

## Jogo e educação musical: uma revisão de literatura

### Comunicação

*Sara Caroline Cesar da Silva Araújo*<sup>1</sup>  
UFPE  
*sara.cesar@ufpe.br*

*Ítalo Fernandes da Silva*  
UFPE  
*italo.fernandess@ufpe.br*

*Leonardo da Silveira Borne*  
UFPE  
*lepoars@gmail.com*

**Resumo:** Tendo em vista como os jogos têm sido uma ferramenta significativamente importante para o ensino da música, apresentamos neste artigo parte da revisão de literatura do trabalho de Mestrado em música desenvolvido na Universidade Federal de Pernambuco. O texto tem como objetivo debater o conceito de jogo sob múltiplas perspectivas, bem como a sua utilização na educação musical, com o objetivo de contribuir no entendimento de tais conteúdos em sala de aula. O trabalho será dividido em três partes, sendo a primeira destinada ao debate do conceito de jogo, a segunda a relação entre jogos e educação musical, e por fim, uma breve análise acerca da temática na literatura contida nas revistas da ABEM, OPUS e MEB, da edição mais antiga para a mais atual e em outras revistas de programas de pós-graduação em música e artes do Brasil. A pesquisa nos rendeu, até o presente momento, um total de seis trabalhos, todos em edições nos anos de 2009, 2011, 2012, 2013, e 2022 da revista da MEB e um no ano de 2017 da revista Orfeu, demonstrando uma baixa produção sobre a temática nas produções acadêmicas no que tange a educação musical.

**Palavras-chave:** Jogo; jogo e música; educação musical.

### Introdução

Este trabalho traz considerações sobre parte da revisão de literatura da dissertação de mestrado em desenvolvimento sobre análise e produção de materiais didáticos na educação musical. Possuindo um caráter de ensaio, será apresentada algumas definições e

---

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

conceitos sobre jogo e sua presença na educação musical que foram discutidos em referências tais como livros, artigos e memórias de eventos acadêmicos.

Vale salientar que estamos entendendo o jogo como objeto concreto, geralmente vinculado ao lúdico, que pode ser pensado como jogos de mesa, tabuleiro, cartas, etc. Não é nossa intenção abordar outras ideias de jogo, como o jogo simbólico piagetiano, a teoria social do jogo de Matus, ou outros que tragam elementos semelhantes.

Desta forma, os tópicos abordados neste escrito são: a) *o jogo em si*, em que são apresentadas as contribuições dos conceitos de jogo discutido pelos autores Kishimoto (2011), Huizinga (2019), Caillois (1990) e Gross (1901); b) *o jogo enquanto aspecto linguístico e musical*, bem como as correlações entre esses dois elementos; c) *o jogo e a educação musical*, entendendo a importância dessa junção onde são levantadas contribuições relevantes sobre a utilização do jogo para o ensino da música; d) uma breve revisão de literatura que considerou os artigos que apresentassem propostas sobre jogos musicais voltados para o ensino de teoria, publicados nas revistas da ABEM, OPUS e MEB das edições mais antigas até a mais atual. Ao final, nas conclusões, realizaremos uma reflexão sobre a análise dos textos encontrados nas revistas, alinhada com a revisão de literatura realizada.



## O jogo

Quando se pensa o que são jogos e quais conceitos poderiam lhes ser atribuídos, nos deparamos com definições variadas, além de formas diferentes de pensar e produzir. A pedagoga e pesquisadora brasileira Tizuko Morchida Kishimoto apresenta por alguns aspectos, são eles: o jogo enquanto aspecto linguístico social, o jogo com um sistema de regras e o jogo enquanto objeto. No primeiro caso a autora aponta que a concepção de jogo depende de fatores sociais, como a linguagem e o seu uso cotidiano. No segundo é observado pela autora que uma estrutura de regras é elaborada para identificar cada jogo e o seu tipo, finalidade e modalidade, Kishimoto (2011) traz em seu texto três níveis de diferenciação dos significados atribuídos ao jogo, que por meio dessas sequência de regras “sobreposições com a situação lúdica” (KISHIMOTO, 2011, p. 20). Por meio das regras de um jogo, seja de imaginação, tabuleiro ou de rua, o indivíduo pode desenvolver uma atividade lúdica, mesmo com o aparato das regras.

O terceiro caso apontado é o jogo enquanto objeto, ou seja, a sua materialização, as formas de atribuir um material específico para ele, seja madeira, plástico, papelão ou metais. Um exemplo desta afirmação é o dominó, que pode ser de plástico, marfim ou osso. Para Kishimoto (2011) esses três casos permitem elucidar uma prévia concepção do jogo, distinguindo suas definições por meio da cultura em que está inserido, pelas regras e pelos materiais que os configuram.

Ainda considerando o jogo enquanto aspecto social, Johan Huizinga foi o pioneiro que buscou assimilar panoramas filosóficos e lúdicos do jogo na sociedade. Huizinga (2019), assim como Kishimoto (2011), entendia o jogo como elemento cultural. E fazendo uma análise pelo meio social em que o jogo está inserido, o autor pontua características como: “o prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço” (HUIZINGA, 2019, p. 26). Para o autor, o prazer está ligado ao brincar, ao sorrir. O caráter “não sério” é compreendido como o ato lúdico que se contrapõe a uma atividade séria, como o trabalho.

Sobre a liberdade dentro do jogo, Huizinga (2019) aponta como sendo uma atividade voluntária e que uma vez havendo a imposição deixa de ser jogo. Em outras palavras, um jogo é algo que se faz de maneira livre, mesmo que imbuído de regras, entendendo regras aqui

como instruções e não como imposições. Ainda por cima as regras são um aspecto muito presente em todos os jogos, são elas que orientam e definem a finalidade de um jogo. A respeito da característica fictícia ou representativa do jogo é mencionado um distanciamento da vida cotidiana se inclinando para o mundo imaginário, a ludicidade. E por fim, Huizinga (2019) compreende que “todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria” (KISHIMOTO, 2011, p. 27).

Para desenvolver a sua teoria, Roger Caillois se inspirou em Huizinga dedicando-se ao estudo dos jogos e suas relações com a cultura. Dessa forma, o autor Caillois (1990) compreendia o jogo como uma atividade livre por sua natureza de diversão; delimitada por acontecer em um certo espaço de tempo pré estabelecido; incerta pois o resultado e desenrolar não podem ser determinados; improdutiva por não gerar lucros de nenhuma espécie; governada por regras e fictícias.

Por meio dessas conceituações, o autor classifica o jogo a partir de quatro princípios: “*Alea* (sorte), *Agôn* (competição), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vertigem)” (OLIVEIRA, 2018, p.33). *Agôn* é um conjunto de jogos voltados para a competição, visando a expectativa de apenas um vencedor, com a condição de rivalidade implícita entre os competidores. Já os jogos de *alea*, os jogos de sorte, são uma oposição aos jogos de *agôn*, pois “nessa classe de jogo o que importa é a sorte e o acaso, pois aqui nada depende do jogador nem de suas habilidades, o que importa nessa classe é a sorte” (COELHO, 2011, p. 307). Alguns exemplos desta categoria de jogos são os jogos de roleta, jogo de aposta e jogos de dados. O *mimicry* são jogos de ilusão, onde o jogador finge ser outra pessoa e pode ser entendido também como jogos de interpretação. De acordo com Caillois qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão, ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e sob, alguns aspectos, imaginário (CAILLOIS, 1990, p. 39).

Esses apontamentos trazidos pelo autor, são características de jogos de *Role-playing game*, conhecido como RPG. Nos jogos de RPG de mesa, assim como os jogos da *mimicry*, os jogadores interpretam papéis de personagens de fantasia criados por eles mesmos. E por fim os jogos da *ilinux*, tipo de jogo que busca produzir uma sensação de instabilidade através das ações do jogo. Oliveira (2018) cita “o tobogã, o alpinismo, o balanço, o carrocel e a corda bamba” (OLIVEIRA, 2018, p. 34) como exemplos de jogos da *ilinux*.

## O jogo enquanto aspecto inerente do humano

Para Groos (1901) o jogo é compreendido como uma ação espontânea. De acordo com o autor, “[...] os mais importantes e elementares tipos de jogos não podem ser atribuídos nem à repetição imitativa de ações anteriores do indivíduo nem à imitação do desempenho de outros” (GROOS, 1901, p. 154). Para o autor, o jogo era um instinto inerente à personalidade e comportamento do homem, baseando seus estudos em dois conceitos que trouxeram um novo olhar para a educação. O primeiro é que ele considera que o jogo tem grande importância para a infância, como lazer ou como preparação para a vida adulta. O segundo conceito elaborado por Groos (1901) é a compreensão de que o jogo está ligado com o desenvolvimento da inteligência, uma vez que o jogo surge no desenvolvimento infantil através de gestos e hábitos de imitação que estaria ligado a um instinto essencial para o desenvolvimento da inteligência e o desempenho da vida.

Quando o autor se refere a instinto, está se baseando na luta pela vida e preservação da espécie. A necessidade humana de se enquadrar a um grupo onde deseja ser aceito. E para Groos, essas habilidades só podem ser adquiridas e desenvolvidas através do jogo. Assim, a classificação do jogo de imitação feita por Groos nos fornece uma quantidade considerável de material básico para a compreensão do fenômeno.

## O jogo: aspecto linguístico e musical

Ao analisar a literatura, notou-se que os autores apresentam duas ligações na relação entre música e jogo. A primeira é a simetria linguística, onde jogo estaria atrelado a designação do manejo dos instrumentos musicais. Como na língua inglesa onde o verbo *play* pode ser usado para brincar ou tocar um instrumento musical (SWANWICK, 2014)

Ainda neste âmbito, Huizinga (2019) apresenta esta mesma conexão que pode ser encontrada em diversas línguas, como no árabe, onde o “*la’iba* tem esse sentido em comum com algumas línguas europeias, nomeadamente as línguas germânicas (e algumas eslavas)” (HUIZINGA, 2019, p. 52). O autor ainda apresenta outros idiomas que apresentam esta associação semântica, como o francês (considerado pelo autor como língua românica), que possui *jeu* e *jouer*, o italiano *sounare* e ainda o espanhol *tocar* (HUIZINGA, 2019).

A educadora musical Teca Alencar de Brito também considera esta mesma concepção linguística de relação entre jogo e música, afirmando essa relação intrínseca na construção semântica das duas palavras. A autora pontua que brincar e tocar podem ter a mesma definição, na língua inglesa usa-se o verbo *play* para brincadeira infantil e a realização musical assim como acontece no francês *jouer* e no alemão *spielen* (BRITO, 2019).

A segunda ligação percebida entre jogo e música são as semelhanças em sua forma de conceber os dois, pois a interpretação musical possui todas as características formais do jogo propriamente dito, segundo as concepções de Huizinga (2019) descritas anteriormente e que tem similaridades para além da relação semântica. O autor afirma que o jogo “é uma atividade que se inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e de lugar” (HUIZINGA, 2019, p.53). Se observarmos, a prática musical também é concebida dentro destes parâmetros, comparando com a prática de palco ou até mesmo uma atividade de jogo musical. Outro ponto apresentado pelo autor, desta similaridade, é que a música, assim como o jogo, “é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2019, p. 53).

O último ponto de relação apresentado pelo autor é o fato de que tanto o jogo como a música contém regras para que possam ser executados (HUIZINGA, 2019). Um jogo para acontecer precisa de regras previamente estabelecidas pelos brincantes ou por quem está conduzindo o jogo. Para interpretar uma música, executar algo no instrumento ou realizar alguma atividade teórica, existem regras que foram previamente estabelecidas, seja por um professor, um livro didático ou características próprias da obra que foi escrita em um período histórico específico.

### **O jogo e a educação musical: entendendo a importância dessa junção**

Como professores, buscamos formas e materiais que poderiam ser utilizados para o desenvolvimento de conteúdos teóricos musicais dentro da sala de aula. Seja no terceiro setor, nas escolas de ensino regular, ou até mesmo em uma escola especializada, o ensino de música na contemporaneidade tem considerado as diversas possibilidades de abordagens metodológicas, contextos socioculturais, situações e espaços de ensino e aprendizagem.

Isso tem acontecido, pois, no decorrer da história, o ensino da música foi abrangendo múltiplas possibilidades de tocar, escrever, estudar e também ensinar. Considerando a ressignificação das formas aplicadas de ensino, os jogos educativos surgem como ferramentas que segundo Guia e França (2015) “podem colaborar para a construção, passo a passo dos elementos da linguagem musical [...] proporcionando um espaço aberto à criatividade, interação e participação ativa dos alunos” (GUIA; FRANÇA, 2015, p. 15).

Apesar da importância já reconhecida, jogos e atividades lúdicas poderiam ocupar ainda mais espaço dentro da esfera educacional musical, especialmente no que se refere à pesquisa sobre esta temática. Uma possível explicação para isto é a forte presença do habitus conservatorial encontrado em diversas licenciaturas em música, proporcionando que tais práticas cheguem nas outras esferas educacionais da música por meio desses professores num processo de reprodução.

Atentando para essas perspectivas, um campo completo do ensino musical pode considerar a ludicidade, a brincadeira, aspectos teóricos e práticos além de adicionar as perspectivas abrangentes nas formas aplicadas de ensino, que consideram contextos sociais e culturais onde os indivíduos estão inseridos, além de levar em conta conhecimentos que já fazem parte da formação e da vida do estudante (MOREIRA, 2012; PENNA, 2012; ARROYO, 2002; ARAÚJO, 2012) Diante desse contexto, a utilização de jogos educativos relacionados a determinados conteúdos, teórico ou prático, pode unir esses três elementos citados acima de tal forma que se possa vivenciar uma aprendizagem para além do campo da teoria, podendo assim nortear uma prática de ensino da música mais contextualizada, lúdica e que favoreça a compreensão de conteúdo do campo da teoria musical. Kishimoto (2011) afirma que introduzir a manipulação de objetos na prática docente, para além do piloto (também conhecido como canetão ou pincel atômico), apagador e quadro, facilitava a aquisição de conceitos e conteúdos específicos. Nesse sentido, favorecer uma aprendizagem lúdica, que integre a prática ativa, teoria e a reflexão é algo que deve estar nas etapas metodológicas dos processos de ensino.

Atentando para essa reflexão, Brito (2010) assegura em seu texto que o fazer musical deve estar alinhado a esse tipo de prática, onde as ferramentas, isto é, os conteúdos teóricos estejam associados ao brincar. Dessa forma, transcender os padrões rigorosos, e quase

sempre intransigentes, de ensino deve ser um dos objetivos nas metodologias de ensino adotadas por um/uma professor(a). A mesma autora (2011) aponta como a tarefa de trazer soluções significativas, com foco nos processos criativos para a aprendizagem é um papel do professor, que deve agir como um facilitador nas metodologias de ensino e aprendizagem, com o foco sempre em um ambiente músico-educativo diverso em experiências e significados.

Havendo explicado os principais conceitos e questões norteadoras da revisão, na próxima seção passaremos a descrever os textos que versavam especificamente sobre o jogo na educação musical, que foram localizados através de uma busca na literatura das principais revistas da área em âmbito brasileiro.

### **O jogo e a educação musical: uma breve revisão em trabalhos científicos**

Como foi mencionado anteriormente, a revisão de literatura considerou os artigos relacionados ao jogo musical e a busca de trabalhos que apresentassem propostas sobre jogos musicais voltados para o ensino de teoria publicados nas revistas da ABEM, OPUS e MEB das edições mais antigas até a mais atual. Além disso, por meio desta revisão está sendo dada a continuidade ao trabalho de mestrado apresentado por Joab da Silva Barbosa, apresentado em 2018 pelo Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Estadual de Paulista. É válido salientar que Barboza apresenta dados de trabalhos sobre jogos, assim como outros relacionados com brinquedos e brincadeiras - que não são objetos desta pesquisa - pelo que não serão considerados. Foram realizadas buscas em outros periódicos de programas de pós-graduação em música e artes do Brasil (Vórtex, Debates, PerMusi, Orfeu, ICTUS, ouvirOUver, Claves, Música Hodie e na revista FLADEM). No entanto, foi encontrada apenas uma publicação da revista Orfeu e nenhum outro trabalho que abordasse a temática desejada foi encontrado nas demais revistas selecionadas.



A busca se deu através dos seus portais virtuais durante o primeiro semestre de 2023, o que condicionou nossos achados com o que havia disponível nestes espaços à época, dado que nem todas as edições estavam disponíveis *online*. Dos artigos publicados em todas as edições buscadas, a MEB (Música na Educação Básica) apresentou um total de cinco trabalhos publicados nos anos de 2009-2013 e 2022. Na revista Orfeu foi encontrado um trabalho do ano de 2017. Nas revistas da ABEM e OPUS não foram encontrados trabalhos relacionados à temática. É interessante notar que a proposta da MEB não é, necessariamente, apresentar textos oriundos de pesquisa, mas sim propostas de atividades que professores possam utilizar nas suas práticas cotidianas, o que, de certa forma, explica a presença de textos nesta revista; no entanto, também se nota a falta de pesquisas sobre a temática, já que nada foi achado na ABEM ou na OPUS, principais veículos de difusão no Brasil. A seguir está um quadro com os textos recolhidos da MEB.

**Quadro 1:** Dados dos artigos encontrados na revista MEB e Orfeu

Ano	Número	Título	Autores	Palavras chaves
2009	1	A barca virou: o jogo musical das crianças	Brito	crianças; jogo musical; educação musical
2011	5	Música, jogo e poesia na educação musical escolar	Beineke	improvisação; composição; pedagogia do acontecimento
2012	4	Jogos digitais online e ensino de música:propos	Veber, Rosa	jogos digitais; ensino de música;

			ta para a prática musical em grupo.		práticas musicais em grupo
2013	3		Música, infância e educação: jogos do criar	Brito	improvisa ção; composiçã o; pedagogia do acontecim ento
2017	2		Quebra-cabeça sonoro: um jogo chamado criação musical	CUNHA	Educação musical; Estudos da infância; Processos criativos, Participaç ão infantil; Iniciação ao piano.
2022	13/14		Escutar, brincar, contar histórias, tocar: Jogos de improvisação na escola	Brietzke; Oliveira; Presgrave	Jogos de improvisa ção, Instrumen tos Musicais, Voz

Durante a leitura dos textos na revista MEB, foi observada uma tendência temática que focava os jogos para tópicos como a criação musical e improviso, assim como o texto da revista Orfeu. Mesmo tendo isto em comum, os jogos descritos nos textos apresentam elementos e construções diferentes como a utilização de copos (BEINEKE, 2011), uso do corpo, voz e de instrumentos confeccionados pelos alunos (BRITO, 2009; BRIETZKE; OLIVEIRA; PESGRAVE, 2022). Já o trabalho de Veber e Rosa (2012) apresenta o jogo, utilizado na

educação musical, a partir de uma perspectiva de jogos digitais *online*. E o trabalho de Cunha (2017) elabora processos de criação musical por meio da composição de seus alunos.

Os autores Brietzke, Oliveira e Presgrave (2022) mostram, em seu texto *Escutar, brincar, contar histórias, tocar: jogos de improvisação na escola*, uma investigação de jogos de improvisação e criação musical aplicados a aulas coletivas de violoncelo. No texto são propostos três jogos, cada um trabalhando elementos musicais diferentes. O primeiro jogo aborda noções de som e silêncio, dinâmica e fraseado, com a elaboração de um sinal de trânsito, confeccionado com cartelas em cores verdes e vermelhas. O segundo trabalha a criação de padrões rítmicos ou melódicos. E o último, nomeado de “a noite no castelo”, trabalha elementos relacionados à dinâmica e principalmente a criação de uma paisagem sonora, por se tratar da contação de uma história.

Brito (2013), em seu texto *Música, infância e educação: jogos de criar*, apresenta três diferentes jogos em que a criação musical pode estar inserida em grupos de musicalização infantil. Os elementos musicais trabalhados nos jogos presentes no texto estão ligados a padrões rítmicos, forma *rondó*, métrica e pulsação. Os três jogos propostos estão alinhados com o estímulo da criatividade, com elementos ligados ao improviso e a composição. As atividades de criação envolvem histórias, algumas vezes elaboradas pelos alunos, outras de vivência que os alunos tiveram, seja de uma viagem ou algum acontecimento cotidiano.

Já Verber e Rosa (2012) apresentam uma proposta diferente de jogos musicais dos textos apresentados até aqui. Em seu texto, *Jogos digitais online e ensino de música: propostas para a prática musical em grupo*, os autores discorrem sobre a utilização de jogos digitais de entretenimento como estratégia de ensino musical. As atividades propostas no trabalho alinham o uso de jogos digitais com o ensino coletivo de música. Esses jogos, assim como os anteriores, visam o desenvolvimento e estímulo da criatividade. São propostos dois jogos digitais que podem ser encontrados *online*, com acesso a internet. Nos dois jogos, os autores apresentam sugestões de prática em grupo dividido em duas etapas, sendo a experimentação livre e a prática musical em grupo.

Viviane Beineke (2012) em seu texto *Música, jogo e poesia na educação musical escolar*, discute “alguns entrelaçamentos e possibilidades de diálogo entre estudos sobre as culturas lúdicas da infância e a produção de música para crianças” (p. 9). Neste trabalho são

explorados jogos rítmicos e jogos de criação musical. Para a elaboração das atividades a autora utiliza jogos de mãos, brincadeiras cantadas, parlendas, adivinhas e trava-línguas, elementos que estão ligados com o universo e cotidiano infantil. A autora propõe quatro jogos que têm elementos rítmicos como sendo o principal elemento musical trabalhado, além de variação de andamento, dinâmica e pulsação.

O texto *A barca virou: o jogo musical das crianças* de Brito (2009) apresenta atividades lúdicas de improvisação, criação musical e construção de instrumentos. Com o intuito de atrelar o fazer musical das crianças no cotidiano ao aprendizado, a autora propõe jogos que vão trabalhar alguns elementos musicais, tais como a pulsação, timbre, intensidade e composição. Nos jogos sugeridos, ela propõe a criação de gestos sonoros, sonorização de movimentos corporais (pular, girar e outros) com a voz ou instrumentos de percussão do acervo ou aqueles confeccionados pelos alunos. A autora também propõe a sonorização dentro da proposta de *a barca virou*, contando sobre o ambiente sonoro que uma barca estaria inserida e elaborando sons durante a execução da atividade.

Cunha (2017) apresenta uma proposta de criação musical por meio da composição e improvisação de seus alunos. Em seu texto *Quebra-cabeça sonoro: um jogo chamado criação musical* a autora demonstra como por meio de diversas sonoridades do piano os alunos têm diversas possibilidades de criação. O quebra-cabeça sonoro surge por meio dessas possibilidades, permitindo que as ideias musicais sejam elaboradas por meio de composições para a prática de piano.

A característica em comum dos textos é que todos apresentam jogos de criação, improvisação e ou composição. Os trabalhos não abordam especificamente conteúdos teóricos musicais e ou outros elementos ligados ao aprendizado musical, como história da música, e o material concreto só se fez presente em um dos trabalhos

## Conclusão

Neste artigo, fruto de uma pesquisa de mestrado em andamento, propusemo-nos a apresentar algumas definições e conceitos sobre jogo e sua presença na educação musical. Em primeiro lugar, apresentamos os conceitos apresentados sobre o objeto de estudo. Em seguida estabelecemos a relação entre jogo e música e também buscamos compreender a

importância dessa junção para a educação musical. Por fim, vimos alguns escritos sobre os jogos publicados na revista MEB.

A partir do que foi exposto, podemos observar que o jogo, enquanto ferramenta didática, tem a sua importância reconhecida e seu uso para o ensino da música tem impacto significativo no processo educativo-musical. Os cinco trabalhos expostos aqui apresentam jogos que trabalham conteúdos musicais por meio de experiências corporais, improviso, construção de instrumento, composição e, principalmente, criação. Em contrapartida, os trabalhos não trazem contribuições para o ensino de conteúdos teóricos musicais, como por exemplo: figuras musicais, divisão proporcional dos valores, armadura de clave, dentre outros.

Isso nos traz uma reflexão sobre a baixa produção de propostas pedagógicas para a utilização de jogos para o ensino de conteúdos teóricos músicas, assim como o pouco interesse na produção de pesquisa sobre jogos e educação musical, especialmente porque todos os textos encontrados tinham como propósito apresentar jogos, não debater academicamente esta temática. O jogo, por ser uma ferramenta bastante utilizada por teóricos da área educativa, poderia ser uma proposta mais explorada no campo da educação musical para o ensino de outros conteúdos para além de elementos de iniciação musicalização. Outros tópicos mais teóricos, envolvendo toda a linha de estruturação musical, ou mesmo a parte performática, podem ser objeto destes jogos.

Com isso, pretendemos que o trabalho de mestrado em elaboração continue por meio de buscas de trabalhos com a mesma temática em Anais de eventos acadêmicos e outras revistas alinhadas com pesquisas em educação musical e arte. Pretendendo trazer um panorama mais completo sobre o que foi proposto construir neste trabalho e que por meio deste outros pesquisadores também poderão se inspirar e desenvolver suas próprias pesquisas.

## Referências

ANDRADE, Klesia Garcia. *Coro Criativo: uma pesquisa-ação sobre a criação musical na prática coral*. 2019. 262 f. : il. Tese (Doutorado em Música). Programa de Pós-Graduação em Música – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2019.

ARROYO, Margarete. Educação musical na contemporaneidade. In: II SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM MÚSICA DA UFG, 2002, Goiânia. *Anais [...]*. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2002. p. 18-29. Disponível em: <<https://mestrado.emac.ufg.br/n/31464-sempem-anais-on-line>>. Acesso em: 05 maio 2023

BEINEKE, Viviane. Música, jogo e poesia na educação musical escolar. *Música na Educação Básica*, Porto Alegre, v.3, n.3, Set. 2011. P. 8-27. Disponível em: <[http://abemeducaomusical.com.br/revista\\_musica/ed3/pdfs/viviane\\_3.pdf](http://abemeducaomusical.com.br/revista_musica/ed3/pdfs/viviane_3.pdf)>. Acesso em: 7 Jun 2023.

BRIETZKE, Marta Macedo; OLIVEIRA, Mário André Wanderley; PRESGRAVE, Fabio Soren. Escutar, brincar, contar histórias, tocar: Jogos de improvisação na escola. *Música na Educação Básica*, v. 11, n. 13/14, p. 96-107, 2022. Disponível em: <[http://abemeducaomusical.com.br/revista\\_musica/ed13/Revista%20MEB%20V11\\_N13\\_2022\\_\(07\)%20Marta%20Mario%20e%20Fabio.pdf](http://abemeducaomusical.com.br/revista_musica/ed13/Revista%20MEB%20V11_N13_2022_(07)%20Marta%20Mario%20e%20Fabio.pdf)>. Acesso em: 07 Jun 2023.

BRITO, Teca Alencar de. A barca virou: o jogo musical das crianças. *Música na Educação Básica*. Porto Alegre, v. 1, n. 1, Out. 2009a. P. 11 – 22. Disponível em: <[http://abemeducaomusical.com.br/revista\\_musica/ed1/pdfs/1\\_a\\_barca\\_virou.pdf](http://abemeducaomusical.com.br/revista_musica/ed1/pdfs/1_a_barca_virou.pdf)>. Acesso em: 7 Jun 2023.

BRITO, Teca Alencar de. *Koellreutter educador: o humano como objetivo da educação musical*. São Paulo: Peirópolis, 2011.

BRITO, Teca Alencar de. Ferramentas com brinquedos: a caixa da música. *Revista da ABEM*. Porto Alegre, v. 24, p. 89-93, set. 2010. Disponível em: <[http://abemeducaomusical.com.br/revista\\_abem/ed24/revista24\\_completa.pdf](http://abemeducaomusical.com.br/revista_abem/ed24/revista24_completa.pdf)>. Acesso em: 15 maio 2022.

BRITO, Teca Alencar de. Música, infância e educação: jogos do criar. *Música na Educação Básica*. Brasília, v. 5, n. 5, p. 101-113, 2013. Disponível em: <[http://abemeducaomusical.com.br/revistas\\_meb/index.php/meb/article/view/144/66](http://abemeducaomusical.com.br/revistas_meb/index.php/meb/article/view/144/66)>. Acesso em: 04 Jul. 2018

BRITO, Teca Alencar de. *Um jogo chamado música: escuta, experiência, criação, educação*. Ed. 1. São Paulo: Periópolis, 2019. COELHO, Patrícia Margarida Farias. Um mapeamento do conceito do jogo. *Revista Geminis*, São Carlos, ano 2, n. 1, p. 293-311, 2011. Disponível em:

<<https://pt.scribd.com/doc/307107060/Um-Mapeamento-Do-Conceito-de-Jogo>>. Acesso em: 12 jan. 2023.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CUNHA, Sandra Mara da. Quebra-cabeça sonoro: um jogo chamado criação musical. *Orfeu*, Florianópolis, v. 2, n. 2, p. 114-132, 2017. Disponível em:  
<<https://periodicos.udesc.br/index.php/orfeu/article/view/1059652525530402022017114>>. Acesso em: 23 jun. 2023.

FRANÇA, Cecília Cavaliere; GUIA, Rosa Lúcia dos Mares. *Jogos pedagógicos para a educação musical*. 2ª ed. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2015

GROOS, Karl. *The Play of Animals*. Trad. E. L. Baldwin. Heinemann, 1898,  
HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura – 1938*. Tradução de J. P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, Mochila Tizuko. (Org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MOREIRA, Marco Antônio. *O que é afinal aprendizagem significativa?* Porto Alegre: Instituto de Física - UFRGS, 2010. Disponível em:<<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>>. Acesso em: 11 maio 2022.

OLIVEIRA, Hacsá Priscila Soares de. *OS JOGOS NA SOCIOLOGIA: uma leitura a partir de Roger Caillois (1913-1978)*. 2018. 70 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharelado em Ciências Sociais, UFRPE, Recife, 2018.

PENNA, Maura. *Musicalização: tema e reavaliações*. In: PENNA, Maura. *Música(s) e seu ensino*. 2. ed. rev. e ampl. Porto Alegre: Sulina, 2012c, p. 29-49.

SWANWICK, Keith. *Música, Mente e Educação*. Tradução Marcell Silva Steuernagel. Belo Horizonte: Autêntica, 2014

VEBER, Andreia; ROSA, Tiago Brizola da. Jogos digitais online e ensino de música: proposta para a prática musical em grupo. *Música na Educação Básica*, Londrina, v. 4, n. 4, p. 86-99, 2012. Disponível em:<[http://www.abemeducaomusical.com.br/revistas\\_meb/index.php/meb/article/view/136/58](http://www.abemeducaomusical.com.br/revistas_meb/index.php/meb/article/view/136/58)> . Acesso em: 07 jun. 2023.