

09, 10 e 11
SETEMBRO
2024



ISSN: 2526-3250

Uma Abordagem Lúdica para o Ensino de Violão na Sala de Aula contemplando Elementos de Lógica

Integrantes:

- Henrique de Souza Pereira (Autor)
- Aline Silva de Bona (Orientador)
- Anelise Lemke Kologeski (Coorientador)

Nível de Ensino: Ensino Superior

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Humanas

Resumo:

O trabalho é um projeto de ensino construído na disciplina eletiva, do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, denominada de Informática Interdisciplinar. O projeto criou e aplicou o desenvolvimento de um jogo com cartas para incentivar a curiosidade em aprender música, em particular violão. A construção do jogo foi projetada para contemplar muita lógica e mediada pela metodologia do pensamento computacional. A atividade do tipo jogo da memória propõe uma abordagem inovadora para o aprendizado de notas, acordes e harmonia musical. Começando com jogos dedicados para cada conceito - notas e acordes - os jogadores são gradualmente introduzidos aos fundamentos da teoria musical. Em seguida, eles são desafiados a combinar suas habilidades em outro jogo da memória, desta vez relacionando as notas e acordes. Depois, os jogadores testarão os conhecimentos recém-adquiridos respondendo perguntas relacionadas a notas e acordes. Essa jornada lúdica e melódica não apenas fortalece o entendimento teórico, mas também proporciona uma experiência prática e divertida de aprendizado musical. O jogo foi aplicado em duas escolas públicas do Litoral Norte do RS com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Na Escola B, 23 estudantes participaram da atividade sob a supervisão de um professor de Matemática que já utilizava música em suas aulas. Na Escola A, a atividade envolveu turmas do sétimo, oitavo e nono ano, totalizando 79 estudantes. Em ambas as escolas, o jogo despertou um interesse significativo pela música e pelo violão entre os alunos, gerando muitas perguntas e curiosidade sobre partituras e outros instrumentos musicais. Este projeto demonstra que jogos educativos são uma ferramenta eficaz para ensinar conceitos musicais e promover o interesse pela música, aliando diversão e aprendizado de maneira interdisciplinar.

Referências:

Brackmann, C. (2017). Desenvolvimento do Pensamento Computacional Através de Atividades Desplugadas na Educação Básica. PhD thesis, Programa de Pós-Graduação em Informática na

Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Ojating, H., & Ojating, J. H. (2022). "Incorporating Tangible Instructional Materials in Teaching and Learning: Implications for Educational Assessment and Evaluation". *International Journal of Quantitative and Qualitative Research Methods*, 10(1), 1-6. ISSN 2056-3620(Print); ISSN 2056-3639(Online). Silva, J. S., Silva, R. M., Almeida, E. S., & Santos, J. M. (2019). "O jogo da memória como estratégia de ensino para a aprendizagem significativa de conceitos matemáticos". *Revista Brasileira de Educação Científica*, 5(2), 152-166. Recuperado de <https://seer.upf.br/index.php/rbecm/article/view/11048/114116150> Santos, M. L. F., & Fonseca, V. R. (2016). "Efeitos do jogo da memória no desenvolvimento da memória de trabalho em crianças com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade". *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 29(1), 1-10. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/> Diefenbach, S., et al. (2014). "Usability perception and cognitive load in educational technology". *International Journal of Educational Technology in Higher Education*.

Disponível em <https://moexp-2024.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2024/Anais MoExp 2024.2564.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExP.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>