum curricular*. Brasília: Ministério da Educação.
- DOMÍNGUEZ, A., et al. (2013). “Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes” in *Journal Computers & Education*, vol. 63, p. 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- FADEL, L. M. et al. (2014). *Gamificação na Educação*. São Paulo: Pimenta Cultural.
- FONTEERRADA, M. T. O. (2008). *De tramas e fios: um ensaio sobre música e educação*. São Paulo: Editora UNESP.
- FREIRE, P. (2002). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- FURIÓ, D., et al. (2013). “The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game” in *Journal Computers & Education*, vol. 64, p. 24–41. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.015>
- KOHAN, W. O. (2007). *Infância, estrangeiridade e ignorância: ensaios de filosofia e educação*. Belo Horizonte: Autêntica.
- LICURSI, B., SILVA, L., & MORGADO, E. (2021). “A relevância motivacional da arte musical na integração social: receptividade-emotividade-educação e cultura”. F. J. G. Simón et al. (Ed) In: *INNODOCT/21- International Conference on Innovation, Documentation and Education*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. <http://dx.doi.org/10.4995/INN2021.2021.13338>

- MARGON, D. C. (2013). “Ludicidade: O valor da música, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização na educação infantil” in *Castelo Branco Científica*, vol. 3, p. 1-21. Disponível em: <http://cbc.fcb.edu.br/img.content/artigos/artigo73.pdf> [Consulta: 15 de maio 2022]
- MATEIRO, T., & ILARI, B. (2016). *Pedagogias em educação musical*. Curitiba: InterSaberes.
- MIRANDA, P. C. C. (2013b). *Jogo musical e humanização: um olhar lúdico, complexo e sistemático na educação*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- MUNTEAN, C. I. (2021). “Raising engagement in e-learning through gamification” en *The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, 2011.
- RIBEIRO, F. (2011). “Motivação e aprendizagem em contexto escolar” in *PROFFORMA*, vol. 3, p. 1-5. Disponível em: http://www.cefopna.edu.pt/revista/revista_03/pdf_03/es_05_03.pdf [Consulta: 10 de maio 2022]
- RIVERO, A. S., & ROCHA, E. A. C. (2019). “A brincadeira e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil” in *Rev. Bras. Edu.*, vol. 24, p. 1-24. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782019240063..>
- SILVA, H. B. A. (2022). *Características estruturais de jogos e sua atuação na educação musical*. Dissertação de Licenciatura em música. Departamento de Musicologia e Educação Musical, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- TEIXEIRA, R. A. S. (2015). *Jogos digitais como artifício pedagógico na escola atual*. Dissertação de Mestrado em Ciência da Computação. Departamento de Ciência da Computação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- VIANNA, Y., et al. (2013). *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: MJV Press.
- ZICHERMANN, G., & CUNNINGHAM, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, Inc.