

Fabiano Eloy Atilio Batista  
(Organizador)

A arte  
e a  
cultura  
e a  
formação humana

 **Atena**  
Editora  
Ano 2022

Fabiano Eloy Atílio Batista  
(Organizador)

A arte  
e a

cultura  
e a

formação humana

 **Atena**  
Editora  
Ano 2022

**Editora chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Editora executiva**

Natalia Oliveira

**Assistente editorial**

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto gráfico**

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Gabriel Motomu Teshima

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

**Imagens da capa**

iStock

**Edição de arte**

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial****Linguística, Letras e Artes**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Alex Luis dos Santos – Universidade Federal de Minas Gerais

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo



Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo,

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia



## A arte e a cultura e a formação humana

**Diagramação:** Camila Alves de Cremo  
**Correção:** Mariane Aparecida Freitas  
**Indexação:** Amanda Kelly da Costa Veiga  
**Revisão:** Os autores  
**Organizador:** Fabiano Eloy Atílio Batista

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A786 A arte e a cultura e a formação humana / Organizador  
Fabiano Eloy Atílio Batista. – Ponta Grossa - PR: Atena,  
2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0172-8

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.728221104>

1. Arte. 2. Cultura. 3. Formação humana. I. Batista,  
Fabiano Eloy Atílio (Organizador). II. Título.

CDD 701

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

**Atena Editora**

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

contato@atenaeditora.com.br



**Atena**  
Editora  
Ano 2022

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



## DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



## APRESENTAÇÃO

“A arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo” (FISCHER, 1987, p. 20)<sup>1</sup>.

Estimados leitores e leitoras;

É com enorme satisfação que apresentamos a vocês a coletânea **“A arte e a cultura e a formação humana”**, dividida em dois volumes, e que recebeu artigos nacionais e internacionais de autores e autoras de grande importância e renome nos estudos das Artes e das Culturas.

As discussões propostas ao longo dos 30 capítulos, que compõem esses dois volumes, estão distribuídas nas mais diversas abordagens no que tange aos aspectos ligados à Arte, à Cultura e à Diversidade Cultural, bem como discussões que fomentem a compreensão de aspectos ligados à sociedade e à formação humana.

Assim, a coletânea **“A arte e a cultura e a formação humana”** busca trazer uma interlocução atual, interdisciplinar, crítica e com alto rigor científico, a partir das seguintes temáticas: artes, música, cultura, sociedade, identidade, educação, narrativas e discursividades, dentre outras.

Os textos aqui reunidos entendem a “[...] arte como produto do embate homem/mundo, [considerando] que ela é vida. Por meio dela o homem interpreta sua própria natureza, construindo formas ao mesmo tempo em que se descobre, inventa, figura e conhece (BUORO, 2000, P. 25)<sup>2</sup>.”

Nesse sentido, podemos lançar diversos olhares a partir de diferentes ângulos que expandem nosso pensamento crítico sobre o mundo e nossa relação com ele. As reflexões postas ao longo desses dois volumes oportunizam uma reflexão de novas formas de pensar e agir sobre o local e global, reconhecendo, por finalidade, a diversidade e a compreensão da mesma como um elemento de desconstrução das diversas desigualdades.

A coletânea **“A arte e a cultura e a formação humana”**, então, busca, em tempos de grande diversidade cultural, social e política, se configurar como uma bússola norteadora para as discussões acadêmicas nos campos das Artes e da Cultura.

Por fim, esperamos que os textos aqui expostos possam ampliar de forma positiva e crítica os olhares e as reflexões de todos os leitores e leitoras, favorecendo o surgimento de novas pesquisas e olhares sobre o universo das artes e da cultura para formação humana.

A todos e todas, esperamos que gostem e que tenham uma agradável leitura!

Fabiano Eloy Atilio Batista

---

1 FISCHER, Ernest. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

2 BUORO, Anamelia Bueno. **O olhar em construção**: uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. 4ª edição. São Paulo: Cortez, 2000.



## SUMÁRIO

### **CAPÍTULO 1..... 1**

A ARTE ATIVISTA NA HISTÓRIA DA ARTE CANÔNICA. A PRESENÇA OU A AUSÊNCIA?

Agel Teles Pimenta

Arthur Hunold Lara


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211041>

### **CAPÍTULO 2..... 14**

COLETIVO ORGANISMO PARQUE AUGUSTA: AS REIVINDICAÇÕES DE UM COLETIVO DE ARTE ATIVISTA NA METRÓPOLE PAULISTANA

Agel Teles Pimenta


Arthur Hunold Lara

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211042>

### **CAPÍTULO 3..... 25**

O DOCUMENTÁRIO E POSSÍVEIS CONEXÕES COM AS ARTES


André Hallak

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211043>

### **CAPÍTULO 4..... 37**

RELAÇÕES ENTRE EDUCAÇÃO E POLÍTICA NA INSTITUIÇÃO DE ARTE, O CASO DA 33A BIENAL DE SÃO PAULO

Elaine Fontana

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211044>

### **CAPÍTULO 5..... 50**

A REFLEXIVIDADE (AUTO) BIOGRAFIA NUMA EXPERIÊNCIA DE MUSICALIZAÇÃO INFANTIL EM FORMATO LIVE STREAMING NO INSTAGRAM DURANTE PANDEMIA

Bárbara Trelha Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211045>

### **CAPÍTULO 6..... 60**


BEBÊS E FAMÍLIAS: UMA EXPERIÊNCIA COM VIVÊNCIAS MUSICAIS

Ana Lúcia da Rosa Lutckmeier

Djeniffer Heinzmann Chassot

Fabiane Araujo Chaves

Cristina Rolim Wolffenbüttel

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211046>

### **CAPÍTULO 7..... 71**

EDUCAÇÃO MUSICAL ESPECIAL: RELATANDO EXPERIÊNCIAS NO PLANEJAMENTO E PRÁTICAS DE ALUNOS COM PARALISIA CEREBRAL E MÚLTIPLAS DEFICIÊNCIAS

Murilo Alves Ferraz

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211047>

**CAPÍTULO 8..... 85**


**CONTAINER MUSICAL: UM ESPAÇO DE INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL**

Marcos Vinicius Santana Prudente

Anselmo Araújo Matos

José Wlamir Barreto Soares

Alysson Távora Chagas


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211048>

**CAPÍTULO 9..... 92**

**EXPERIÊNCIAS EM CRIAÇÃO: UM CAMINHO PARA O DESENVOLVIMENTO DA DISCIPLINA PERCEPÇÃO MUSICAL EM CURSOS DE GRADUAÇÃO EM MÚSICA**

Gisele Maria Marino Costa

Gislene Marino

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7282211049>

**CAPÍTULO 10..... 106**

**QUIZ PET MÚSICA: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA A APRENDIZAGEM MUSICAL**

Doanny Lira do Vale


Cicero Ramon Fernandes de Carvalho

Judá Holanda Feitosa

Marcus Aurelius Batista Freire

Renata Lima Silva

José Robson Maia de Almeida

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.72822110410>

**CAPÍTULO 11..... 119**

**AMBIENTE SONORO, SUA ORGANIZAÇÃO E PERTENCIMENTO NO CONTEXTO ESCOLAR**

Luiz Francisco de Paula Ipolito

Tais Helena Palhares

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.72822110411>


**CAPÍTULO 12..... 130**

**A EXPRESSÃO CORPORAL NA PREPARAÇÃO DO CORO INFANTOJUVENIL E O USO DE NOTAÇÃO NÃO CONVENCIONAL**

Alex Barbosa de Lima

Hudson de Souza Campos


Vitor Hugo Aguilar de Souza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.72822110412>

**CAPÍTULO 13..... 146**

**EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: CONTRIBUIÇÕES DOS MOVIMENTO NEGRO E INDÍGENA PARA O CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS**

Paulo Henrique Barbosa Silva


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.72822110413>

**CAPÍTULO 14..... 161**

O DESIGNER COMO FERRAMENTA DA CULTURA DIGITAL

Gabriela Dias da Silva


Jonas Defante Terra

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.72822110414>

**CAPÍTULO 15..... 174**

LITERATURA COMO REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO VIVIDO

Gustavo Gabriel Garcia

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.72822110415>

**SOBRE O ORGANIZADOR ..... 189**

**ÍNDICE REMISSIVO..... 190**

# CAPÍTULO 10

## QUIZ PET MÚSICA: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA A APRENDIZAGEM MUSICAL

Data de aceite: 01/04/2022

Data de submissão: 18/03/2022

### Doanny Lira do Vale

Universidade Federal do Cariri  
Juazeiro do Norte - CE  
<http://lattes.cnpq.br/2074924783530235>

### Cicero Ramon Fernandes de Carvalho

Universidade Federal do Cariri  
Juazeiro do Norte - CE  
<http://lattes.cnpq.br/1799399252915335>

### Judá Holanda Feitosa

Universidade Federal do Cariri  
Juazeiro do Norte - CE  
<http://lattes.cnpq.br/1455878305054775>

### Marcus Aurelius Batista Freire

Universidade Federal do Cariri  
Juazeiro do Norte - CE  
<http://lattes.cnpq.br/7166036911940535>

### Renata Lima Silva

Universidade Federal do Cariri  
Juazeiro do Norte - CE  
<http://lattes.cnpq.br/1599460353477977>

### José Robson Maia de Almeida

Universidade Federal do Cariri  
Juazeiro do Norte - CE  
<http://lattes.cnpq.br/5116712500151643>

**RESUMO:** Com a pandemia da COVID-19 o Programa de Educação Tutorial - PET Música, da Universidade Federal do Cariri (UFCA), realizou

diversas ações online com intuito de se adaptar ao isolamento social e, ao mesmo tempo, democratizar o acesso aos conhecimentos musicais. Uma dessas ações é o projeto *Quiz PET Música*, o qual utilizou a gamificação para realizar *quizzes* e assim promover e reforçar a aprendizagem de diversos conhecimentos musicais. Neste sentido, o presente estudo tem por objetivo compreender a utilização da gamificação como uma estratégia pedagógica de estímulo à aprendizagem musical durante a pandemia, e assim, utilizando como ferramenta a aplicação de *quizzes*. A plataforma utilizada foi o Instagram devido ao alcance, a facilidade na criação de conteúdo educativo e na produção de dados analíticos. Os resultados mostraram a amplitude no alcance virtual obtido pelo projeto, a dinamização da aprendizagem musical, o estímulo à autonomia e motivação dos estudantes e a ampliação do engajamento, já promovido pelas redes sociais. Além disso, os *quizzes* tornaram o processo educativo mais motivador, instigando a curiosidade, o desafio e as metas, reforçando ainda os conteúdos estudados pelos discentes da graduação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação. Quiz. Educação Musical.

### QUIZ PET MÚSICA: THE GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL STRATEGY FOR MUSICAL LEARNING

**ABSTRACT:** During the COVID-19 pandemic, the Programa de Educação Tutorial - PET Música, from the Universidade Federal do Cariri (UFCA), promoted several online activities in order to adapt to the social distancing guidelines, in the

meantime, making the access to musical knowledge possible for everybody. One of these activities is the “Quiz PET Música”, which utilized gamification to carry out quizzes and thus promote and reinforce the learning of several musical contents. In this sense, the present study aims to understand the use of gamification as a pedagogical strategy to stimulate musical learning during the pandemic, and for that, using quizzes as an educational tool. The chosen platform to be used was the Instagram due to the reach, the ease on creating educational content and the availability of the analytical data. The results showed aspects such as the breadth of the virtual reach obtained by the project, the dynamization of the musical learning, the stimulus to the students’ autonomy and motivation and the expansion of the audience engagement, naturally promoted by social networks. In addition to that, the quizzes made the educational process more motivating, encouraging curiosity, boldness and the creation of goals, while also strengthening the contents studied by the graduation students.

**KEYWORDS:** Gamification. Quiz. Musical Education.

## 1 | INTRODUÇÃO

Diante do cenário da pandemia causada pela COVID-19, houve a necessidade de isolamento social, e a educação, assim como muitos setores, precisou se reinventar e se adaptar ao modelo de ensino mediado pelas tecnologias da informação. Deste modo, as atividades desenvolvidas pelo Programa de Educação Tutorial - PET, do curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Cariri (UFCA), também foram afetadas. E diante da necessidade da aplicação de novas metodologias adequadas à situação vigente, os bolsistas do Programa passaram a explorar as possibilidades oferecidas pelo ciberespaço (LEVY, 1999).

O cerne da atuação do PET no ano de 2020 e de 2021 foi a realização das atividades totalmente remotas. Essas atividades foram planejadas com objetivo de dinamizar, democratizar e contribuir com a produção e o acesso ao conteúdo educacional gratuito. Desse modo, devido ao formato *online*, todo o conteúdo passou a ser promovido nas redes sociais do PET Música UFCA com a proposta de criar um ambiente de maior interação e assim atingir a comunidade acadêmica do curso e o público em geral. A adaptação para o ambiente virtual também levou em conta que as redes sociais, as plataformas e os aplicativos de educação musical estão mais acessíveis e podem fazer parte do ensino.

Buscou-se nas atividades do Programa trazer temáticas diversas da esfera musical, por meio de *posts* informativos, dicas de aplicativos e *quizzes*<sup>1</sup> educativos utilizando a plataforma do Instagram como um ambiente de interatividade e aprendizagem. Atualmente o Instagram é uma plataforma presente no cotidiano das pessoas por ter fácil acesso às suas diversas funcionalidades, o que ajuda a promover a conexão entre os usuários. (MONTARDOL, 2019).

Fundamentados nessas perspectivas, o PET Música/UFCA, tomou a iniciativa de

<sup>1</sup> *Quizzes*, plural de *Quiz*, é uma palavra em inglês que significa essencialmente jogos de questionário que tem intuito de trazer conhecimento.

desenvolver projetos como: o *Nuvimus* (Núcleo Virtual de Música), que tem como objetivo divulgar e incentivar a utilização de novas tecnologias musicais (aplicativos, programas, sites e jogos de educação musical) por meio do Telegram e do Instagram; o *Quiz PET Música*, que desenvolve suas atividades como um jogo através de pequenos testes e curiosidades, nos *stories* do Instagram, visando a aquisição de conhecimentos e a avaliação das capacidades pessoais dos jogadores em um ambiente mais descontraído; e o *Primeiras Notas*, que também atua no Instagram com publicações temáticas sobre teoria musical e *quizzes* com o intuito de revisar e complementar os conteúdos expostos previamente em seu perfil em diálogo com as disciplinas estudadas no Curso de Licenciatura em Música da UFCA.

Como forma de exemplificar a importância da gamificação atrelada às novas tecnologias da informação aplicada na educação musical, neste trabalho faz-se um recorte das contribuições do Quiz PET Música. Tal recorte, além de outros aspectos, se dá por ser, dentre os projetos, o que traz em sua prática três características básicas de um *quiz* enquanto jogo e pela utilização da internet como mediadora do compartilhamento do conhecimento musical.

Isto posto, o objetivo deste trabalho é compreender a utilização da gamificação como uma estratégia pedagógica de estímulo à aprendizagem musical durante a pandemia, utilizando como ferramenta a aplicação dos *quizzes* implementados pelo projeto Quiz PET Música em seu perfil no Instagram.

## 2 | GAMIFICAÇÃO E A EDUCAÇÃO MUSICAL

Os dispositivos móveis vêm facilitando o acesso a novas ferramentas de aprendizagem e de informação e com isso a aprendizagem *online* e o ensino remoto se tornaram mais presentes no cotidiano dos indivíduos. Desta maneira, diante do cenário do isolamento social e da educação sendo realizada remotamente, tornou-se necessário formas de adequar o ensino musical aos diversos meios que a internet e suas inúmeras plataformas oferecem.

Com o advento das novas tecnologias da informação, surge a necessidade da educação se apropriar dos novos recursos que estão demandando dos professores a aplicação de metodologias que utilizam ferramentas tecnológicas em sala de aula, a fim de auxiliar na aprendizagem dos alunos, que estão cada vez mais conectados a estes novos meios. As crianças e jovens deste século, por meio de dispositivos interativos e portáteis, possuem acesso rápido a informações, aprendem de forma mais autônoma, progredem quando recompensados e estimam por elementos gráficos e interativos ao invés de apenas textuais (NOPRES *et. al.*, 2018; GOMES, FIGUEIREDO, BIDARRA, 2014; TONÉIS, 2017).

Nopres *et al.* (2018) afirma que com toda a evolução tecnológica a educação precisa, além de se adequar aos novos recursos, trabalhar de maneira interdisciplinar. E seguindo

essa evolução, na educação musical também surgiram novas ferramentas tecnológicas, como: aplicativos, programas e jogos de educação musical, disponibilizados em diferentes dispositivos (computadores, *notebooks*, *smartphones*, *tablets* e *consoles*) e em diferentes sistemas operacionais (Windows, Mac, Linux, Android e iOS).

Pensando nesse contexto e em um “novo” tipo de processo de aprendizagem adequado à realidade de uma sociedade cada vez mais conectada, a gameficação ou gamificação (do original em inglês *gamification*) desponta como uma ferramenta de apoio, na qual “o docente vivencia de forma prática o uso do envolvimento lúdico de jogos, mesclando a interação, a cooperação e a colaboração, com o intuito de facilitar a assimilação de conhecimentos” (PAIVA, 2016, p.150; TORI, 2017; TONÉIS, 2017).

Todavia, a utilização de *games* em sala de aula não é exclusividade do século XXI. Muito antes, professores já empregavam jogos como recurso complementar. Porém, os estudos sobre a aplicação no processo de aprendizagem são particulares aos anos 2000 em diante (HAMARI, KOIVISTO, SARSA, 2014; GOMES, FIGUEIREDO, BIDARRA, 2014). A gamificação “pode ser entendida como o conceito de aplicar elementos (básicos) que fazem dos jogos atividades divertidas e atraentes para outras atividades que, normalmente, não seriam consideradas um jogo” (TONÉIS, 2017, p.45).

Gonçalves *et al.* (2016) afirma que a gamificação é uma peça fundamental no contexto educacional, “visto que sua contribuição principal se dá na motivação extrínseca e intrínseca, e no engajamento dos estudantes durante o processo de aprendizagem” (GONÇALVES, *et al.*, 2016, p. 1306). A motivação é o ponto chave quando se pretende utilizar o processo de gamificação, e segundo Tonéis (2017), o estímulo extrínseco trata-se dos pontos, níveis e *ranking* a serem alcançados, enquanto a motivação intrínseca está associada tanto a competição quanto a cooperação, e devem estar, essencialmente, ligadas ao ato de aprender. Para o autor (p. 48), “gamificar não pode ser sinônimo de condicionar [...] é mudar processos, gerar motivação e prazer, alterando-se maneiras de se alcançar um objetivo”. Para isso, ele cita quatro características importantes: 1) a meta, razão pela qual se decide jogar; 2) as regras, necessárias para que o jogador alcance a meta proposta; 3) o sistema de *feedback*, que mostra a progressão do jogo em relação à meta; e 4) a participação voluntária, uma espécie de acordo entre o jogador e as outras características.

A Revista Época publicou em maio de 2011, 10 “Habilidades dos Gamers”, que seriam: 1) espírito de equipe; 2) liderança; 3) tomada rápida de decisões; 4) capacidade de antecipar problemas; 5) habilidade para multitarefa; 6) aprendizado pela tentativa e erro; 7) foco no resultado; 8) autocrítica; 9) concentração; e 10) improviso. Essa publicação foi utilizada no trabalho de Tonéis (2017) e serve para exemplificar como o uso dos jogos eletrônicos pode desenvolver características que podem ser úteis no processo da aprendizagem.

Gomes, Figueiredo e Bidarra (2014), sob a ótica pedagógica, entende que essas

habilidades desenvolvidas a partir de um jogo estruturado que envolvem materiais de multimídias são positivas e contribuem “para a estruturação de uma práxis construtivista”<sup>2</sup> (p. 09) dentro dos processos que norteiam a aprendizagem musical. Na pesquisa de estudo de caso realizada por estes autores, dentre os critérios observados que envolviam motivação, aplicação da aprendizagem em situações cotidianas e qualidade da aprendizagem, o grupo que usufruiu dos jogos de multimídias ficou acima da média em relação ao grupo que não os utilizou.

Resultado semelhante foi encontrado por Freitas *et al.* (2016), no qual uma disciplina foi pensada como um grande “jogo de duelo de batalha de conhecimentos”. O empenho e a participação dos alunos foram tão altos que em alguns momentos foi preciso desacelerar a motivação dos “jogadores”, pois os mesmos dedicavam mais horas de estudo à disciplina em questão em relação às demais do curso, o que poderia gerar efeitos negativos.

Nos estudos revisados por Hamari, Koivisto e Sarsa (2014), que envolviam a gamificação em um contexto de educação/aprendizagem, todos obtiveram resultados positivos relacionados à motivação e comprometimento nos trabalhos. “No entanto, ao mesmo tempo, os estudos apontaram para resultados negativos aos quais devemos prestar atenção, como os efeitos do aumento da competição”<sup>3</sup> (HAMARI, KOIVISTO & SARSA, 2014, p. 3028). Os autores afirmam que a gamificação funciona, mas é preciso estar atento à condição daquilo que se propõe gamificar e às características dos usuários, além da necessidade de trabalhos mais unificados e quadros teóricos bem estabelecidos para uma melhor garantia da funcionalidade da gamificação no processo da aprendizagem.

Quando inserido, pontualmente, no contexto da música, a gamificação pode ser um agente propulsor para contribuir com a motivação. A aprendizagem musical envolve fatores complexos de absorção de conteúdos rítmicos, melódicos e harmônicos, leituras, escuta, desenvolvimento de habilidades motoras e técnicas interpretativas, que exigem repetição para domínio técnico, dedicação, disciplina e motivação (ARAÚJO, CAVALCANTI, FIGUEIREDO, 2009; GOMES, FIGUEIREDO, BIDARRA, 2014).

Jeandot (1997, p. 62) afirma que “a motivação está relacionada ao prazer obtido na atividade e pode ser despertada pelo jogo”, justamente por ser “a força motriz que pode levar um aluno a participar de atividades e adquirir conhecimento musical e habilidades que constituem o núcleo fundamental da música” (GOMES, FIGUEIREDO, BIDARRA, 2014, p. 05). E por contribuir na aprendizagem musical, os autores defendem que não se pode ignorar a utilização de atividades gamificadas no cotidiano da educação musical.

É preciso estar aberto a novas experiências para a constituição de novos processos criativos que se encaixem aos diferentes contextos escolares, com fins de buscar a suspensão do automatismo e propiciar uma aprendizagem reflexiva e crítica por meio da

2 ‘(...) contributing to the structuring of a constructivist praxis’ (GOMES, FIGUEIREDO, BIDARRA, 2014, p. 09). Tradução nossa.

3 “However, at the same time, the studies pointed to negative outcomes which need to be paid attention to, such as the effects of increased competition, (...)” (HAMARI, KOIVISTO, SARSA, 2014, p.3028). Tradução nossa.



exploração e da descoberta advinda do processo da gamificação. Ou seja, nas palavras de Tonéis (2017, p. 222): “eu não utilizo um jogo, eu jogo um jogo”.

A gamificação, ou o processo de gamificar uma atividade, “não envolve necessariamente atividades com jogos eletrônicos, mas a aplicação da lógica dos games em diferentes contextos” (FIGUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA, 2015, p. 1154-1155). Assim, está mais ligada à mecânica em si e à criação de cenários de aprendizagem envoltos pelo prazer, desafio e conquista.

Krüger (2006) afirma que na educação musical as inovações tecnológicas devem promover novas atitudes nas práticas e na formação dos alunos. Pensando neste aspecto, a utilização das redes sociais como ferramenta difusora se dá pelo fácil acesso e pela aplicabilidade de *quizzes* no processo de gamificação, sobretudo em um contexto motivado pelo desenvolvimento de atividades remotas devido ao período pandêmico e de isolamento social.

Desde os primeiros acessos à internet os *quizzes* são empregados no processo de conhecimento por meio de jogos de perguntas e respostas, com o intuito de fixar conteúdos de forma descontraída. Segundo o trabalho de Vargas e Ahlet (2017, n.p), os *quizzes* “são ótimas alternativas para o processo de aprendizado e avaliação, ajudando no desenvolvimento das habilidades e raciocínio do estudante”.

O *quiz*, de modo geral, possui três das principais características que envolvem o processo da gamificação: o desafio (meta/regras), o prazer (motivação/divertimento) e a conquista (recompensa). Como o ambiente em que será aplicado não é a primeira preocupação, o *quiz* como auxiliar no processo da aprendizagem, em um período no qual a educação se desenvolve remotamente, o usuário pode utilizar-se de aplicativos como o *Kahoot* e o *Socrative*, que são plataformas *web* gratuitas; ou, até mesmo, das redes sociais, como o Instagram, que possui a ferramenta ‘teste’ nos *stories*, em sua versão atual<sup>4</sup>.

### 3 | QUIZ COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: O QUIZ PET MÚSICA

Em 2020 a educação musical no Brasil passou a atuar remotamente e por isso passamos ainda mais a refletir e elaborar ideias que pudessem somar à aprendizagem musical. Estas ideias vieram com intuito de contribuir na avaliação dos conhecimentos aprendidos em sala de aula na graduação ou ainda se tornar uma possível ferramenta a ser utilizada pelos estudantes quando estes se tornarem professores.

Foi a partir dessas inquietações que iniciou o Quiz PET Música. O projeto atua como um jogo de perguntas e respostas, unido a uma série de curiosidades posteriores que tinham como função ser um gabarito informativo nos *stories* do perfil do PET (@petmusufca), na rede social Instagram.

---

<sup>4</sup> versão 197.0.0.26.119, atualizado em 19 de jul. de 2021.

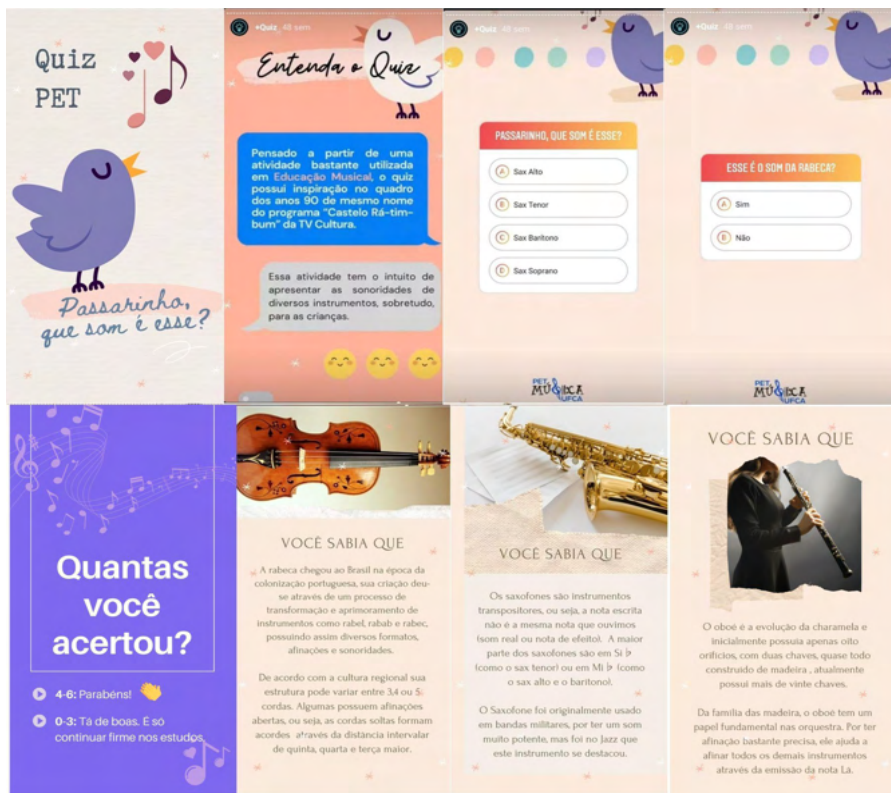


Figura 1: Layout do Quiz PET Música.

Fonte: Os autores (2021).

As escolhas dos temas foram baseadas nas discussões dos integrantes do projeto em reuniões internas, nas sugestões dos participantes, em datas comemorativas e em movimentos sócio-político-culturais. A escolha do local de atuação do projeto foi pensada com intuito de alcançar o maior número possível de estudantes do curso de graduação em música, já que o Instagram é uma rede social amplamente utilizada, que permite conhecer novas pessoas, abranger conhecimentos e possibilidades imensas de interação (AGUIAR, 2020).

Informações coletadas a partir do levantamento dos dados fornecidos pelo Instagram, somadas a um formulário respondido pelos participantes (ou jogadores, como preferimos chamar), revelaram que aproximadamente 80% das interações eram de alunos com matrícula ativa do Curso de Licenciatura em Música da UFCA, e os outros 20% eram de perfis de outros PETs, ex-alunos e professores da UFCA e perfis não associados a instituição.

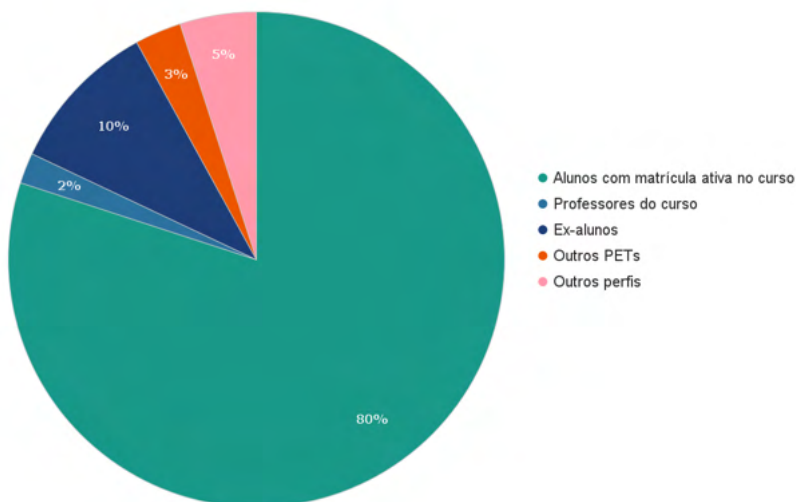


Gráfico 1: Jogadores do Quiz PET Música.

Fonte: Os autores (2021).

Os *quizzes* eram publicados às terças-feiras a partir das 9h no perfil do grupo PET Música UFCA e ficavam disponíveis para serem respondidos por um intervalo de 24 horas. No período que compreendeu a primeira publicação (12 de maio de 2020) até a décima edição (14 de julho de 2020), os dados levados em consideração foram: os números de contas alcançadas, de impressões e de respostas. É interessante ressaltar que, segundo a rede social utilizada, “contas alcançadas” se referem ao número de contas únicas que visualizaram o *storie*, e “impressões” é o número total de vezes que o *storie* foi visto; enquanto “respostas” é o número de contas únicas que responderam ao teste.

No total, o Quiz PET Música realizou, no período de 12 de maio de 2020 até 29 de setembro de 2020, 20 (vinte) edições temáticas e 01 (uma) edição especial, que resgatou perguntas dos 10 (dez) primeiros *quizzes* e que teve, sobretudo, intuito de observar a eficiência do projeto. Aqui, focaremos na análise dos dados da edição especial em conjunto com os dez primeiros *quizzes*, centralizando como principais jogadores os discentes com matrícula ativa do curso de Licenciatura em Música da UFCA, principalmente em decorrência do PET possuir entre seus objetivos o “desenvolvimento de novas práticas e experiências pedagógicas no âmbito do curso; [...] atuação dos bolsistas como agentes multiplicadores, disseminando novas ideias e práticas entre o conjunto dos alunos do curso”. (MEC, 2002, p. 6)

Para cada um dos três aspectos citados anteriormente foi calculada uma média, gerando um gráfico comparativo final, e a partir desses números, foi realizada a verificação estatística para analisar se o tema proposto foi contemplado. Para constatar se houve

um aprendizado significativo foi feita uma comparação analítica das respostas dos dez primeiros *quizzes* correspondentes com as perguntas da décima primeira edição (21 de julho de 2020), chamada de “Top 10: Vale a pena ver de novo”, a qual se destinou a selecionar uma pergunta de cada uma das dez edições anteriores.

### 3.1 Análise dos dados

De acordo com o Gráfico 2, observa-se que 48% das contas que visualizaram, de fato, participaram e marcaram itens de respostas. Uma análise mais aprofundada de cada *storie* por *quiz* revelou um forte indício de que em muitas perguntas alguns participantes voltavam várias vezes ao mesmo *storie* para responder com mais segurança, principalmente os que exigiram uma escuta mais atenta da música em questão. Isso explica o alto número de impressões em comparação aos demais parâmetros em todos os *quizzes*.

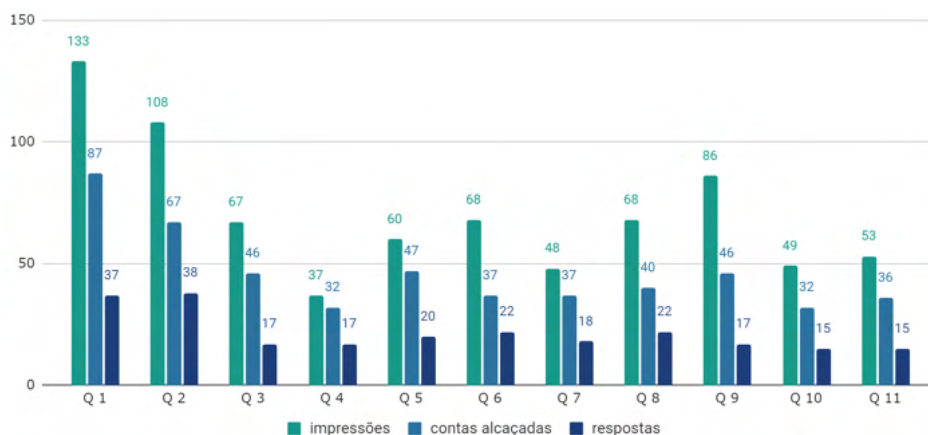


Gráfico 2: Média das impressões, contas alcançadas e respostas.

Fonte: Os autores (2021).

A escolha da temática de cada edição se revelou bastante significativa. Um exemplo é a terceira edição, sobre trilhas sonoras, em que o número de participação caiu cerca de 45% em relação aos dois primeiros: Compositores (Q1) e Instrumentos Medievais (Q2), que abordaram temas estudados no primeiro ano do curso de Licenciatura em Música da UFCA. Temas específicos indicaram a participação apenas de jogadores com gosto musical alinhado à proposta temática, como os *quizzes* relacionados com Trilhas Sonoras (Q3) e *Geek* (Q4), ambos com temas musicais de filmes, jogos, séries e desenhos; Beatles (Q9), sugerido por um jogador ativo do projeto; e Censurado (Q10), com músicas de protesto do período da ditadura militar.


A partir do Q4, quando trechos de músicas passaram a ser reproduzidos em cada edição, a fidelização se fez mais presente e significativa, ainda que com menor número de

participação em relação aos dois primeiros.

Edições com propostas direta ou indiretamente mais politizadas e conscientizadoras, como o *#BlackLivesMatters* (Q5) e o *Orgulhe-se* (Q8) que traziam, respectivamente, artistas negros nacionais e internacionais engajados na luta contra o racismo e artistas LGBTQIA+ com forte apelo na letra da música por mais respeito aos movimentos, tiveram boa receptividade e média significativa de participação. Já o *80's Retro* (Q6), primeiro *quiz* a conter trechos de videocliques de músicas dos anos 80, e o *São João* (Q7), o primeiro a pedir para completar música que era tocada, tiveram exatamente a mesma média de contas alcançadas com os mesmos jogadores.

Diferente dos demais *quizzes* que continham entre cinco e seis perguntas no total, o Top 10: Vale a pena ver de novo (Q11) continha em sua totalidade dez perguntas, cada uma retirada das edições já publicadas. Todas as perguntas estavam exatamente como na postagem original, alterando-se apenas a ordem das alternativas ou substituindo-se um nome por outro, como mostra o Quadro 1. E o resultado observado é que, com exceção do Q2, cerca de 40% dos jogadores ainda assinalaram a mesma alternativa errada, 60% dos participantes, agora marcado por um público fiel, acertaram todo o *quiz*.

Pergunta: Quem compôs a trilha sonora de 'O Rei Leão'?		Pergunta: Que instrumento é esse?	
Resposta: Hans Zimmer		Resposta: Viela	
<b>Q1: Compositores</b> (35 respostas)	<b>Q11: Top 10</b> (17 respostas)	<b>Q2: Instrumentos</b> <b>Medievais</b> (41 respostas)	<b>Q11: Top 10</b> (21 respostas)
48% - Hans Zimmer 28% - John Williams 24% - Harry Gregson-Williams 0% - Howard Shore	35% - Hans Zimmer 35% - John Williams 30% - Harry Gregson-Williams 0% - Howard Shore	60% - Rabeca 27% - Viela 8% - Violino 5% - Viola	43% - Rabeca 38% - Viela 0% - Violino 19% - Viola
Pergunta: De que série animada pertence essa música?		Pergunta: Essa música de abertura se refere a qual filme?	
Resposta: (Des)encanto		Resposta: Vingadores	
<b>Q3: Trilha Sonora</b> (19 respostas)	<b>Q11: Top 10</b> (17 respostas)	<b>Q4: Geek</b> (16 respostas)	<b>Q11: Top 10</b> (12 respostas)
64% - (Des)encanto 26% - Angry Birds 10% - Futurama 0% - Simpsons	88% - (Des)encanto 6% - Angry Birds 6% - Futurama 0% - Simpsons	62% - Vingadores 31% - Batman 6% - Kingsman 0% - Watchmen	67% - Vingadores 8% - Batman 25% - Kingsman 0% - Watchmen
Pergunta: Você sabe o nome artístico desse cantor? Resposta: Emicida		Pergunta: Que música do Cazuza é essa? Resposta: Ideologia	
<b>Q5: #BlackLiveMatters</b> (26 respostas)	<b>Q11: Top 10</b> (12 respostas)	<b>Q6: 80's Retro</b> (19 respostas)	<b>Q11: Top 10</b> (16 respostas)

89% - Emicida 11% - Rael 0% - Criolo 0% - Mano Brown	84% - Emicida 8% - Rael 8% - Criolo 0% - Mano Brown	74% - Ideologia 16% - O tempo não para 5% - Bete balanço 5% - O nosso amor a gente inventa	75% - Ideologia 6% - O tempo não para 6% - Bete balanço 13% - Burguesia
Pergunta: Complete a música: “Êita, coisa boa! Êita, pessoá! Hoje aqui a páia voa...” Resposta: Vamos gente, aproveitar		Pergunta: Qual desses artistas aparece no videoclipe ‘Flutua’? Resposta: Liniker	
<b>Q7: São João (20 respostas)</b>	<b>Q11: Top 10 (15 respostas)</b>	<b>Q8: Orgulhe-se (21 respostas)</b>	<b>Q11: Top 10 (15 respostas)</b>
46% - Vamos gente, aproveitar 44% - Vamos gente, vem dançar 10% - Vamos gente, celebrar 0% - Vamos gente, vem cantar	80% - Vamos gente, aproveitar 7% - Vamos gente, vem dançar 13% - Vamos gente, celebrar 0% - Vamos gente, vem cantar	81% - Liniker 9% - Jaloo 5% - Majur 5% - Linn da quebrada	86% - Liniker 0% - Jaloo 7% - Majur 7% - Linn da quebrada
Pergunta: Pelos emojis, qual é a música?  Resposta: I wanna hold your hand		Pergunta: Escute a música e complete... “Outra realidade menos morta // Tanta mentira...” Resposta: Tanta força bruta	
<b>Q9: Beatles (20 respostas)</b>	<b>Q11: Top 10 (10 respostas)</b>	<b>Q10: Censurado (35 respostas)</b>	<b>Q11: Top 10 (21 respostas)</b>
65% - I wanna hold your hand 25% - Twist & Shout 5% - Penny Lane 5% - Somebody to love	80% - I wanna hold your hand 0% - Twist & Shout 10% - Penny Love 10% - Somebody to love	67% - Tanta força bruta 28% - Tanta loucura 5% - Quanta loucura 0% - Quanta força bruta	84% - Tanta força bruta 8% - Tanta loucura 0% - Quanta loucura 8% - Quanta força bruta

Quadro 1: Quadro comparativo contendo as porcentagens das respostas do Quiz 11 com seus correspondentes.

Fonte: Os autores (2021).

Os resultados estatísticos levantados e a comparação das respostas da décima primeira edição do Quiz PET Música com seus correspondentes revelaram dois pontos importantes. O primeiro foi que o projeto está alinhado ao processo da gamificação por conter as quatro características principais: meta, representada pelas temáticas propostas (razão que levou os jogadores a participarem); regras, apresentada no início do jogo explicando a funcionalidade do quiz de cada edição; o sistema de *feedback*, através da retroalimentação e fidelização dos jogadores; e a participação voluntária. E o segundo, mostra que não se trata somente de descobrir a letra da música ou quem é o cantor, vai mais além de uma participação diletante. Ou seja, o *quiz* como estratégia pedagógica pode contribuir significativamente para adquirir um novo conhecimento, fixar um conteúdo já visto ou adicionar pequenos conhecimentos agregadores à bagagem musical do participante.

## 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que a utilização da gamificação como teoria norteadora foi decisiva para o desenvolvimento de alguns projetos do PET Música da UFCA na pandemia. Isso foi possível pelo interesse do público alvo e pela informalidade promovida pelo ambiente digital. Assim, foi possível dar relevo a um novo ambiente de compartilhamento de conhecimentos, o qual teve como característica ferramentas capazes de tornar o processo educativo mais motivador, instigando a curiosidade, o desafio e as metas. Assim, a utilização das plataformas virtuais, como o Instagram, dinamizou a aprendizagem, ao passo que estimulou a autonomia dos estudantes e ampliou o engajamento, já promovido pelas redes sociais.

O projeto Quiz PET se tornou uma alternativa de compartilhamento de conhecimento musical e estímulo à aprendizagem, reforçando os conteúdos estudados pelos discentes da graduação. E ainda se mostrou como uma possibilidade pedagógica quando os mesmos se tornaram professores. Desta maneira, o Quiz PET possibilitou a diversificação do processo de estudo por meio dos *quizzes* sem exigir dos seus espectadores um desgaste físico e mental comum aos processos tradicionais de educação.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Adriana. **Instagram: Saiba tudo sobre esta rede social**. Rockcontent, 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/instagram/>> Acesso em: 10 ago. de 2020.

ARAÚJO, Rosane; CAVALCANTI, Célia Regina Pires; FIGUEIREDO, Edson. **Motivação para aprendizagem e prática musical: dois estudos no contexto do ensino superior**. *ETD – Educação Temática Digital*, Campinas, v.10, n.esp., p.249-272, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/944/959>> Acesso em: 21 jul. 2020.

FIGUEIREDO, Mércia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil**. In: IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2015, Maceió. *Anais*. Maceió: CBIE-LACLO, 2015. p. 1154-1155.

FREITAS, Sérgio; LIMA, Thiago; CANEDO, Edna Dias; COSTA, Ricardo Lopes. **Gamificação e avaliação do engajamento dos estudantes em uma disciplina técnica de curso de graduação**. In: V Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2016, Uberlândia. *Anais*. Uberlândia: XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2016. p. 370-379.

GOMES, Cristina; FIGUEIREDO, Mauro Jorge Guerreiro; BIDARRA, José. **Gamification in teaching music: case study**. In: EDURE 14, 2014, Valência. *Anais*. Valencia: Universidade Politècnica de Valencia, 2014. p. 1-19. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.2/3478>> Acesso em: 30 out. 2020.

GONÇALVES Leila Laís; GIACOMAZZO, Graziela Fátima; RODRIGUES, Flávia; MACAIA, César Bráulio Sumbo. **Gamificação na educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica**. In: V Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2016, Uberlândia. *Anais*. Uberlândia: XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2016. p. 1305-1310.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. **Does gamification work? - A literature Review of empirical studies on gamification.** 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, 2014, p. 3025-3034, doi: 10.1109 Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6758978>> Acesso em: 30 out. 2020.

JEANDOT, Nicole. **Explorando o universo da música.** São Paulo: Scipione, 1997.

KRUGER, Susana Ester. **A percepção de docentes sobre a formação continuada em educação musical, apoiada pela Educação a Distância, em um contexto orquestral.** 2010. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura.** 1 ed. São Paulo: ED. 34, 1999.

MEC. **Manual de Orientações do Programa de Educação Tutorial – PET,** 2002

NOPRES, Thaís Teixeira. *et al.* **Educação e Tecnologia: novas possibilidades, novos caminhos.** São Paulo, 2018. E-book: ASIN : B07B113K5P.

PAIVA, Carlos Alberto. **A gameficação como ferramenta pedagógica no ensino superior.** São Paulo, 2016. E-book: ASIN : B01M7Z3ZU8.

TONÉIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação?.** Santa Catarina: Bookess Editora, 2017.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem.** 2ª edição, São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

VARGAS, Daiana; AHLERT, Edson Moacir. **O processo de aprendizagem e avaliação através de quiz.** 2017. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>> Acesso em: 13 ago. 2020.



## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Ambiente sonoro 119, 120, 121, 122, 124, 125, 126, 127, 134

Arte ativista 1, 2, 3, 4, 9, 11, 13, 14, 16, 24

Arte contemporânea 1, 3, 4, 9, 13, 14, 15, 35

Artes 3, 7, 10, 12, 25, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 71, 80, 119, 123, 128, 129, 130, 131, 134, 135, 144, 145, 169, 189

### B

Bebês 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 80

### C

Canto coral 130, 131, 135, 136, 139, 143, 144, 145

Capitalismo 6, 23, 163, 174

Cinema 7, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 35, 175, 189

Coletivos 2, 3, 12, 14, 15, 16, 20, 153

Comunidade 2, 11, 72, 107, 174, 178

Conhecimentos multidisciplinares 85

Covid-19 22, 54, 60, 61, 62, 63, 69, 106, 107, 126

Criação musical 92, 93, 94, 95, 96, 102, 103, 104, 121

Cultura digital 161, 162

Currículo 54, 72, 76, 146, 147, 148, 150, 153, 157, 158, 159

Cursos de graduação em música 92

### D

Deficiência física/neuromotora 71, 72, 73

Designer 161, 162, 164, 165, 166, 168, 172

Documentário 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36

### E

Educação escolar 119, 151, 152

Educação musical 50, 51, 52, 55, 57, 58, 62, 63, 64, 67, 68, 71, 73, 74, 75, 83, 84, 94, 95, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 118, 119, 120, 121, 125, 126, 131, 135, 143

Educação musical especial 71, 73, 74, 75

Espaço vivido 174, 175, 179, 184, 185, 186, 187

Estética 1, 4, 5, 9, 10, 11, 13, 14, 38, 44, 52, 93, 105, 129

Extensão 60, 62, 64, 65, 67, 68, 85, 86, 144, 150

## **G**

Gamificação 106, 108, 109, 110, 111, 116, 117, 118

Geografia 146, 147, 149, 150, 152, 153, 154, 158, 159, 160, 164, 174, 175, 187

## **I**

Indígena 146, 147, 148, 151, 153, 154, 156, 157, 158, 159

Infância 38, 60, 62, 63, 71, 72, 80

Informação 53, 58, 107, 108, 147, 161, 165, 166

## **J**

Jornadas de junho 14, 15

## **M**

Minas Gerais 35, 69, 92, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 154, 158, 159, 189

Movimento 2, 4, 5, 6, 9, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 26, 28, 30, 32, 33, 34, 54, 56, 57, 122, 123, 124, 125, 127, 130, 131, 132, 133, 136, 137, 139, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 153, 159, 169, 176, 181, 182, 183, 186, 188

Movimento Negro 146, 153, 159

Música 20, 50, 51, 52, 55, 58, 60, 61, 62, 63, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 74, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 133, 134, 138, 143, 145, 175

Música contemporânea 94, 119, 120, 121, 124, 125, 128, 129

## **O**

Organismo Parque Augusta 2, 14, 15, 19, 22

## **P**

Paisagem sonora 119, 121, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 134, 138, 139, 140, 141, 145

Paralisia Cerebral (PC) 71, 73

Parque Augusta 2, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

Percepção musical 92, 93, 95, 96, 102, 103, 104

Pesquisa 14, 23, 26, 46, 47, 52, 56, 59, 60, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 85, 86, 88, 91, 105, 110, 119, 120, 121, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 133, 146, 147, 154, 156, 172, 175, 189

Política 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 35, 37, 39, 54, 148, 151, 177, 183

## **Q**

Quiz 106, 107, 108, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118

## **R**

Regimes da arte 1, 12

Registro gráfico musical 130

## **S**


Sertanejo 174, 177, 178


Sustentabilidade 85, 163


## **V**

Vanguardas antiartísticas 1, 12

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 

*A arte*

*e a*

*cultura*

*e a*


*formação humana*

 **Atena**  
Editora

Ano 2022

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 

A arte

e a

cultura

e a

formação humana

 **Atena**  
Editora

Ano 2022