

Jogos digitais e educação musical: uma revisão de literatura

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO DE PESQUISA

SUBÁREA: SA 2. Educação Musical

Sabrina dos Santos Siqueira Silva
Universidade Federal de Pernambuco
Programa de Pós-Graduação em Música
sabrina.santoss@ufpe.br

Matheus Henrique da Fonseca Barros
Universidade Federal de Pernambuco
Programa de Pós-Graduação em Música
matheus.barros@ufpe.br

Resumo. O presente texto elenca os resultados de uma revisão de literatura desenvolvida para uma pesquisa de mestrado, em andamento, cujo objetivo geral é analisar a experiência de gamificação do estudo e prática do *Exercise Journalier* n. 4 (Taffanel; Gaubert, 1923) a partir de um jogo digital, no contexto das aulas de flauta transversal em uma instituição de ensino superior de música (licenciatura e bacharelado) no nordeste brasileiro. O levantamento e análise dos trabalhos seguiu protocolo baseado nos seguintes parâmetros: busca em periódicos com Qualis A1 e A2, abrangendo as áreas de artes, educação e computação; nos repositórios da CAPES e BDTD. Foram aplicados critérios de inclusão focados em jogos digitais na educação musical, publicados entre 2015 e 2025, totalizando 15 estudos selecionados (artigos, dissertações e tese). Os trabalhos foram categorizados conforme o nível de ensino (infantil, fundamental, médio, superior, escolas especializadas e espaços diversos) em que foram implementados. Os resultados indicam maior concentração de pesquisas no âmbito do ensino fundamental e em contextos diversos, enquanto o ensino superior e o uso de jogos digitais para instrumentos de sopro são pouco explorados. A análise conceitual revelou sobreposições terminológicas entre gamificação, jogos digitais e Game-Based Learning, evidenciando a necessidade de delimitações claras para futuras investigações. A revisão contribui para fundamentar teoricamente a pesquisa, destacando lacunas e oferecendo subsídios para o desenvolvimento de jogos digitais no ensino técnico de instrumentos musicais.

Palavras-chave. Games, Gamificação, Aprendizagem baseada em jogos, Educação musical.

Title. Digital Games and Music Education: A Literature Review

Abstract. This text presents the results of a literature review conducted as part of an ongoing master's research project, whose main objective is to analyze the gamification experience of studying and practicing *Exercise Journalier* No. 4 (Taffanel & Gaubert, 1923) through a digital game, within the context of flute lessons at a higher education music institution (licensure and bachelor's degrees) in Northeastern Brazil. The survey and analysis of the studies followed a protocol based on the following parameters: searches in



journals rated Qualis A1 and A2, covering the fields of arts, education, and computer science; and in the CAPES and BDTD repositories. Inclusion criteria focused on digital games in music education, with publications dated between 2015 and 2025, resulting in 15 selected studies (articles, theses, and dissertations). The studies were categorized according to the educational level (early childhood, elementary, secondary, higher education, specialized schools, and diverse learning spaces) in which they were implemented. The results indicate a greater concentration of research at the elementary level and in diverse contexts, while higher education and the use of digital games for wind instruments remain underexplored. The conceptual analysis revealed terminological overlaps among gamification, digital games, and game-based learning, highlighting the need for clearer distinctions in future research. This review provides theoretical support for the ongoing study, identifies research gaps, and offers insights for the development of digital games in the technical training of musical instruments.

Keywords. Games, Gamification, Game-Based learning, Music education

Introdução

O presente texto elenca os resultados de uma revisão de literatura desenvolvida para uma pesquisa de mestrado, em andamento, cujo objetivo geral é analisar a experiência de gamificação do estudo e prática do *Exercise Journalier* n. 4 (Taffanel; Gaubert, 1923) a partir de um jogo digital, no contexto das aulas de flauta transversal em uma instituição de ensino superior de música (licenciatura e bacharelado) no nordeste brasileiro.

A motivação para a pesquisa de mestrado surgiu a partir da vivência pessoal da primeira autora como estudante e, posteriormente, como professora de flauta transversal, em especial, diante do desafio de manter o interesse próprio e de seus estudantes na prática diária de exercícios técnicos com enfoque em escalas musicais. Um destes exercícios é o *Exercise Journalier* n. 4 (Taffanel; Gaubert, 1923) - EJ4. Amplamente conhecido na prática de estudo de flautistas, o EJ4 é um exercício de escalas diário que abrange as tonalidades maiores e menores em todas as regiões da flauta transversal.

Dessa forma, realizamos essa revisão de literatura com o intuito de estabelecer uma maior relação do objeto de pesquisa com o panorama científico da área. Assim, ao longo deste texto, apresentamos os parâmetros da busca, a categorização dos achados, bem como as inferências a partir do processo realizado. Além disso, a escrita do presente trabalho contou com o suporte de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa, utilizadas pontualmente para sugerir reformulações de trechos, auxiliar na organização do texto, bem como extrair dados



dos trabalhos levantados. Todas as contribuições geradas foram cuidadosamente revisadas, editadas e adaptadas, de modo a garantir o alinhamento das ideias com a proposta deste trabalho. Ressalta-se que o uso da tecnologia foi mediado por uma supervisão crítica e consciente, em consonância com princípios éticos que valorizam a autoria humana (UNESCO, 2021). Assim, o conteúdo final aqui apresentado é de inteira responsabilidade dos autores.

Parâmetros de busca

O processo de levantamento e análise foi orientado por um protocolo construído a partir da participação nas aulas da disciplina “Revisão de literatura: caminhos organizativos e práticos”, do Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal de Pernambuco, e com diálogos estabelecidos com o orientador em encontros de orientação. Inicialmente, foi realizado um mapeamento de periódicos classificados com Qualis A1 e A2 na Plataforma Sucupira, mantida pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), no quadriênio 2017-2020. As buscas abrangeram publicações com o indicador “Área-mãe” em Artes, Educação, Computação e Ensino. No indicador “área de publicação”, foram considerados os periódicos em Artes e Computação. Ao todo, foram identificados 159 periódicos dos quais 79 estavam disponíveis em acesso aberto Portal de Periódicos da CAPES.

Com base nesse recorte inicial, foram definidas as seguintes palavras-chave: Games, Gamificação, Game Based Learning, Aprendizagem baseada em jogos e Educação musical. A partir disto, realizou-se uma busca por trabalhos acadêmicos utilizando os operadores booleanos no Portal de Periódicos da CAPES e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) com as seguintes expressões: “Gamification” AND “Music Education”, “Games” AND “Educação musical”, “Game” AND “Musical education”, “Game-Based Learning” AND “Educação musical”, entre outras variações em português e inglês (Quadros 1 e 2). A quantidade de trabalhos encontrados em cada uma das plataformas está apresentada no Quadro 1, (Portal de Periódicos da CAPES) e no Quadro 2 (BDTD).



Quadro 1 - Números de trabalhos encontrados no Portal de periódicos da CAPES

Palavra-chave	Acesso aberto	Acesso fechado	Marco temporal	Filtros
Tecnologia AND "educação musical"	23	6	2015-2025	acesso aberto
"Gamification" AND "Music Education"	15	17	2015-2025	acesso aberto
"Games" AND "Educação musical"	1	0	2015-2025	acesso aberto
Game AND "Educação musical"	91	39	2015-2025	acesso aberto
"Game" AND "Musical education"	9	7	2015-2025	acesso aberto
"Game" AND "Music education"	127	109	2015-2025	acesso aberto
"Game based learning" AND "Music education"	5	2	2015-2025	acesso aberto
"Gamificação" AND "Educação musical"	2	0	2015-2025	acesso aberto
"Game based learning" AND "Educação musical"	4	1	2015-2025	acesso aberto
"Aprendizagem Baseada em jogos" AND "Educação musical"	0	0	2015-2025	acesso aberto
"Aprendizagem Baseada em jogos digitais" AND "Educação musical"	0	0	2015-2025	acesso aberto

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)



Quadro 2 - Números de trabalhos encontrados no BDTD

Palavra-chave	Acesso aberto	Acesso fechado	Marco temporal	Filtros
"Gamification" AND "Music Education"	0	0	2015-2025	
Game AND "Music education"	47	0	2015-2025	
Game AND "Musical education"	28	0	2015-2025	
Games AND "Educação musical"	61	0	2015-2025	
Gamificação AND "Educação musical"	0	0	2015-2025	
"Game based learning" AND "Educação musical"	0	0	2015-2025	
"Aprendizagem Baseada em jogos" AND "Educação musical"	26	0	2015-2025	
"Aprendizagem Baseada em jogos digitais" AND "Educação musical"	0	0	2015-2025	
"Game based learning" AND "Educação musical"	0	0	2015-2025	

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Em relação aos critérios de inclusão de trabalhos, optou-se por adotar parâmetros semelhantes aos utilizados por Weatherly *et al.* (2024), dada a proximidade metodológica entre os estudos. Desta forma, foram considerados como critérios de inclusão:

- Trabalhos que utilizam jogos digitais/ Objetos de Aprendizagem interativos no contexto da educação musical;
- O Jogo/ Objeto de Aprendizagem precisa ser, necessariamente, digital;
- Trabalhos publicados em periódicos classificados como Qualis A1 ou A2, ou disponíveis na Biblioteca digital brasileira de teses e dissertações (BDTD);
- Publicações realizadas no período de 2015 a 2025.



Como critérios de exclusão, utilizamos o não cumprimento de quaisquer dos critérios de inclusão. Assim, os trabalhos selecionados para esta revisão totalizaram 15, sendo 4 artigos, 10 dissertações e 1 tese, tal qual descrito no Quadro 3 abaixo.

Quadro 3 - Levantamento de trabalhos

Ano	Autor	Título	Tipo	Local de publicação
2024	WEATHERLY, Katy Jeong Cheng Ho; WRIGHT, Bri'Ann; LEE, Elsa Y.	<i>Digital game-based learning in music education: A systematic review between 2011 and 2023</i>	Artigo	Research Studies in Music Education
2022	CARRIÓN CANDEL, Elena; ROBLIZO COLMENERO, Manuel Jacinto.	<i>Gamification and mobile learning: innovative experiences to motivate and optimise music content within university contexts</i>	Artigo	Music Education Research
2017	CLEMENTE RUBIO, Miguel; FORNARI JUNIOR, José; MENDES, Adriana N.	<i>A study about the use of Musicomovigrams in musical education</i>	Artigo	Revista Vórtex
2016	NOUWEN, Marije; SCHEPERS, Selina; MOUWS, Karen; SLEGERS, Karin; KOSTEN, Niek; DUYSBURGH, Pieter.	<i>Designing an educational music game: What if children were calling the tune?</i>	Artigo	International Journal of Child-Computer Interaction
2023	LIMA, Wemerson Geisler de	Jogos sérios como estratégia de apoio ao ensino e aprendizagem de música: aplicação do jogo Musicália na educação infantil	Dissertação	Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal de Ouro Preto.
2023	BARROSO, Libiane Cristine	A gamificação no componente curricular Arte e suas possibilidades para a aprendizagem musical no Ensino Fundamental I	Dissertação	Programa de Mestrado Profissional em Artes Da Universidade de Brasília
2021	SILVA, Gislene	Música, Maestro! Um livro	Tese	Programa de Pós-

	Victoria	multimídia interativo para apresentar os instrumentos da orquestra sinfônica para crianças da Educação Básica		Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
2020	BARRALES, Paula Fernanda Alfaro.	Proposta de jogo musical digital associado ao desenvolvimento criativo para crianças estudantes de piano	Dissertação	Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Estadual de Campinas
2020	OGATA, Beatriz de Oliveira	O uso dos jogos digitais na formação continuada de docentes para o ensino de música na educação básica	Dissertação	Programa de Mestrado em Educação da Universidade do Oeste Paulista
2019	SILVA, Gibson Alves Marinho da	Autodeterminação na aprendizagem musical mediada por tecnologias digitais no ensino médio: uma pesquisa-ação em uma escola estadual de Mossoró/RN	Dissertação	Programa de Pósgraduação em Ensino-associação entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Universidade Federal Rural do Semi-Árido e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
2019	BALOGH JÚNIOR, Carlos Humberto da Paixão	O uso dos games digitais para a educação musical no ensino fundamental I	Dissertação	Programa de Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação da Universidade do Estado da Bahia
2018	PALMEIRA, Felipe Cabrini Alves	Jogo Digital com Realidade Aumentada e Inteligência Artificial Aplicado ao Contexto de Musicalização Infantil com Foco na Percepção Musical	Dissertação	Programa de Pós-graduação em Engenharia Elétrica e Computação da Universidade Presbiteriana Mackenzie
2017	SILVA, Gislene Victoria	Tecnologias midiáticas como estratégia de apoio ao ensino da música na educação básica	Dissertação	Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

2016	MOTA, Fernando de Sousa	Rocksmith: desvelando relações de aprendizagem entre a guitarra elétrica e o jogo de videogame	Dissertação	Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal de Uberlândia
2016	BORDINI, Rogério Augusto	Formação de Professores e Tecnologia Digital: Um Estudo Sobre a Utilização do Jogo Musikinésia na Educação Musical	Dissertação	Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São Carlos

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

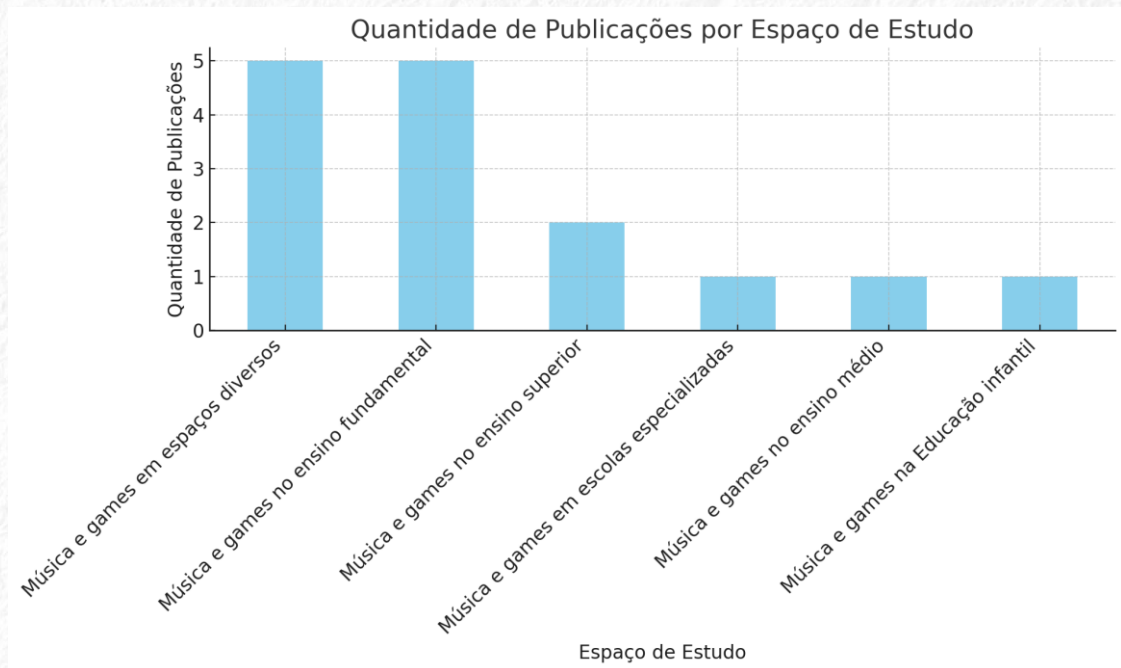
Analizando a bibliografia levantada

Após o levantamento dos trabalhos e a aplicação dos critérios de inclusão/exclusão, foi feita uma leitura e fichamento de cada uma das pesquisas selecionadas. Para cada estudo foram extraídas informações básicas, como autor e título, os objetivos gerais e específicos de cada pesquisa, metodologia, referencial teórico, ideias centrais e lacunas que surgiram durante as leituras.

Para esta revisão, os trabalhos foram agrupados em 6 categorias, com base no nível de ensino em que as propostas de jogo digital/ objeto de aprendizagem digital foram implementadas, sendo nomeadas como: i) Música e games na Educação infantil; ii) Música e games no ensino fundamental; iii) Música e games no ensino médio; iv) Música e games no ensino superior; v) Música e games em escolas especializadas; vi) Música e games em espaços diversos. Essa categorização permite observar como essas abordagens são inseridas nos diferentes contextos e níveis educacionais, além de apresentar a quantidade de trabalhos por categoria, tal qual exposto na Figura 1, a seguir.



Figura 1 - Quantidade de trabalhos por categoria



Fonte: Elaborada pelos autores (2025)

A categoria *Música e games na educação infantil* apresenta somente um trabalho (Lima, 2023). A pesquisa intitulada “Jogos sérios como estratégia de apoio ao ensino e aprendizagem de música: aplicação do jogo Musicália na educação infantil” apresenta uma dissertação, na área de Ciência da computação, que buscou analisar a inserção do jogo Musicália para crianças do ensino infantil considerando a BNCC. O autor desenvolve em sua pesquisa, o Musicália, jogo voltado para a iniciação musical de crianças, abordando conceitos como melodia, harmonia, ritmo, figuras rítmicas, leitura de partitura, entre outros. Por fim, o autor conclui que apesar de ainda serem necessários ajustes para que o jogo atinja todos os objetivos previstos na BNCC, ele cita que os resultados mostraram “que o Musicália apresenta importantes características para ser aplicado em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem de música para crianças da educação infantil a partir de 1 ano e 7 meses” (Lima, 2023, p. 83)

Em relação à categoria *Música e games no ensino fundamental*, um dos artigos selecionados nesta revisão, tem abordagem neste nível de ensino (Nouwen *et al.*, 2016). O

artigo intitulado “*Designing an educational music game: What if children were calling the tune?*” apresenta os dados de pesquisa voltada para o desenvolvimento de um jogo digital através do design participativo com crianças do ensino fundamental. Este jogo possibilita que os alunos treinem o canto com feedback imediato utilizando canções populares.

Já as teses e dissertações nesta mesma categoria voltadas para o ensino fundamental totalizaram quatro trabalhos (Balogh Junior, 2019; Ogata, 2020; Silva, Gislene, 2021; Barroso, 2023). Balogh Junior (2019) investiga a utilização dos games digitais como recurso didático para a percepção musical de alunos do ensino fundamental I. Ogata (2020) coloca um enfoque na visão de professores do ensino fundamental I e analisa como os jogos digitais podem contribuir para a formação continuada desses docentes. Já a tese de Silva, Gislene (2021), intitulada “*Música, Maestro! Um livro multimídia interativo para apresentar os instrumentos da orquestra sinfônica para crianças da Educação Básica*” consistiu na elaboração de um objeto de aprendizagem digital para alunos do ensino fundamental, além de, ao final, fornecer orientações de como este recurso pode ser utilizado em sala de aula. Por fim, Barroso (2023) fala sobre as possibilidades de aprendizagem da música através da gamificação nos componentes curriculares de Artes do ensino fundamental I.

A categoria *Música e games no ensino médio* somou somente um trabalho (Silva; Gibson, 2019). Com o título, “*Autodeterminação na aprendizagem musical mediada por tecnologias digitais no ensino médio: uma pesquisa-ação em uma escola estadual de Mossoró/RN*”, Silva Gibson (2019) buscou investigar qual era a percepção de satisfação dos estudantes do ensino médio em processos de ensino e aprendizagem musical apoiada por tecnologias digitais através de uma pesquisa-ação.

A categoria *Música e games no ensino superior* apresentou dois trabalhos: Bordini (2016) e Candel e Colmenero (2022). O artigo de Candel e Colmenero (2022) chamado “*Gamification and mobile learning: innovative experiences to motivate and optimise music content within university contexts*” investiga como ferramentas de gamificação como *Kahoot*, *Cuadernia*, entre outros podem influenciar na motivação de alunos de um curso de licenciatura. Já o trabalho de Bordini (2016) é uma dissertação que investigou de que forma dois professores de teclado de um curso de educação musical no ensino superior se apropriaram do jogo *Musikinésia* como recurso didático em aulas de teclado.



Já a categoria *Música e games em escolas especializadas* registrou somente um trabalho (Palmeira, 2018), uma dissertação na área da Engenharia elétrica e computação. O objetivo do trabalho foi o de construir um jogo digital com realidade aumentada e inteligência artificial para ajudar na aprendizagem da percepção dos timbres dos instrumentos musicais. A pesquisa se deu em um contexto de musicalização infantil, com crianças de 7 a 9 anos de uma escola de música. O autor conclui que o jogo contribuiu para o desenvolvimento dos alunos envolvidos.

Há ainda a categoria denominada *Música e games em espaços diversos*, com cinco trabalhos que não têm um enfoque específico para algum nível de ensino ou seguiram outras metodologias. Weatherly *et al.* (2024) desenvolveu uma revisão de literatura que analisou quinze artigos publicados entre 2011 e 2023 que abordavam a metodologia *Game-Based Learning* na educação musical. Já na dissertação de mestrado de Silva, Gislene (2017) mapeou recursos tecnológicos que pudessem ser utilizados no ensino de música nos diversos contextos da Educação básica. Mota (2016) buscou compreender as relações de jovens com o jogo *Rocksmith* na aprendizagem da guitarra e, embora a sua pesquisa tenha sido realizada em um ambiente educacional (com dois jovens de 15 e 19 anos), esse contexto não foi considerado como parte integrante do estudo, tendo o pesquisador utilizado o espaço apenas como local de aplicação para coleta e análise de dados junto aos alunos.

Nesta última categoria, foram incluídas duas pesquisas que não explicitaram, de forma clara, o ambiente de estudo em que foram desenvolvidas. O artigo de Rubio *et al.* (2017), intitulado “*A study about the use of Musicomovigrams in musical education*”, teve como objetivo desenvolver o “musicomovigram”, um recurso digital baseado no musicograma do pedagogo Jos Wuytack, que utiliza representações visuais de uma música por meio de símbolos e imagens gráficas. A proposta busca estimular a escuta ativa e a percepção musical de crianças entre 8 e 10 anos. Embora os autores mencionem o público-alvo, não especificam o tipo de espaço educativo em que a pesquisa foi realizada. Situação semelhante ocorre no estudo de Barrales (2020), voltado ao ensino e aprendizagem do piano. A autora propõe um jogo digital destinado a estudantes de piano para introduzir aspectos de composição musical e atividades criativas em um contexto de aulas de música tradicionais. No entanto, apesar de indicar que o jogo foi projetado para crianças entre 6 e 13 anos que estudam instrumentos musicais, sua pesquisa não esclarece em que tipo de ambiente educacional essa proposta foi aplicada.



Achados e inferências da revisão de literatura

Dentre as categorias analisadas, aquelas com maior número de publicações foram *Música e games no ensino fundamental* e *Música e games em espaços diversos*, cada uma reunindo cinco estudos. Esses dados sugerem que o ensino fundamental tem sido um contexto recorrente para a implementação de propostas pedagógicas mediadas por jogos digitais no campo da educação musical. No entanto, no caso da categoria *Música e games em espaços diversos*, observa-se que alguns trabalhos não deixaram claro o tipo de ambiente educativo em que foram realizados. Esta falta de especificidade compromete a compreensão das propostas e dificulta a análise crítica sobre suas reais possibilidades de inserção em determinados contextos escolares. Este aspecto indica uma oportunidade para que futuras pesquisas explicitem melhor os contextos no qual estão inseridas, contribuindo, assim, para um entendimento mais completo sobre o uso de jogos digitais como recurso pedagógico em diferentes espaços educativos.

A análise dos estudos também revelou semelhanças e diferenças em relação aos objetivos, abordagens e tipos de jogos ou objetos de ensino utilizados. Algumas pesquisas fazem o uso de jogos digitais já existentes ou adaptados para o ensino de música, como é o caso das pesquisas de Mota (2016), Silva, Gibson (2019), Balogh Júnior (2019), Ogata (2020), Silva, Gislene (2017), Candel e Colmenero (2022); Barroso (2023) e Lima (2023), enquanto outros se dedicam à criação de novos jogos com finalidades pedagógicas específicas, como Bordini (2016), Nouwen *et al* (2016), Rubio *et al.* (2017), Palmeira (2018), Barrales (2020) e Silva, Gislene (2021). No entanto, é importante destacar que nenhum dos estudos analisados nesta revisão de literatura aborda o uso de jogos digitais no ensino de instrumento de sopro, em especial a flauta transversal, no contexto do ensino superior. Este fato indica que esta é uma área ainda pouco explorada nas investigações sobre jogos digitais aplicados ao ensino de instrumentos musicais, principalmente em contextos de formação superior.

Além disso, o levantamento inicial da bibliografia permitiu a identificação de conceitos fundamentais que estruturam o campo de investigação da minha pesquisa, em especial àqueles relacionados à Aprendizagem Baseada em Jogos (Game-Based Learning), à gamificação e aos jogos sérios, o que foi essencial para delimitar teoricamente a minha proposta a ser desenvolvida na pesquisa de mestrado. A Aprendizagem Baseada em Jogos ou *Game-Based Learning* (GBL) é compreendida como uma metodologia que utiliza jogos como recurso pedagógico com o objetivo de promover o engajamento ativo dos estudantes e ampliar a eficácia



das práticas de ensino (Bordini, 2016). Já a gamificação, embora relacionada ao universo dos jogos, se distingue por se tratar da aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula. Ela é definida como uma estratégia pedagógica que visa aumentar o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa dos estudantes (Candel; Colmenero, 2022; Bordini, 2016; Lima, 2023). Em relação aos jogos sérios, estes são jogos com objetivos que vão além da diversão e entretenimento podendo ser utilizados, por exemplo, em contextos educacionais com finalidades didáticas (Lima, 2013, p. 18)

Vale salientar que, em parte das pesquisas analisadas, os termos game, jogo digital e jogo sério, assim como Game-Based Learning (GBL) e gamificação, são utilizados, por vezes, como sinônimos mesmo que representem abordagens distintas na literatura especializada. Essa sobreposição conceitual pode gerar confusões e comprometer a precisão das análises. Por isso, os conceitos apresentados acima servirão como base para as nossas pesquisas futuras. Além disso, há uma certa escassez de trabalhos que discutam a aplicação desses conceitos em atividades técnicas e sistemáticas no ensino de instrumentos, sendo os poucos que abordam esse tema os trabalhos de Barrales (2020), Mota (2016), Lima (2023) e Bordini (2016). Nesse sentido, a sistematização e análise das pesquisas reunidas até aqui mostraram-se fundamentais para contextualizar a presente pesquisa, permitindo-nos não apenas uma melhor compreensão do campo investigado, mas também oferecendo informações importantes para que esta pesquisa possa contribuir de forma relevante com o aprofundamento dessa temática.



Referências

BARRALES, Paula Fernanda Alfaro. *Proposta de jogo musical digital associado ao desenvolvimento criativo para crianças estudantes de piano* [recurso eletrônico]. Campinas, 2020. 80 f. Dissertação (Mestrado em Música). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/1129129>. Acesso em: 2 jul. 2025.

BARROSO, Libiane Cristine. *A gamificação no componente curricular Arte e suas possibilidades para a aprendizagem musical no Ensino Fundamental I*. Brasília, 2023. 107 f. Dissertação (Mestrado em Artes). Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/47867>. Acesso em: 1 jul. 2025.

BORDINI, Rogério Augusto. *Formação de professores e tecnologia digital: um estudo sobre a utilização do jogo Musikinésia na educação musical*. São Carlos, 2016. 291 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/7487>. Acesso em: 2 jul. 2025.

CANDEL, Elena Carrión; COLMENERO, Manuel Jacinto Roblizo. Gamification and mobile learning: innovative experiences to motivate and optimise music content within university contexts. *Music Education Research*, London, v. 24, n. 3, p. 377–392, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14613808.2022.2042500>. Acesso em: 27 jul. 2025.

JÚNIOR, Carlos Humberto da Paixão Balogh. *O uso dos games digitais para a educação musical no ensino fundamental I*. Salvador, 2019. 148 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação). Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: <https://saberaberto.uneb.br/items/8bac0149-598e-4eb5-804c-4d2a29c8daa3>. Acesso em: 3 jul. 2025.

LIMA, Wemerson Geisler de. *Jogos sérios como estratégia de apoio ao ensino e aprendizagem de música: aplicação do jogo Musicália na educação infantil*. Ouro Preto, 2023. 99 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação). Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2023.

MOTA, Fernando de Sousa. *Rocksmith: desvelando relações de aprendizagem entre a guitarra elétrica e o jogo de videogame*. Uberlândia, 2016. 138 f. Dissertação (Mestrado em Artes). Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/19686>. Acesso em: 3 jul. 2025.

NOUWEN, Marije; SCHEPERS, Selina; MOUWS, Karen; SLEGERS, Karin; KOSTEN, Niek; DUYSBURGH, Pieter. Designing an educational music game: What if children were



calling the tune? *International Journal of Child-Computer Interaction*, Amsterdam, v. 9–10, p. 20–32, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.10.001>. Acesso em: 24 jun. 2025.

OGATA, Beatriz de Oliveira. *O uso dos jogos digitais na formação continuada de docentes para o ensino de música na educação básica*. Presidente Prudente, 2020. 114 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Oeste Paulista – Unoeste, Presidente Prudente, 2020. Disponível em: <http://bdtd.unoeste.br:8080/jspui/handle/jspui/1323>. Acesso em: 3 jul. 2025.

PALMEIRA, Felipe Cabrini Alves. *Jogo Digital com Realidade Aumentada e Inteligência Artificial Aplicado ao Contexto de Musicalização Infantil com Foco na Percepção Musical*. São Paulo, 2018. 97 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica e Computação). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018.

RUBIO, Miguel Clemente; FORNARI JUNIOR, José; MENDES, Adriana N. A study about the use of Musicomovigrams in musical education. *Revista Vórtex*, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1–19, 2017. DOI: 10.33871/23179937.2017.5.2.2149. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/vortex/article/view/2149>. Acesso em: 23 jun. 2025.

SILVA, Gibson Alves Marinho da. *Autodeterminação na aprendizagem musical mediada por tecnologias digitais no ensino médio: uma pesquisa-ação em uma escola estadual de Mossoró/RN*. Mossoró, 2019, 186 f. Dissertação (Mestrado em Ensino). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte; Universidade Federal Rural do Semi-Árido; Instituto Federal do Rio Grande do Norte, Mossoró, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/items/fc0b377c-2dd2-4be8-8185-06412115b758>. Acesso em: 3 jul. 2025

SILVA, Gislene Victoria. *Tecnologias midiáticas como estratégia de apoio ao ensino da música na educação básica*. Bauru, 2017. 171 f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Tecnologia). Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação, Bauru, 2017. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/d1ab540d-815d-4f66-88d4-496f873a2e97>. Acesso em: 5 jul. 2025.

SILVA, Gislene Victoria. *Música, Maestro!* Um livro multimídia interativo para apresentar os instrumentos da orquestra sinfônica para crianças da Educação Básica. Bauru, 2021. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design, Bauru, 2021.



TAFFANEL, Claude-Paul; GAUBERT, Philippe. *Méthode Complète de Flûte*. Paris: Hal Leonard, 1923.

UNESCO. Recomendação sobre a ética da inteligência artificial. Paris, 2021. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000381137_por&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_dfc_d573c-79c9-443b-8e18-68b5ac6c11e4%3F%3D381137por.pdf&updateUrl=updateUrl2357&ark=/ark:/48223/pf0000381137_por/PDF/381137por.pdf.multi&fullScreen=true&locale=en#%5B%7B%22num%22%3A77%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C%2C842%2C0%5D. Acesso em: 24 jul.. 2025.

WEATHERLY, Katy Jeong Cheng Ho; WRIGHT, Bri'Ann; LEE, Elsa Y. Digital game–based learning in music education: a systematic review between 2011 and 2023. *Research Studies in Music Education*, United Kingdom, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1321103X241270819>. Acesso em: 02 jul. 2025

