

THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME: APRENDIZAGENS E PRÁTICAS MUSICAIS A PARTIR DE JOGOS ELETRÔNICOS

GTE 09 - Educação Musical em Espaços Alternativos de formação

Comunicação

Natan Martins Velasque
Unipampa
natan.velasque@gmail.com

Prof. Dr. André Muller Reck
Unipampa
andrereck@unipampa.edu.br

Resumo: O objetivo desta comunicação é conhecer e discutir as práticas e experiências musicais mediadas/produzidas pelo jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, entre licenciandos do Curso de Música da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA localizada no campus de Bagé-RS. Como referencial teórico, foram utilizados trabalhos da educação musical que dialogam com o uso de mídias no cotidiano (SOUZA, 2008; FARIA, 2014). A pesquisa partiu de uma abordagem qualitativa, e a produção de dados foi realizada por meio de entrevistas com cinco discentes do Curso de Música - Licenciatura, utilizando o *google meet*. A partir da análise dos dados, foram feitas reflexões sobre as experiências e práticas musicais que os entrevistados vivenciaram com o jogo, evidenciando suas percepções sobre as características musicais, quais foram suas relações com o instrumento musical ocarina e seus aprendizados. Essa pesquisa visa contribuir para o campo da educação musical, a partir de um olhar para os *videogames*, buscando entender de que forma essa mídia pode ser importante para as reflexões na área, por conta da sua popularidade com os jovens no momento atual.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Aprendizagens musicais. Educação musical.

1. Introdução

Os jogos eletrônicos sempre estiveram presentes na minha vida, desde muito pequeno até os dias de hoje, de maneira que eles obtiveram cada vez mais relevância ao longo do tempo para mim, na forma como eu consumia e vivenciava/pensava essa cultura. Com a música não era diferente, já que os meios pelos quais escutava música sempre estiveram ligados às mídias, por meio de computadores, celulares, televisão e aparelhos de som. Os jogos mudaram a forma como eu ouvia e entendia a música, sendo que a música estava presente como trilha sonora ou como uma ferramenta nesses jogos, em especial em *The Legend of Zelda: Ocarina*

of Time, que foi um jogo que me proporcionou uma experiência musical diferente e esse fato foi marcante em minha vida.

Foi a partir desse jogo que surgiu o meu interesse em estudar música. Lembro que quando estava no sétimo ano do ensino fundamental, a escola onde eu estudava estava oferecendo uma oficina de flauta doce, e por causa do jogo eu quis participar dessa oficina, já que o personagem do jogo tocava um instrumento de sopro, que era a ocarina, então eu também queria tocar um instrumento de sopro. Lembro que só o que eu queria era chegar em casa com a flauta doce, para tentar tocar as melodias que o personagem do jogo tocava. Foi uma experiência que me marcou muito.

Ao entrar no Curso de Licenciatura em Música, conheci diversos trabalhos envolvendo as mídias na área da educação musical (SOUZA, 2008; JESUS; URIARTE; RAABE, 2010; FARIA, 2014), e que me auxiliaram na construção desta pesquisa, que tem como objetivos conhecer e discutir práticas e experiências musicais mediadas/ produzidas pelo jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, entre licenciandos do Curso de Música da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA localizada no campus de Bagé-RS. Sendo os objetivos específicos compreender processos de aprendizagem musical construídos a partir desse jogo; refletir sobre a relação dos jogadores com o instrumento musical ocarina; revelar interesses/motivações por essas práticas e possíveis aprendizagens musicais através de jogos eletrônicos, pelo viés das teorias do cotidiano.

A perspectiva dessas teorias analisa o sujeito imerso e envolvido numa teia de relações presentes na realidade histórica preñe de significações culturais. Logo, a aprendizagem não se dá num vácuo, mas num contexto complexo. Ela é constituída de experiências que nós realizamos no mundo. Dessa maneira, a aprendizagem pode ser vista como um processo no qual - consciente ou inconscientemente - criamos sentidos e fazemos o mundo possível. (SOUZA, 2008, p. 7).

A pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa, de forma que os dados foram produzidos a partir de entrevistas semiestruturadas com os discentes do Curso de Música-Licenciatura da XXXX. As entrevistas proporcionaram a reflexão sobre várias questões em torno da aprendizagem de música a partir de jogos eletrônicos, onde os entrevistados compartilharam suas experiências com o jogo e, a partir delas, surgiram algumas questões sobre como aprendemos música com esse jogo, em um

contexto do cotidiano, e o quão pode ser importante para a educação musical ter um olhar para essa mídia, por conta da sua popularidade com os jovens no momento atual.

2. *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*

The Legend of Zelda: Ocarina of Time é um jogo de ação e aventura lançado no ano de 1998 para o console da *Nintendo* da época, o *Nintendo 64*, podendo se encaixar no gênero de RPG, tornando-se um híbrido do gênero, sendo classificado como um RPG de ação. O diferencial deste jogo está justamente na diversificação dentro da sua jogabilidade. Ele possui inúmeras habilidades, como: lutar de espada, pescar, andar a cavalo, dentre outras. Neste contexto, cabe ressaltar que o elemento diferencial que marcou o jogo é o de poder tocar um instrumento musical.

O jogador deve explorar um vasto mundo para conseguir avançar dentro do jogo, onde terá que descobrir e aprender como usar diferentes ferramentas, sendo uma delas um instrumento de sopro chamado ocarina. Em certo momento da narrativa, o herói irá adquirir este instrumento, permitindo-lhe tocar livremente quando quiser apenas utilizando os botões do seu controle, dessa forma utilizando o controle como instrumento musical.

A característica que mais chama atenção em *Ocarina of time* é a utilização do controle do videogame como instrumento musical. Esse recurso possibilitou maior interatividade, afetando não apenas a receptividade do jogo em termo tecnológicos, mas também o interesse musical do público. O sucesso do jogo e a utilização inovadora do controle para executar os sons de uma ocarina (ênfatisada como elemento central da trama) ajudaram a divulgar o instrumento, que era desconhecido por boa parte do público. (SILVA, 2012, p. 23).

A ocarina possui um papel fundamental durante a trama do jogo. Ao longo do enredo, o herói aprenderá doze melodias para executar em seu instrumento, em que cada uma dessas doze melodias possui funcionalidade estratégica de execução para o andamento do jogo.

Figura 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Fonte: Nintendo (1998, imagem capturada pelo autor)

A repercussão positiva do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* resultou na popularização da ocarina entre as pessoas que jogaram o *game* na época, impulsionando a venda do instrumento. As pessoas compravam e ainda compram este instrumento até os dias de hoje, na tentativa de executar as melodias aprendidas no jogo em uma ocarina real.

Atualmente, basta pesquisar a palavra ocarina em sites de busca, ou mesmo de compartilhamento de vídeos, para notar que grande parte dos resultados apresenta ligação com o jogo. De fato, muitas pessoas que aparecem como instrumentistas (profissionais e amadores) de ocarina, declaram ter iniciado seu interesse ou desenvolvimento ao instrumento por influência do Ocarina of Time. (SILVA, 2012, p. 23).

Ao pesquisar sobre a ocarina na *internet*, as primeiras notícias encontradas são ocarinas personalizadas do jogo para vender, vídeos de pessoas executando melodias do jogo em sua ocarina, e partituras e cifras ensinando como tocar as melodias relacionadas ao jogo.

3. Metodologia

A pesquisa aqui relatada teve um viés qualitativo, levando em conta a subjetividade e o contexto dos participantes. A pesquisa qualitativa tem como foco

de estudo e reflexão, as vivências, a história, o olhar e o contexto tanto micro quanto macro da pessoa ou grupo que esteja participando.

Características fundamentais do paradigma qualitativo têm a ver com um modo holístico de abordar a realidade que é vista sempre vinculada ao tempo e ao contexto, ao invés de governada por um conjunto de regras gerais. Uma assunção subjacente ao paradigma qualitativo envolve as relações do investigador e dos investigados. (BRESLER, 2007, p. 8).

Na pesquisa qualitativa, o investigador não está separado do grupo ao qual está estudando, de maneira que ao se inserir em um grupo ou contexto para uma pesquisa, ele também faz parte desse estudo.

A produção de dados aconteceu por meio de entrevistas semiestruturadas, onde o público alvo eram discentes do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA localizada no campus de Bagé-RS que jogaram *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Realizou-se uma divulgação do projeto para encontrar os possíveis entrevistados por meio da rede social *facebook* (em um grupo específico do curso) e por *e-mail*, nessa divulgação foi enviado um formulário onde os interessados podiam se inscrever para serem entrevistados. Apenas três pessoas responderam o formulário, e outras duas pessoas foram convidadas diretamente, totalizando os cinco entrevistados da pesquisa. Acordou-se com os entrevistados que os mesmos ficariam anônimos, para que se sentissem mais à vontade na entrevista. Alguns escolheram seus pseudônimos, outros deixaram para que eu escolhesse, e alguns deles escolheram nomes relacionados ao jogo.

Após a gravação das entrevistas, comecei o processo de transcrição, no qual eu ouvia cada entrevista e as escrevia na íntegra. Após a transcrição, fiz o processo de análise das falas dos entrevistados onde, a partir da minha interpretação dos dados produzidos, dividi a análise em três categorias, levando em conta a recorrência dos assuntos abordados pelos entrevistados.

4. Aprendizagens e práticas musicais no jogo *The Legend of Zelda*

4.1 Trilha sonora e memórias musicais

No contexto atual das produções audiovisuais, a trilha sonora é um importante elemento, seja em filmes, séries e *videogames*. No trabalho de Veloso, Silva e Bento (2018) vemos como é importante trabalhar a trilha sonora em ambiente escolar, como apreciação, percepção e criação, um elemento que envolve a sonorização para a caracterização de um ambiente. Ainda, segundo os autores, “as discussões a respeito de trilha sonora no âmbito acadêmico frequentemente apresentam a música como um elemento associado à comunicação emocional” (VELOSO; SILVA; BENTO, 2018, p. 05).

De acordo com Silva (2012), a trilha sonora do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é uma das mais famosas na história dos *videogames*, sendo composta por Koji Kondo, o primeiro compositor contratado pela *Nintendo* para trabalhar exclusivamente nas trilhas sonoras de seus jogos, se tornando o principal compositor e supervisor das trilhas dos principais jogos da empresa. A trilha sonora do jogo tem um papel fundamental na trama do jogo, não sendo composta para estar apenas em segundo plano, “Interagindo diretamente com a trama, ela toma a frente, tornando-se quase um personagem a mais, tamanha sua identidade, força, ligação com a história, cenários e eventos” (SILVA, 2012, p. 02).

A trilha sonora foi um dos pontos que se destacou nas entrevistas realizadas. O entrevistado Kakariko fala que na época em que o jogo foi lançado era difícil encontrar um jogo que tivesse uma mudança de música tão suave na troca de um cenário para o outro, ou seja, sem que o jogador percebesse, a trilha já havia mudado. Ele dá ênfase ao fato de que a música de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* tem esse aspecto de ser muito marcante para o jogador, e que mesmo ao passar de anos sem contato com o jogo, ainda é possível lembrar a música.

[...] tanto que tu vê o pessoal fazendo cover, eu tocava violino né, aí eu ia procurar violino no youtube assim, e tu via bastante pessoas fazendo cover das músicas do Zelda [...] As músicas marcam tanto que passa anos que tu jogou, e tu ainda fica com aquela música na cabeça e quer tirar no instrumento, tu vê bastante cover do pessoal tirando, então tu vê que marca mesmo. (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Com essa fala, é possível notar como o aprendizado pode se tornar algo mais agradável e interessante, quando o material a ser estudado está ligeiramente

ligado a uma memória afetiva, que traz um sentimento nostálgico, a pessoa se envolve em seu próprio aprendizado.

Um dos entrevistados, o Grungendrunck, conta como foi seu contato com o jogo, aconteceu no início dos anos 2000, ele possuía um *Nintendo 64* e podia jogar alugando o jogo em uma locadora. O entrevistado conta que essa foi a única vez que jogou o jogo, portanto suas lembranças sobre o jogo poderiam estar “meio deturpadas” por conta do tempo.

[...] embora eu não lembre exatamente de todo o jogo, eu me lembro de algumas coisas e a música é uma parada que eu lembro que tinha, era meio que tu sabia que tipo de lugar que te encontrava, se era um lugar de boa, se era um lugar que ia ter bicho tenso, tá ligado, pela música assim né, a música dava essa impressão. (GRUNGENDRUNCK, entrevista em 23/02/2021).

O entrevistado chamado Mido conta como ouvir a trilha sonora do jogo o deixa emocionado por conta da nostalgia que aquela música o remete. Ele conta que tem o costume de ouvir a trilha sonora da série de jogos *The Legend of Zelda* algumas vezes por semana, utilizando a plataforma *online* do *youtube*, enquanto faz algumas atividades, como estudar.

Com as falas dos entrevistados, percebemos como sua memória musical está ligada a um sentimento de nostalgia e afeto, como essas narrativas sobre suas vivências musicais a partir do jogo podem dizer sobre cada um e como futuros professores de música, quais caminhos pedagógicos poderiam seguir. No trabalho de Louro, Teixeira e Reck (2015), vemos como as narrativas de memórias musicais de alguns professores de música podem ter relação com suas escolhas de caminhos como professores e pesquisadores, ainda citando os autores “as narrativas musicais a partir das lembranças são, nesse sentido, produzidas e produtoras de experiências musicais específicas, historicamente construídas” (LOURO; TEIXEIRA; RECK, 2015, p. 90-91).

4.2 Ocarina do tempo

Na educação musical, tem-se utilizado de *softwares* para uma iniciação à construção do conhecimento musical. No trabalho de Jesus, Uriarte e Raabe, (2010), por exemplo, vemos a utilização de um *software* de computador chamado

Zorelha, com crianças de quatro a seis anos, como um auxílio para o desenvolvimento da percepção musical, sendo apresentados instrumentos musicais e a simulação dos sons desses instrumentos para exploração sonora dos mesmos, “As crianças brincam com os sons e através destes experimentos lúdicos constroem conhecimento sobre o sonoro e o musical” (JESUS; URIARTE; RAABE, 2010, p. 95).

O jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* proporcionou aos entrevistados conhecer um instrumento musical que nunca haviam ouvido falar ou tido contato. O entrevistado chamado Darunia conta que o jogo o inspirou a ter um contato maior com o instrumento musical, que para ele, antes do jogo, era desconhecido. Ele ainda relata que na época em que jogava chegou a procurar algumas ocarinas para comprar, e que encontrou algumas ocarinas pequenas com poucos furos, que era possível até usar como colar. Darunia comprou uma ocarina personalizada como a do jogo, disse que tentou tocar uma música do jogo, mas achou a digitação no instrumento um tanto difícil, ele disse que também faltou um pouco de empenho da parte dele.

Cara, eu acho a ocarina, o timbre dela muito específico, muito único, não sei explicar, eu até andei procurando ocarina tudo e curso de ocarina, eu me senti inspirado a tocar, eu até comprei uma do jogo mesmo com o simbolozinho e azulzinho lá, só que acabei nem tocando, achei um pouco difícil pra tocar como autodidata. (DARUNIA, entrevista em 23/02/2021).

O entrevistado Grungendrunck demorou a descobrir que ocarina era o nome do instrumento dentro do jogo, por conta do jogo ser em inglês ele demorou a relacionar, mas relata que seu primeiro contato com o instrumento foi através do jogo quando era criança. Grungendrunck ainda conta que teve um outro contato com a ocarina no curso de música, em uma atividade de construção de instrumentos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na qual teve a ideia de construir uma ocarina com objetos recicláveis. Ele conta que foi difícil tocar esse instrumento, e que conseguiu tocar no máximo três notas, mas que ia fazer algumas modificações para conseguir executar mais notas no instrumento.

A gente tinha que construir alguns instrumentos recicláveis e eu acabei procurando a ocarina pra fazer, eu fiz uma ocarina de garrafa pet, uma garrafinha pequena, a caçulinha aquela, mas eu não tenho muito contato com instrumentos de sopro no

geral, to tendo meu primeiro contato com a flauta doce agora na faculdade. Eu acho um instrumento interessante assim, eu gosto do som e me traz lembranças boas do jogo. (GRUNGENDRUNK, entrevista em 23/02/2021).

A ideia que Grungendrunck teve de construir esse instrumento foi por influência direta do jogo, também falou sobre sua experiência com esse instrumento dentro do jogo, e lembra que tocava trecho das músicas e que essas músicas ficavam guardadas no inventário do jogador, para poder relembrá-las. Recordando que havia uma partitura e que nessa partitura havia uma clave e as notas posicionadas, conta que não sabe se essa partitura era um reflexo da partitura que conhecemos.

No trabalho de Silva (2012), são apresentadas todas as notas que são possíveis executar com o instrumento do jogo através do controle, ele também mostra todas as combinações de botões para a execução de cada nota, segundo o autor “a tessitura do controle abrange Si4 a Fá6, passando por todos os semitons entre essas duas alturas. Com a utilização da alavanca direcional analógica como *pitch bend*, é inclusive possível dividir as alturas em intervalos menores que um semitom” (SILVA, 2012, p. 29).

4.3 Aprendizagens musicais

Os jogos eletrônicos na educação musical, seja a criação de um jogo musical ou a utilização de um jogo que envolva música, têm sido foco de pesquisa para alguns educadores nos últimos anos. No trabalho de mestrado de Faria (2014), a autora aborda o uso de dois jogos do *Nintendo Wii*, que envolvem conhecimento musical, como uma proposta pedagógica para uma turma de doze alunos, com a intenção de descobrir se o uso desses jogos poderia contribuir para o desenvolvimento da percepção auditiva. Os resultados de sua pesquisa foram positivos, segundo ela os alunos obtiveram uma melhora na descrição dos sons em seus testes após jogar os jogos e também por um maior interesse dos alunos pelas atividades.

[...] as respostas registradas pelos alunos apresentaram boa evolução do conhecimento musical em relação à percepção auditiva dos parâmetros sonoros, descrevendo os sons com mais detalhes e precisão. Notamos, também, o prazer com que eles realizaram a

atividade proposta por esta pesquisa, promovendo, assim, um ambiente de aprendizagem interessante e envolvente, o qual instiga os alunos a sentirem prazer em aprender. (FARIA, 2014, p. 21).

O entrevistado Grungendrunck conta que todo contato com a música pode ter, de alguma forma, um aprendizado, questiona “onde é que a gente aprende música?”. Grungendrunck fala que só o fato dele estar ouvindo uma música que antes era desconhecida para ele, de ter conhecido um instrumento novo, de estar tendo constantemente um contato com uma música que não era o que estava acostumado a ouvir e essa música ter ficado gravado em sua memória, considera ter aprendido bastante musicalmente.

O mesmo também fala sobre o quão ele acha importante utilizar os jogos eletrônicos na educação musical para tentar atrair um maior interesse por parte do aluno, sendo que é um trabalho do professor procurar meios para aproximar o aluno do conteúdo. Essa percepção vai ao encontro de Faria (2014, p. 16) ao entender que “a escola poderia usar das tecnologias contemporâneas, tão presentes no cotidiano da sociedade, para atrair os jovens e envolvê-los no processo de aprendizagem, conscientizando-os de que, para haver educação, é necessária a participação ativa e responsável” (FARIA, 2014, p. 16).

[...] os jogos estão cada vez mais acessíveis, então acho que como educador, grande parte da tua função é conseguir se conectar com teus alunos né, conseguir saber que tipo de abordagem, e isso te dá repertório, jogos te dão um repertório, vai ter alguém que vai jogar alguma coisa e esse jogo com certeza tem uma trilha sonora, e não só trilha sonora, tem outros aspectos do jogo que às vezes tu pode usar pra ensinar. (GRUNGENDRUNCK, entrevista em 23/02/2021).

O entrevistado chamado Epona conta que, ao ter contato com a flauta doce na universidade, tentou reproduzir as músicas do jogo, pois para ele o jogo é uma referência de repertório para o instrumento. Ele diz que o jogo é uma referência musical muito importante, por conta das melodias, do instrumento ocarina que ele conheceu através do jogo e de seu timbre. Epona acredita que utilizar os jogos na educação musical é importante pela sua popularidade entre os jovens, e que através dos celulares é possível ter acesso a muitos jogos, sendo que “a internet, o celular, o computador pessoal e os jogos em rede ocupam posição de importância

na vida dos jovens, os quais passam horas imersos em ambientes tecnológicos” (FARIA, 2014, p. 16).

O ato de jogar é uma ação que envolve o aluno ativamente, como foi dito pelos entrevistados, e a experiência de um jogo de *videogame* na vida de um aluno pode ser de muita importância para ele, e dessa experiência é possível ter diversos aprendizados musicais, ainda que, algumas vezes, não seja perceptível ao aluno. É trabalho do professor trazer esse universo para educação musical e tornar esses aprendizados musicais mais perceptíveis ao aluno envolvendo-o, assim, em seu próprio aprendizado.

5. Considerações Finais

A partir da análise proposta, podemos ver como um jogo pode proporcionar uma experiência musical marcante, adjetivo recorrente nas falas dos entrevistados. Um deles trouxe o questionamento “Onde a gente aprende música?”, o que me fez refletir sobre essas experiências de aprendizagens musicais no cotidiano (SOUZA, 2008). Nesse sentido, um jogo pode proporcionar algumas dessas experiências, já que muitos de seus elementos são caracterizados pela música, assim como em um filme, mas no caso de um jogo a experiência pode ser mais marcante, por conta da recorrência, visto que um jogo como esse pode ter uma duração de até 20 horas de “jogatina”, tempo em que um jogador pode ter contato com todos os elementos musicais presentes no mesmo, repetidamente.

No caso desse jogo em específico, a música é uma personagem a mais na trama, pois ao utilizar o instrumento ocarina para executar diversas funções, além de ter contato com um instrumento, que antes era desconhecido, o jogador pode criar um ‘carinho’ pela ocarina, tamanha sua importância no contexto. Como podemos ver pelas falas dos entrevistados, o jogo pode despertar o desejo de ter uma ocarina ou de tocar uma, tamanha a importância que esse instrumento pode ter e a influência da música no processo.

Essas são experiências que podem ser levadas para a educação musical, como relata um dos entrevistados que, ao lembrar-se do jogo, construiu uma ocarina com objetos recicláveis em uma atividade do PIBID. Podemos ver em algumas falas dos entrevistados a importância de se adequar às novas tecnologias para o ensino da música, tendo em vista que eles poderão ser futuros professores de música, e suas experiências com o jogo e reflexões sobre o mesmo podem dar algumas pistas de suas metodologias ou pesquisas futuras.

Como já foi dito, grande parte do trabalho do professor é conhecer o universo do aluno e a partir disso buscar os meios para uma metodologia, na intenção de envolver o aluno em suas próprias aprendizagens. Atualmente os jogos podem estar mais presentes no cotidiano dos alunos, com o avanço da tecnologia, já que os celulares se tornaram *consoles de videogames* portáteis¹.

De uma forma geral, essa comunicação traz o foco para os *videogames*, de como essa mídia pode proporcionar uma experiência musical, e o quão essa mídia pode ser relevante para o estudo na área da educação musical, de maneira que ainda há muito a ser investigado sobre o assunto. Um fato que me chamou a atenção foi de que não houve participação feminina na pesquisa, o que pode gerar questões em torno da predominância masculina no mundo dos jogos, pelo menos na época em que o jogo foi lançado. Será que atualmente há mais mulheres no mundo dos *games*? E qual a participação feminina na construção dessa cultura? Ficam os questionamentos, talvez para pesquisas futuras.

Atualmente temos jogos como *Detroit: Become Human* de 2018, que fornece uma interação com um piano em sua jogatina, ou *The Last of Us Part II* de 2020, que tenta trazer uma experiência mais imersiva na interação com um violão, esses são grandes lançamentos na indústria de jogos, que vem se expandindo cada vez mais, tornando-se mais presente em nossa cultura, de modo a ser um dos produtos culturais mais bem rentáveis da atualidade. Tendo isso em vista, faz-se necessário ter um olhar mais atento para essa mídia na área da educação musical.

¹Nesse sentido, é importante lembrar que nem todos os alunos têm acesso a essas mídias, principalmente em um país de profundas desigualdades sociais, como o Brasil.

6. Referências

BRESLER, Liora. Pesquisa qualitativa em educação musical: contextos, características e possibilidades. **Revista da ABEM**, Porto Alegre, V. 16, p. 7-16, mar. 2007.

FARIA, Luciana Carolina Fernandes de. **Da sala de estar à sala de aula: Educação Musical por meio de jogos eletrônicos**. 2014. 187 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2014.

JESUS, Elieser Ademir; URIARTE, Mônica Zewe; RAABE, André Luís Alice; Zorelha: Um Objeto de Aprendizagem para Auxiliar o Desenvolvimento da Percepção Musical em Crianças de 4 a 6 Anos. 18. ed. [S. l.]. ver. **Brasileira de Informática na Educação**, p. 91- 105. 2010.

LOURO, Ana Lúcia, TEIXEIRA, Ziliane Lima de Oliveira, RECK, André Müller. Pesquisa em Música: Reflexões sobre memórias musicais e dimensões da “experiência de si”. **Revista Digital do LAV**. 2016, 9(1), 89-102. ISSN: . Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337045398007>, acesso em: 14 de abr. 2021.

SILVA, Danilo Oliveira. **The legend of Zelda: Ocarina of time: as doze melodias da ocarina**. Trabalho de conclusão de curso - Bacharel em Música Erudita (Violão), Curso de Graduação em Música da Faculdade Integral Cantareira, São Paulo, 2012.

SOUZA, Jusamara (Org.) **Aprender e ensinar música no cotidiano**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

VELOSO, Flávio Denis Dias; SILVA, Flávia de Andrade Campos; BENTO, Victor Lucas. A trilha sonora na sala de aula: um relato de experiência no contexto do Ensino Médio. *In: ENCONTRO REGIONAL SUL DA ABEM*, 18., 26-28, set, 2018. Santa Maria. **Anais eletrônicos [...]**. Santa Maria: UFSM, 2018. Disponível em: <http://abemeducacaomusical.com.br/conferencias/index.php/sl2018/regsl/paper/view/3092>, Acesso em: 11 mar. 2021.