

## **GAMIFICANDO O ENSINO DE MÚSICA: Uma proposta desplugada de gamificação para a educação básica.**

### **Comunicação**

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

*Prof. Me. Emanuel Lima Cordeiro  
Universidade do Estado do Amapá  
emanuel.cordeiro@ueap.edu.br*

**Resumo:** Esta pesquisa apresenta o desenvolvimento e a implementação de uma proposta de gamificação desplugada para o ensino de música, tendo como objetivo investigar as contribuições da gamificação para alunos dos anos finais do ensino fundamental. Dessa forma, através da pesquisa participante, foi aplicado um jogo de tabuleiro, de autoria própria, denominado “Harmonia”, através desta proposta procurou-se descrever os benefícios da gamificação no aprendizado de música e avaliar se essas abordagens melhoraram o processo de aprendizagem dos estudantes. A metodologia tem uma abordagem descritiva com uma perspectiva quali-quantitativa para analisar os efeitos das técnicas de gamificação na educação, através da pesquisa participante. Os resultados revelaram contribuições significativas, principalmente sobre conhecimentos de história da música, permitindo maior compreensão da diversidade musical. A gamificação demonstrou impacto positivo na retenção de conhecimento e na motivação dos estudantes. Verificou-se que estratégias com elementos de desafio, competição, feedback e abordagem prática foram eficazes em promover um ambiente de aprendizagem dinâmico. A integração da gamificação melhorou a experiência educacional dos alunos, estimulando o engajamento e o interesse no aprendizado de música, com potencial para refletir acerca de novas práticas educacionais para o ensino e aprendizagem de música nas escolas de educação básica.

**Palavras-chave:** Desplugada. Ensino de música. Gamificação.

### **Introdução**

○ Nos últimos anos, ocorreram transformações significativas na educação brasileira impulsionadas por uma série de fatores, incluindo avanços tecnológicos, novas abordagens pedagógicas e mudanças nos documentos que norteiam a educação nacional, como o Plano Nacional de Educação (PNE) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse contexto, a gamificação tem emergido como uma das estratégias promissoras para potencializar o engajamento e a aprendizagem dos estudantes. O Plano Nacional de Educação, instituído pela Lei no 13.005/2014, que estabelece diretrizes e metas para a educação brasileira com vigência

de 2014 a 2024, visando garantir o acesso, a permanência e a qualidade da educação em todos os níveis. Além disso, a BNCC, homologada em 2017, a qual define os conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver ao longo de sua trajetória escolar. Ambos os documentos refletem a necessidade de uma educação mais contextualizada, inclusiva e centrada no aluno. Nesse contexto, a gamificação surge como uma abordagem que integra elementos de jogos em outros contextos, como a sala de aula, com o objetivo de promover maior motivação, participação e aprendizagem significativa, utilizando mecânicas de jogo, como desafios, recompensas e competições, para envolver os estudantes em atividades educacionais, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo.

Tendo em vista o atual cenário educacional, esta pesquisa buscou explorar e investigar a viabilidade e os benefícios da integração da gamificação no processo de ensino de música em uma escola de educação básica para o fundamental anos finais. Utilizando uma proposta de atividade desplugada, ou seja, atividades que são realizadas *offline*, sem a mediação de ferramentas digitais, como computadores, celulares, etc. Essa abordagem foi escolhida para compor juntamente com a gamificação, tendo em vista que a pesquisa busca mostrar a versatilidade que a gamificação pode ter, além de pensar em diferentes realidades e desafios estruturais que se tem na educação brasileira, reconhecendo que recursos digitais nem sempre estão disponíveis em todas as escolas e para todos estudantes.

Segundo dados do Censo Escolar 2020, divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), o acesso à tecnologia apresenta desigualdades no ensino. A pesquisa realizada pelo Censo revela que

Quando se trata do ensino fundamental, a rede escolar dos municípios, maior ofertante também nessa etapa de ensino, é a que tem a menor capacidade tecnológica. Nesse caso, 9,9% das escolas possuem lousa digital, 54,4% têm projetor multimídia, 38,3% dispõem de computador de mesa, 23,8% contam com computadores portáteis, 52,0% possuem internet banda larga e 23,8% oferecem internet para uso dos estudantes (INEP, 2020)

Sendo assim, aplicar uma proposta desplugada utilizando a gamificação torna-se uma metodologia versátil, podendo ser adaptada de acordo com a realidade local, permitindo que os professores criem estratégias personalizadas que atendam às necessidades específicas, contribuindo para uma aprendizagem mais ativa e significativa. Portanto, este trabalho visou tornar o aprendizado dos estudantes em algo mais dinâmico, ao invés de serem meros

receptores de informação, estes tornaram-se protagonistas de seu próprio aprendizado, explorando conteúdos de maneira interativa e reflexiva. Isso não apenas facilitou a retenção do conhecimento, mas também estimulou a curiosidade e o prazer de aprender.

## **A gamificação no contexto educacional**

### **Gamificação e os elementos de jogos**

A definição mais ampla de gamificação proposta por Werbach e Hunter (2012) é que a gamificação é "a aplicação de elementos de design de jogos e pensamento de design de jogos a contextos que não são de jogos". Essa definição vai além do uso de elementos de design de jogos, incorporando também o "pensamento de design de jogos" na aplicação desses recursos em contextos não relacionados a jogos. Essa abordagem não se limita ao uso de características específicas dos jogos, como pontos, níveis e recompensas, mas envolve a compreensão dos princípios fundamentais do design de jogos e sua aplicação eficaz em outras áreas. Os autores propõem uma visão mais abrangente da gamificação, que inclui a implementação das mecânicas de jogo e a consideração cuidadosa da experiência do usuário, da narrativa, do equilíbrio do jogo e da motivação intrínseca. Isso exige uma compreensão profunda dos aspectos psicológicos, sociais e comportamentais que tornam os jogos mais envolventes.

Além disso, ao descrever a gamificação como a aplicação do "pensamento de design de jogos", os autores destacam a importância de uma abordagem centrada no usuário e voltada para a solução de problemas. Isso implica uma ênfase na compreensão das necessidades, motivações e desafios dos usuários, visando a criação de soluções mais atraentes, significativas e eficazes.

Segundo Pedro (2016), a gamificação possui características que devem ser cuidadosamente estudadas e planejadas para atender aos objetivos do ensino e da aprendizagem. Ela destaca a importância de analisar os requisitos da gamificação, a fim de compreender como a motivação opera em sistemas educacionais e quais elementos dos jogos são mais adequados para aumentar essa motivação no contexto educacional, favorecendo, assim, o desenvolvimento das atividades.

Johan Huizinga (1938), um renomado historiador e teórico cultural, define jogo como uma atividade ou fenômeno cultural que possui características distintas, como ser voluntária, separada da vida ordinária por meio de limites espaciais e temporais definidos, regida por

regras estabelecidas e que gera um ambiente de competição e/ou cooperação entre os participantes.

Considerando a definição de jogo e o fato de que a gamificação envolve o uso de seus elementos fora desse contexto, é fundamental que os educadores conheçam e compreendam esses elementos e suas definições. Essa compreensão permite uma implementação mais eficaz nas atividades educacionais, adaptando as abordagens de ensino às necessidades locais. Além disso, como a gamificação frequentemente utiliza sistemas de pontuação e recompensas para monitorar o progresso dos participantes, entender esses elementos possibilita uma avaliação mais precisa do desempenho dos alunos, identificando áreas que necessitam de maior atenção.

Yu-Kai Chou (2015), um dos pioneiros da gamificação, é amplamente reconhecido por sua contribuição para a área por meio da criação da estrutura *Octalysis*, que oferece uma abordagem abrangente para compreender e projetar sistemas motivacionais. No modelo *Octalysis*, Chou identifica oito motivações principais que direcionam o comportamento humano e que são fundamentais para a construção de uma estrutura de gamificação capaz de analisar e criar estratégias em torno do que torna um jogo envolvente. São elas: **Significado épico:** As pessoas são motivadas quando sentem que fazem parte de algo mais grandioso, envolvendo narrativas ou objetivos transcendentais. **Desenvolvimento e Realização:** Refere-se à motivação pelo crescimento pessoal e pela conquista de metas desafiadoras. **Empoderamento da Criatividade:** Trata-se da motivação para expressar criatividade, resolver problemas de maneira única e receber feedback sobre suas contribuições. **Propriedade e Posse:** Relaciona-se ao desejo de possuir algo e ter controle sobre ele, seja um bem material, status ou relacionamentos. **Influência Social e Reconhecimento:** A motivação para se conectar socialmente, influenciar o ambiente e receber reconhecimento. **Escassez e Impaciência:** Refere-se à motivação de buscar algo limitado em quantidade ou tempo. **Curiosidade e Descoberta:** A oportunidade de experimentar o desconhecido e resolver enigmas motiva as pessoas. **Perda e Evitação:** Relaciona-se à motivação de evitar a perda, o fracasso ou consequências negativas. As pessoas agem para evitar situações indesejadas ou minimizar riscos de perdas futuras.

Karl M. Kapp, professor e consultor especializado em gamificação e aprendizagem, é outro autor renomado que discute a aplicação de elementos de jogos na educação. Kapp (2012) identifica elementos-chave que podem ser incorporados à gamificação para tornar o ambiente educacional mais envolvente e motivador. Esses elementos, conhecidos como

"mecânicas de jogos", incluem: 1) **Pontuação e Recompensas**; 2) **Desafios e Missões**; 3) **Feedback Imediato**; 4) **Narrativa e História**; 5) **Competição e Colaboração**; 6) **Customização e Personalização**.

Os autores mencionados apresentam diferentes elementos e mecanismos que podem ser utilizados na criação de ações e ambientes baseados em gamificação, destacando quais são essenciais para estimular a motivação dos alunos. Apesar das diferenças, muitos elementos são considerados fundamentais por todos eles, evidenciando que a aplicação da gamificação no contexto educacional pode aprimorar o processo de ensino em diversos cenários, graças à sua flexibilidade metodológica.

Compreender esses elementos permite aos educadores projetar experiências de aprendizagem que integrem os elementos de jogos para o sucesso da gamificação na educação. Por exemplo, ao introduzir mecânicas de jogo como pontos, distintivos e tabelas de classificação, os alunos se sentem mais motivados a alcançar metas e superar desafios de forma mais entusiasmada e persistente.

Além disso, o conhecimento sobre esses elementos possibilita aos educadores adaptar a gamificação às necessidades e preferências dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais personalizado. Ao incorporar elementos de jogos que correspondam aos interesses e estilos de aprendizagem dos estudantes, os educadores podem aumentar significativamente o impacto da gamificação na motivação e no desempenho acadêmico.

### **Gamificação e os documentos norteadores da educação brasileira**

Segundo Ribeiro (2018), ao empregar a gamificação na educação, espera-se que os estudantes adquiram competências como colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia, domínio do conteúdo e limites. Sendo assim, utilizar a gamificação no contexto educacional está de acordo com o que visam os documentos norteadores da educação brasileira, como a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que foca em métodos modernos de ensino, priorizando o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. Dessa forma, é imprescindível pensar e aplicar estratégias que engajem os alunos de forma ativa, com ou sem o uso de tecnologia digital, aprendizagem baseada em problemas e avaliação formativa contínua. O objetivo é não só transmitir conhecimento, mas também motivar a ação, incentivar a autonomia e preparar os estudantes para resolver desafios reais, capacitando-os para lidar com os cenários complexos de hoje.

O Plano Nacional de Educação (PNE) aprovado pela Lei no 13.005/2014, estabelece para o período de 2014 a 2024, metas que contemplam a inserção de tecnologias em salas de aula. Dessa forma, determina em sua Meta 7: Fomentar a qualidade da Educação Básica em todas as etapas e modalidades e para tanto estipula a Estratégia 7.12 que busca

Incentivar o desenvolvimento, selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio e incentivar práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, com preferência para softwares livres e recursos educacionais abertos. (BRASIL, 2014, p. 63)

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), deixa explícito em suas competências gerais e nas habilidades do componente curricular de arte, o incentivo e a importância de atualização das práticas pedagógicas necessárias para o século XXI que irão desenvolver aptidões que contribuem para a formação dos estudantes.

CG2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

CG5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9)

Entre as habilidades específicas de arte na unidade temática de música, de acordo com a BNCC, está a de

(EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais. (Brasil, 2018, p. 208-209)

A integração do pensamento científico por meio da gamificação na dinâmica escolar, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem, além de promover o desenvolvimento

de competências e habilidades essenciais, garantindo a aplicação de métodos de ensino interativos, criativos e proativos.

No contexto educacional em constante transformação, o papel do professor transcende a mera transmissão de conhecimento, tornando-se central na busca e implementação de práticas inovadoras que assegurem uma educação de qualidade. Diante das contínuas inovações tecnológicas e metodológicas, os educadores enfrentam o desafio e a responsabilidade de se manterem atualizados para atender às necessidades dos alunos

## **Metodologia**

A metodologia utilizada para esta pesquisa tem uma abordagem descritiva com uma perspectiva quali-quantitativa. A análise quantitativa oferece dados numéricos sobre o desempenho dos alunos, enquanto a análise qualitativa explora as percepções, experiências e sentimentos dos participantes em relação à gamificação. A abordagem qualitativa permite destacar aspectos intangíveis, como motivação, engajamento e interesse dos alunos, que não são facilmente capturados por medidas quantitativas, mas são fundamentais para entender o impacto geral da gamificação no processo de aprendizagem.

Além disso, a utilização do método de pesquisa participante reforça a perspectiva quali-quantitativa, ao envolver diretamente os alunos no processo de pesquisa, o que leva a considerações mais significativas, uma vez que os participantes estão ativamente engajados.

A pesquisa baseou-se em bibliografias especializadas sobre gamificação, fornecendo um embasamento teórico. A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação da proposta gamificada e da observação direta das interações dos estudantes, registradas em um diário de bordo. Questionários foram aplicados ao término das intervenções para capturar as percepções e experiências dos estudantes participantes.

## **Abordagem desplugada para aplicação da gamificação no ensino de música na educação básica**

### **Atividade: O jogo “Harmonia”**

A atividade proposta nesta pesquisa foi utilizando um jogo de tabuleiro, de autoria própria, chamado “Harmonia”. A narrativa se dá em uma terra encantada chamada Harmonia, onde a música reinava suprema. Nessa terra, cada região era representada por um gênero

musical distinto, desde os sons agitados do Rock até as melodias suaves do Jazz, passando pelo ritmo contagiante da música popular brasileira e pela elegância clássica da música Erudita. Por séculos, esses diferentes gêneros musicais coexistiram pacificamente, cada um contribuindo para a riqueza cultural de Harmonia. No entanto, um dia, uma escuridão maligna começou a se espalhar pela terra, e um silêncio absoluto se instaurou, ameaçando destruir a terra de harmonia e toda sua riqueza cultural. Com a colaboração dos estudantes, a cada novo conhecimento adquirido sobre os gêneros, a terra de Harmonia vai restabelecendo seus sons novamente.

A ideia central deste jogo é oferecer uma experiência ao mesmo tempo lúdica e educativa, permitindo que os estudantes/jogadores explorem e aprendam sobre uma ampla gama de gêneros musicais. O jogo proporciona a oportunidade de conhecer a história de diferentes estilos musicais, como rock, rap, reggae, pop, MPB, samba, jazz e música erudita. O objetivo é enriquecer o conhecimento cultural dos participantes e estimular a apreciação pela diversidade musical, destacando os aspectos e características importantes de cada gênero.

Para abordar os conhecimentos, foram elaboradas 16 cartas para cada estilo, sendo 2 cartas de desafio e 14 cartas com perguntas e três alternativas de resposta. Além disso, foram criadas quatro cartas especiais que representam artefatos musicais e conferem habilidades especiais aos jogadores, são elas: A partitura da sabedoria (Uma partitura antiga que pode revelar a resposta correta), Adagio (Um metrônomo mágico que acrescenta +15 segundos para responder uma pergunta), Agogô da amizade (Permite que um jogador peça ajuda para outro participante), e 2 Tempos (Carta com uma pausa de mínima, se o jogador pegar esta carta, ele fica duas rodadas sem jogar). Os peões-personagens, que representam músicos e bandas de cada gênero musical do jogo, foram confeccionados para que os alunos possam escolher e usar durante a partida. Também foram elaboradas fichas de pontuação, denominadas “repertório musical”, a qual serviu como um instrumento para os alunos acompanharem seu progresso e terem *feedback* imediato. Nestas fichas há espaços para todos estilos, onde a cada resposta correta o aluno ou grupo ganha uma figurinha com o ícone correspondente ao estilo. No verso há informações e um pouco da história sobre personalidades importantes de cada gênero.

O protótipo de tabuleiro do jogo foi feito no canva, e possui oito territórios, cada um correspondente a um gênero musical, e 51 espaços que os jogadores devem percorrer. Dentre esses espaços, cinco apresentam uma pausa de semínima, que obriga o jogador a ficar uma

rodada sem jogar se parar em um deles. Além desses elementos, também inclui QR Codes que direcionam para *playlists* no *Spotify*, permitindo que os alunos escutem e explorem as diversas sonoridades de cada gênero musical.

**Figura 1:** Tabuleiro do jogo “Harmonia”



Fonte: Autoria própria

## Aplicação do jogo

Essa proposta desplugada de gamificação foi aplicada para duas turmas de 9º ano em uma escola da rede privada em Macapá-AP.

Essa atividade foi bastante estimulante para os participantes, pois envolvia conhecimentos de diferentes gêneros musicais. Inicialmente, foram apresentados os materiais que compõem o jogo: tabuleiro, personagens, cartas de perguntas e desafios, cartas especiais e fichas de pontuação. Em seguida, foram explicadas as regras do jogo. Os participantes foram divididos em quatro grupos; cada grupo escolheu uma ficha de pontuação e um personagem para cada integrante. Após essa etapa, todos os grupos começaram a jogar simultaneamente. Durante o jogo, surgiram dúvidas em relação às regras, mas com o tempo os alunos se adaptaram à dinâmica e passaram a se envolver cada vez mais com o jogo. Ao final da atividade, foram contabilizados os pontos de cada grupo, permitindo que os alunos recebessem um feedback sobre os conhecimentos relativos a cada gênero musical.

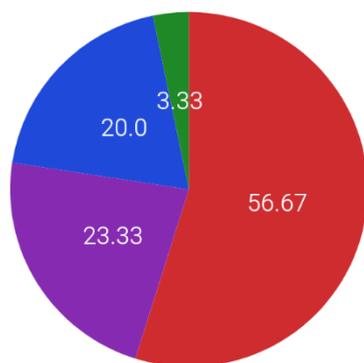
Em minha análise, a gamificação revelou-se como um elemento motivador para a aplicação de conteúdos envolvendo a história da música. Foi possível observar vários aspectos motivacionais durante a atividade, como o desenvolvimento e a realização. À medida que os participantes notavam seu progresso e aumentavam o número de respostas corretas sobre cada gênero, sentiam-se mais motivados. A interação social e o reconhecimento também foram fatores motivadores evidentes, pois todos tiveram a oportunidade de interagir com seus próprios grupos e com os demais grupos. A escassez e a impaciência foram outros elementos de motivação bastante presentes durante a partida do jogo, dado que todos deveriam responder as perguntas em até trinta segundos. Por fim, a curiosidade e a descoberta foram os motivadores mais marcantes, considerando que os alunos puderam conhecer e explorar novos aspectos de cada gênero musical.

Durante a aplicação dessa atividade, ficou evidente como a competitividade entre os estudantes os motiva de forma significativa, resultando em grupos concentrados, motivados e entusiasmados ao longo de toda a atividade. A competição saudável entre os alunos estimula o esforço individual, promove a colaboração e encoraja a superação de desafios. Entretanto, é importante que a competitividade na gamificação educacional seja equilibrada e inclusiva. É necessário garantir que todos os alunos tenham oportunidades de participar e se sentir motivados, independentemente de suas habilidades ou interesses no jogo. Além disso, os educadores devem enfatizar valores como cooperação, respeito mútuo e crescimento pessoal, assegurando que a competição seja positiva e não se torne desmotivadora ou prejudicial.

## Resultados

Os resultados desta pesquisa oferecem compreensões sobre a eficácia da gamificação no processo de aprendizagem musical. As contribuições para o ensino de música abrangeram acerca dos conhecimentos de história da música, a exploração de diferentes gêneros musicais possibilitou aos participantes expandir seu repertório e compreensão da diversidade musical, além da oportunidade de desenvolver habilidades de cooperação, interação social, observou-se uma contribuição significativa tanto na retenção do conhecimento quanto na motivação dos estudantes em relação aos conteúdos musicais.

**Gráfico I:** Referente aos desafios enfrentados pelos participantes



9º ano

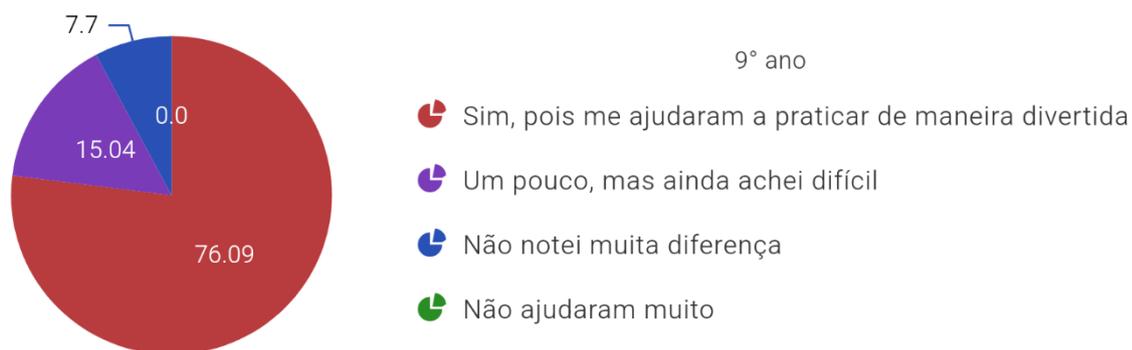
- Ter conhecimento de diferentes gêneros musicais
- Não encontrei muitos desafios
- Entender as instruções do jogo
- Ser rápido para responder

Fonte: Autoria própria

Para 56,67% dos estudantes do 9º ano, o principal desafio foi adquirir conhecimento sobre os diferentes gêneros musicais trabalhados. Alguns participantes relataram que a dificuldade surgiu porque não costumam ouvir alguns dos ritmos abordados, e, portanto, não os conheciam bem. No entanto, eles conseguiram aprender sobre esses gêneros e se interessaram em conhecer e estudar mais sobre eles. Uma resposta marcante veio de uma aluna, que comentou: "Eu pude sair da minha bolha do pop. Fiquei feliz de aprender um pouco sobre MPB e Rock, pois isso vai me aproximar dos meus pais." Esse depoimento ilustra a importância de conhecer diferentes gêneros musicais, pois vai além de aprender um novo conteúdo escolar; também promove a aproximação entre as pessoas e amplia os horizontes culturais.

Em resumo, os desafios enfrentados nesse contexto representam oportunidades para que os alunos apliquem o que aprenderam em situações práticas e contextualizadas. Isso permite que eles experimentem a aplicabilidade dos conceitos adquiridos, pensem de forma criativa, busquem soluções alternativas e persistam diante dos obstáculos.

**Gráfico II:** Referente se a proposta de gamificação tornou mais fácil aprender o conteúdo.



Fonte: Autoria própria

No 9º ano, mais da metade dos participantes da pesquisa consideraram que a proposta de atividade gamificada facilitou o aprendizado de música. Além disso, todos os estudantes envolvidos relataram na pergunta 10 do questionário ("Você acha que os jogos tornaram as aulas de música mais divertidas? Por quê?") que as atividades tornaram as aulas mais divertidas e envolventes. Entre os motivos citados estão: maior interação e diversão; atividades diferentes das habituais; aulas menos monótonas; abordagem de gêneros musicais desconhecidos pela geração atual, de forma mais interessante; e uma maneira mais rápida e divertida de aprender música. Alguns alunos acreditam que a metodologia facilitou a compreensão dos gêneros musicais. Com base nesses resultados, é possível concluir que a gamificação traz contribuições significativas para o ensino de música, criando um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador. A integração de elementos de jogos, como regras, metas, desafios, competição, colaboração e feedback, mostrou um impacto positivo na retenção de conhecimento e na motivação dos alunos, além de promover maior compreensão do conteúdo.

Portanto, podemos inferir que a gamificação tem grande potencial para aprimorar o ensino de música na educação básica, oferecendo uma abordagem inovadora e eficaz para envolver os alunos e promover um aprendizado mais profundo. Esses resultados têm importantes implicações para educadores, pesquisadores e profissionais da área da educação, ressaltando a importância de adotar estratégias criativas para enriquecer a experiência de aprendizado dos estudantes.

## Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo investigar as contribuições da gamificação no ensino de música para alunos dos anos finais do ensino fundamental. Através da criação de atividades, procurou-se descrever os benefícios da gamificação no aprendizado de música e avaliar se essas abordagens melhoraram o processo de aprendizagem dos estudantes.

O desenvolvimento desta pesquisa permitiu alcançar o objetivo pretendido: criar atividades gamificadas que, de forma lúdica, promovem o engajamento e o aprendizado musical entre os alunos do ensino fundamental. A fundamentação teórica foi crucial para a elaboração dessas atividades, permitindo a compreensão dos princípios da gamificação e a identificação dos elementos-chave, como desafio, competição, feedback e progressão, que foram incorporados às atividades para engajar os alunos. Além disso, as diretrizes do Plano Nacional de Educação (PNE) e os referenciais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ajudaram a contextualizar as atividades dentro do cenário educacional brasileiro, garantindo sua relevância para os objetivos educacionais do país.

O alinhamento da proposta com os objetivos educacionais assegurou que as atividades fossem desenhadas para atender às necessidades de aprendizagem dos alunos, promovendo a aquisição de conhecimentos e a compreensão da diversidade musical. Assim, a fundamentação teórica forneceu uma base para o desenvolvimento de um estudo consistente e bem embasado.

Além disso, a integração da gamificação melhorou significativamente a experiência educacional dos alunos, estimulando seu engajamento e interesse pelo aprendizado de música. Isso demonstra o potencial da gamificação para transformar o ensino de música nas escolas de educação básica, tornando a educação uma jornada emocionante de descobertas, conquistas e aprendizado contínuo.

Espero que este trabalho inspire novas pesquisas e aprofunde o conhecimento na área. A análise dos resultados e as considerações feitas podem ajudar outros pesquisadores a encontrar maneiras criativas de integrar a gamificação em seus próprios contextos de ensino e aprendizagem. Além disso, espera-se que os resultados desta pesquisa incentivem o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas, contribuindo assim para a melhoria contínua da qualidade da educação.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL, Presidência da República. (2014). Lei no 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF. Recuperado de [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm)

CHOU, Yu-kai. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Media, 2015.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura. Editora Perspectiva. 1938

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Pesquisa revela dados sobre tecnologias nas escolas. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/pesquisa-revela-dados-sobre-tecnologias-nas-escolas>> Acesso em: 09 de ago. de 2024.

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

PEDRO, Laís Zagatti. Uso de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem para reduzir o problema da externalização de comportamentos indesejáveis. 2016.

RIBEIRO, Karina Alves. Uso de gamificação em ambientes educacionais. 2018.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press. 2012