UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS – UEMG
MESTRADO EM PRÁTICAS MUSICAIS

MARCELO RIOS

MUSICALIZAÇÃO INFANTIL MEDIADA POR TECNOLOGIA: PROPOSTA DE UMA PLATAFORMA DIGITAL DE APOIO PEDAGÓGICO AO ENSINO MUSICAL

Dissertação apresentada ao Mestrado em Práticas Musicais da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Práticas Musicais.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Macedo Rodrigues.

BELO HORIZONTE – MG
2026

Musicalização Infantil Mediada por Tecnologia: Proposta de uma Plataforma Digital de Apoio Pedagógico ao Ensino Musical

Resumo

A musicalização infantil desempenha papel relevante no desenvolvimento cognitivo, sensorial, motor e social das crianças, constituindo-se como importante ferramenta no contexto educacional. Entretanto, muitos professores de música enfrentam dificuldades relacionadas à organização de materiais pedagógicos, ao planejamento de atividades adequadas às diferentes faixas etárias e à necessidade de desenvolver aulas mais dinâmicas e interativas. Diante desse cenário, este trabalho apresenta a Plataforma Digital Lúdico, um recurso digital desenvolvido para auxiliar professores no planejamento e na condução de práticas pedagógicas voltadas à musicalização infantil. A plataforma reúne propostas pedagógicas organizadas em seções temáticas que contemplam conteúdos relacionados à percepção sonora, ritmo, escuta musical, exploração corporal, sonoplastia, instrumentos musicais e experiências criativas mediadas por tecnologia. O desenvolvimento da proposta fundamenta-se tanto na experiência profissional do autor como professor itinerante de musicalização infantil quanto em referenciais da educação musical e das tecnologias educacionais. A plataforma foi desenvolvida utilizando o sistema Wix, permitindo a integração de vídeos, áudios, arquivos em PDF e atividades interativas em ambiente virtual acessível ao professor. Como parte da pesquisa, foi realizada uma aplicação piloto da plataforma com dez participantes, sendo cinco licenciandos em Educação Musical pela Escola de Música da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e cinco professores de música atuantes em diferentes contextos educacionais. O segundo grupo foi composto por docentes de diferentes estados brasileiros, selecionados por meio de convite em grupo de WhatsApp. Esses professores atuavam em escolas particulares, de forma autônoma e em práticas itinerantes, o que ampliou a diversidade de experiências analisadas. A experiência permitiu obter percepções iniciais acerca da utilização pedagógica do produto, destacando aspectos relacionados à facilidade de navegação, organização dos conteúdos e diversidade de atividades disponíveis. Os resultados indicam que a Plataforma Digital Lúdico apresenta potencial para contribuir com o planejamento e a condução de aulas de musicalização infantil, favorecendo práticas mais organizadas, acessíveis, lúdicas e participativas, além de fornecer subsídios para futuras atualizações e aprimoramentos do produto educacional.

Palavras-chave: Musicalização Infantil; Educação Musical; Plataforma Digital; Tecnologias Educacionais; Ensino de Música.

Technology-Mediated Early Childhood Music Education: Proposal for a Digital Platform to Support Music Teaching

Abstract

Early childhood music education plays an important role in children's cognitive, sensory, motor, and social development, constituting a valuable tool within educational contexts. However, many music teachers face challenges related to the organization of pedagogical materials, the planning of age-appropriate activities, and the need to develop more dynamic and interactive lessons. In this context, this study presents the Digital Lúdico Platform, a digital resource designed to support teachers in planning and conducting pedagogical practices aimed at early childhood music education. The platform brings together pedagogical activities organized into thematic sections covering content related to sound perception, rhythm, musical listening, body movement, sound design, musical instruments, and technology-mediated creative experiences. The development of the platform is grounded both in the author's professional experience as an itinerant early childhood music teacher and in theoretical frameworks from music education and educational technology. The platform was developed using the Wix system, enabling the integration of videos, audio files, PDF materials, and interactive activities within a virtual environment accessible to teachers. As part of the research, a pilot implementation of the platform was conducted with ten participants, including five undergraduate students enrolled in the Music Education program at the Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) and five practicing music teachers working in different educational settings. The experience provided initial insights into the pedagogical use of the platform, highlighting aspects related to ease of navigation, content organization, and the diversity of available activities. The findings indicate that the Digital Lúdico Platform has the potential to contribute to the planning and delivery of early childhood music education lessons by promoting more organized, accessible, playful, and participatory teaching practices, while also providing valuable feedback for future updates and improvements of the educational product.

Keywords: Early Childhood Music Education; Music Education; Digital Platform; Educational Technologies; Music Teaching.

Introdução

Nas últimas décadas, observa-se crescente interesse pelas contribuições da música para o desenvolvimento infantil, especialmente no que se refere à ampliação das capacidades cognitivas, motoras, sociais e expressivas das crianças. A musicalização infantil, compreendida como um conjunto de experiências sonoras, corporais e criativas voltadas à sensibilização musical da criança, tem sido reconhecida como importante ferramenta pedagógica nos processos educativos contemporâneos.

Segundo Brito (2003), a vivência musical na infância favorece a ampliação da percepção auditiva, da coordenação motora, da criatividade e das formas de expressão artística. Entretanto, apesar da relevância da educação musical, o ensino de música ainda enfrenta desafios significativos no contexto brasileiro, sobretudo em razão da ausência de profissionais especializados em muitas instituições de ensino, da limitação de recursos pedagógicos e da dificuldade de acesso a materiais didáticos organizados.

Além disso, muitos professores de música enfrentam dificuldades relacionadas ao planejamento das aulas, à seleção de atividades adequadas às diferentes faixas etárias e à necessidade de desenvolver estratégias pedagógicas que mantenham o interesse e o engajamento das crianças ao longo das práticas musicais. Conforme destacam Tortella e Forner (2018), o desenvolvimento musical infantil depende da mediação do professor e da utilização de estratégias pedagógicas adequadas às necessidades dos alunos.

Nesse contexto, as tecnologias digitais vêm ampliando as possibilidades metodológicas no campo da educação musical. Recursos como aplicativos, plataformas virtuais, jogos interativos, vídeos e ambientes online colaborativos têm favorecido novas formas de mediação do ensino, permitindo experiências mais dinâmicas, acessíveis e interativas (KENSKI, 2012; MORAN, 2015).

Diante desse cenário, esta pesquisa busca investigar possibilidades de utilização das tecnologias digitais na musicalização infantil por meio da elaboração e organização de uma plataforma pedagógica voltada ao apoio de professores de música. Nesse processo investigativo, foi desenvolvida a Plataforma Digital Lúdico, concebida como produto educacional da pesquisa. A plataforma destina-se principalmente a professores que atuam com crianças em fase inicial de musicalização, especialmente na faixa etária entre 4 e 10 anos, podendo ser utilizada tanto em contextos de educação musical especializada quanto em atividades complementares no ambiente escolar.

Além do desenvolvimento da plataforma, o trabalho também propõe futuras etapas de aplicação pedagógica das atividades, buscando compreender como professores e alunos interagem com os recursos apresentados e quais contribuições podem emergir da utilização dessas práticas em contexto educacional.

O presente artigo está organizado em quatro seções principais. Na primeira, discutem-se as relações entre tecnologias digitais e ensino musical. Na segunda, apresentam-se estudos, experiências e plataformas relacionadas ao uso de recursos digitais na educação musical infantil. Na terceira seção, descreve-se o processo de desenvolvimento da Plataforma Digital Lúdico, seus fundamentos pedagógicos e possíveis caminhos metodológicos para futuras aplicações. Por fim, são apresentadas as considerações finais da pesquisa.

Tecnologias digitais e ensino musical

A presença das tecnologias digitais no contexto educacional tem provocado transformações significativas nas formas de ensinar e aprender. No campo da educação musical, essas tecnologias possibilitam novas experiências pedagógicas relacionadas à escuta, à criação, à percepção sonora e à interação musical.

Segundo Kenski (2012), os recursos digitais ampliam as possibilidades de comunicação e construção do conhecimento ao favorecer práticas mais colaborativas e interativas. Moran (2015) também destaca que as tecnologias digitais contribuem para maior flexibilização dos processos educativos, permitindo novas formas de organização pedagógica.

No contexto da educação musical infantil, aplicativos, jogos musicais, vídeos, plataformas educacionais e ambientes virtuais podem favorecer práticas mais lúdicas e participativas, aproximando o ensino das linguagens digitais já presentes no cotidiano das crianças. Entretanto, a incorporação dessas tecnologias ao ensino de música exige não apenas acesso a equipamentos, mas também formação pedagógica adequada dos professores. Conforme destaca Fonterrada (2008), o educador musical necessita compreender criticamente as diferentes linguagens e recursos disponíveis, integrando-os ao processo educativo de forma consciente e significativa.

Outro aspecto importante refere-se à democratização do acesso ao ensino musical. Historicamente, o ensino de música no Brasil esteve frequentemente associado a aulas

particulares, escolas especializadas e aquisição de instrumentos, fatores que limitam o acesso de parte significativa da população. Nesse sentido, plataformas digitais podem contribuir para ampliar possibilidades de acesso a conteúdos e experiências musicais, favorecendo práticas educativas mais acessíveis.

Além das contribuições relacionadas à aprendizagem musical, estudos apontam aproximações entre música e alfabetização. Penna (2012) afirma que experiências rítmicas, melódicas e sonoras favorecem o desenvolvimento da escuta, da percepção auditiva e da consciência fonológica, elementos importantes nos processos de leitura e escrita.

Assim, a utilização de tecnologias digitais no ensino musical infantil pode potencializar experiências educativas ao integrar práticas sonoras, corporais, visuais e interativas em um mesmo ambiente pedagógico.

Educação musical infantil na era digital: práticas, pesquisas e plataformas

A relação entre música, infância e tecnologia vem sendo discutida em pesquisas voltadas às metodologias contemporâneas de ensino musical. Embora ainda exista número reduzido de estudos específicos sobre plataformas digitais voltadas exclusivamente à musicalização infantil, observa-se crescimento de pesquisas relacionadas ao uso de recursos tecnológicos no ensino de música.

Krüger (2006) destaca que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) ampliam possibilidades metodológicas na educação musical, permitindo novas formas de interação entre professor, aluno e conteúdo musical. Almeida (2015) também aponta que a utilização de tecnologias digitais no ensino de música necessita estar articulada a objetivos pedagógicos claros, evitando que os recursos tecnológicos sejam utilizados apenas de forma ilustrativa.

No campo das práticas lúdicas, Kater (2010) enfatiza a importância dos jogos musicais como ferramentas capazes de estimular criatividade, escuta ativa e participação coletiva. Ilari (2011), por sua vez, destaca que o brincar musical constitui elemento fundamental no desenvolvimento infantil, favorecendo experiências significativas de aprendizagem.

Além das pesquisas acadêmicas, atualmente existem diversos aplicativos e plataformas voltados ao ensino musical infantil, como *Piano Kids*, *Simply Piano*, *Yousician* e *Chrome Music Lab*. Essas ferramentas oferecem experiências relacionadas à percepção sonora, jogos musicais, reconhecimento de notas e exploração criativa dos sons.

O aplicativo *Piano Kids*, por exemplo, apresenta atividades voltadas principalmente ao reconhecimento sonoro e à interação lúdica com teclados virtuais. Já o *Simply Piano* prioriza aprendizagem instrumental guiada, especialmente para piano, utilizando acompanhamento visual e reconhecimento de execução musical. O *Yousician* também enfatiza práticas instrumentais, oferecendo exercícios progressivos de execução e leitura musical. Por sua vez, o *Chrome Music Lab* explora experiências criativas relacionadas à composição, percepção sonora e experimentação musical em ambiente digital. Embora essas plataformas apresentem contribuições relevantes para o ensino de música, muitas delas concentram-se prioritariamente na aprendizagem instrumental ou em atividades específicas de percepção musical, não necessariamente organizadas a partir de propostas pedagógicas voltadas à condução de aulas por professores.

Nesse sentido, a Plataforma Digital Lúdico diferencia-se por buscar atuar como recurso de apoio pedagógico ao educador, oferecendo organização temática de conteúdos e atividades voltadas à dinâmica das aulas de musicalização infantil.

Além disso, a proposta procura integrar diferentes experiências musicais em uma mesma aula, permitindo alternância entre atividades corporais, escuta musical, jogos sonoros, percepção auditiva e exploração criativa, buscando favorecer maior engajamento das crianças.

Guaraldo (2019) ressalta que aplicativos e tecnologias educacionais não substituem o papel do professor, mas podem atuar como ferramentas complementares no processo educativo. Essa perspectiva fundamenta a proposta da Plataforma Digital Lúdico, concebida como instrumento de apoio à prática docente.

Metodologia: desenvolvimento da Plataforma Digital Lúdico

A criação da Plataforma Digital Lúdico surgiu a partir da experiência profissional do autor como professor itinerante de musicalização infantil em diferentes contextos educativos. Durante a atuação docente, observou-se a necessidade de um recurso

pedagógico que possibilitasse maior organização das aulas e diversificação das atividades musicais.

O termo “professor itinerante” refere-se ao profissional que atua em diferentes instituições, escolas ou espaços educativos, deslocando-se entre locais distintos para ministrar aulas. Essa condição exige planejamento flexível e organização de materiais pedagógicos adaptáveis a diferentes contextos.

A plataforma foi desenvolvida prioritariamente para professores que atuam com crianças em fase inicial de musicalização, especialmente entre 4 e 10 anos de idade, em contextos de educação musical especializada, oficinas pedagógicas ou atividades complementares no ambiente escolar. A sua elaboração fundamentou-se em referenciais da educação musical que valorizam aprendizagem baseada na vivência sonora, na escuta, no movimento corporal e na experimentação criativa.

A proposta concentra-se principalmente em experiências de musicalização infantil e percepção musical, não tendo como foco o ensino avançado de teoria musical ou formação instrumental especializada.

As contribuições de Émile Jaques-Dalcroze foram consideradas especialmente na valorização da relação entre ritmo, corpo e movimento. Já Carl Orff influenciou a proposta por meio da utilização de jogos musicais, exploração corporal e atividades criativas. As contribuições de Kodály relacionam-se à valorização da escuta e do repertório musical infantil, enquanto Willems influenciou aspectos ligados à percepção auditiva e sensibilização sonora. Embora alguns desses referenciais tenham sido originalmente concebidos para práticas presenciais, seus princípios pedagógicos foram adaptados à proposta digital da plataforma, especialmente no que se refere à utilização de atividades corporais, escuta ativa e interação musical mediada pelo professor.

A Plataforma Digital Lúdico foi desenvolvida utilizando o sistema Wix[1] , permitindo integração de vídeos, áudios, materiais em PDF, jogos interativos e recursos multimídia organizados em ambiente virtual de fácil navegação.

A organização pedagógica da plataforma estrutura-se em seções temáticas. Entre elas, destacam-se: reconhecimento de instrumentos musicais e famílias instrumentais; percepção auditiva e identificação de timbres; atividades rítmicas e coordenação motora;

[1] **Wix:** plataforma on-line para criação, edição e hospedagem de sites, desenvolvida para permitir a construção de páginas na internet por meio de uma interface gráfica intuitiva, sem a necessidade de conhecimentos em programação. Além da criação de websites, a plataforma oferece recursos para gerenciamento de conteúdo, armazenamento em nuvem, integração com aplicativos e ferramentas voltadas à personalização e manutenção de ambientes digitais.

jogos sonoros e associações musicais; exploração de sons relacionados ao universo infantil; viagens musicais por diferentes culturas; experiências introdutórias com música eletrônica; propriedades do som; sonoplastia e criação de efeitos sonoros; história das mídias musicais.

As atividades foram organizadas buscando alternância de estímulos sonoros, corporais e visuais, permitindo que o professor desenvolva diferentes experiências musicais ao longo de uma mesma aula. Em alguns casos, as propostas apresentam organização interna progressiva, especialmente nas atividades relacionadas à flauta doce, nas quais os conteúdos são apresentados de maneira gradual. Já outras atividades possuem caráter mais flexível e podem ser utilizadas de acordo com os objetivos pedagógicos de cada professor.

As atividades de flauta doce integram uma seção específica da plataforma voltada à iniciação instrumental. Essa seção foi concebida para alunos que já possuem experiências iniciais de musicalização e contato prévio com elementos básicos de leitura musical. A proposta não pretende abordar metodologias completas de alfabetização musical, mas oferecer materiais complementares de apoio ao ensino instrumental.

Além do processo de desenvolvimento da plataforma, a pesquisa contemplou etapas de aplicação pedagógica de atividades selecionadas junto a professores da musicalização infantil. Foram realizadas observações qualitativas relacionadas ao uso dos materiais em contexto educacional, buscando analisar aspectos como motivação, participação, compreensão das atividades e possibilidades de adaptação pedagógica.

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário. Segundo Gil (2008), o questionário consiste em uma técnica de investigação composta por um conjunto de questões destinadas à obtenção de informações junto aos participantes da pesquisa. O instrumento utilizado neste estudo foi elaborado em formato PDF e composto por dez questões, sendo sete de múltipla escolha e três questões abertas. As questões fechadas permitiram avaliar aspectos relacionados à navegabilidade, à organização dos conteúdos e à aplicabilidade pedagógica da plataforma, enquanto as questões abertas possibilitaram aos participantes expressar livremente suas opiniões e apresentar sugestões de aprimoramento. O questionário aplicado encontra-se apresentado no Apêndice A."

A proposta metodológica incluiu a aplicação de determinadas atividades por professores colaboradores em diferentes contextos educativos. A partir dessas experiências, foram analisados relatos, observações e sugestões pedagógicas que contribuíram para o aprimoramento da plataforma, O questionário foi composto por dez questões, sendo sete de múltipla escolha e três questões abertas. As questões fechadas permitiram avaliar aspectos específicos da plataforma, enquanto as questões abertas possibilitaram aos participantes expressar livremente suas opiniões, percepções e sugestões de aprimoramento.

Considerando os testes já realizados com professores da área, este trabalho apresenta não apenas o desenvolvimento pedagógico e tecnológico da plataforma, mas também evidências iniciais de sua aplicabilidade prática. Os resultados obtidos indicam potencial de utilização no contexto da musicalização infantil, embora pesquisas futuras ainda sejam importantes para aprofundar a avaliação de seus impactos, limites e possibilidades de uso em diferentes realidades educacionais.

A Plataforma Digital Lúdico está organizada em seções temáticas, estruturadas de forma sequencial para favorecer o desenvolvimento da musicalização infantil. As atividades podem ser agrupadas em quatro grandes eixos: (1) reconhecimento dos instrumentos musicais e de suas famílias; (2) percepção e exploração sonora; (3) atividades lúdicas de fixação dos conteúdos; e (4) materiais de apoio ao professor, compostos por arquivos em PDF, recursos sonoros e orientações pedagógicas. Essa organização busca facilitar o planejamento docente e a continuidade das aulas, permitindo que os conteúdos sejam desenvolvidos de forma progressiva.

Resultados da Aplicação do Piloto da Plataforma Digital Lúdico

Com o objetivo de obter percepções iniciais acerca da utilização da Plataforma Digital Lúdico em contextos reais de ensino, foi realizada uma aplicação piloto entre os meses de abril e junho de 2026. Participaram desta etapa da pesquisa dez colaboradores, distribuídos em dois grupos distintos.

O primeiro grupo foi composto por cinco estudantes do curso de Licenciatura em Música com Habilitação em Educação Musical Escolar (LEM) da Universidade do

Estado de Minas Gerais (UEMG), convidados pelo pesquisador durante visita à instituição, da qual também é egresso. Além da formação acadêmica em andamento, esses participantes já desenvolvem atividades de ensino musical, atuando como professores particulares e itinerantes em diferentes contextos educativos. Dessa forma, colaboraram com a avaliação da plataforma tanto sob a perspectiva da formação docente quanto a partir de suas experiências práticas no ensino de música, contribuindo com observações relacionadas à organização dos conteúdos, à navegabilidade e às possibilidades pedagógicas do produto educacional.

O segundo grupo foi formado por cinco professores de música atuantes em diferentes contextos educacionais, incluindo escolas particulares, atuação autônoma e práticas itinerantes em distintos espaços de ensino. A seleção desses participantes ocorreu por meio de convite realizado em um grupo de professores de música no aplicativo de mensagens instantâneas *WhatsApp.* Oito profissionais manifestaram interesse em participar da experiência, sendo selecionados cinco por meio de sorteio, visando viabilizar o acompanhamento mais próximo durante o período de testes.

Os professores do segundo grupo encontravam-se distribuídos em diferentes estados brasileiros, ampliando a diversidade de contextos analisados durante a aplicação piloto. Entre eles, três atuavam no estado de São Paulo, um na Bahia e um no Acre. Quanto ao perfil profissional, três trabalhavam em escolas particulares e dois atuavam como professores autônomos e itinerantes.

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário, disponibilizado em formato PDF, composto por questões de múltipla escolha e duas questões abertas. O instrumento foi elaborado com o objetivo de avaliar a navegabilidade da plataforma, a organização dos conteúdos, a aplicabilidade pedagógica dos recursos disponibilizados e identificar sugestões de aprimoramento apresentadas pelos participantes. Além disso, muitas das informações complementares foram obtidas por meio de contatos realizados via telefone celular, em conversas informais com os próprios professores participantes, possibilitando o aprofundamento de aspectos relacionados às potencialidades e às dificuldades encontradas durante o período de teste.

A plataforma permaneceu disponível para utilização entre os dias 5 de abril e 5 de junho de 2026. Todos os participantes acessaram a plataforma utilizando seus próprios computadores e em seus contextos habituais de atuação profissional ou formação acadêmica. Buscando observar diferentes possibilidades de utilização do produto

educacional, não foi estabelecido um roteiro rígido de exploração da plataforma, permitindo que cada participante selecionasse livremente as seções mais adequadas às suas turmas e objetivos pedagógicos.

De modo geral, os participantes avaliaram positivamente a organização da plataforma, destacando a facilidade de navegação, a clareza na disposição dos conteúdos e a diversidade de materiais disponíveis. Alguns professores relataram que a plataforma contribuiu para otimizar o planejamento das aulas, uma vez que os recursos pedagógicos se encontram organizados em um único ambiente virtual.

Durante o período de testes, não foram identificados problemas relevantes no funcionamento das atividades ou na indisponibilidade dos conteúdos. As principais dificuldades relatadas estiveram associadas à qualidade da conexão com a Internet em determinados momentos, ocasionando lentidão no carregamento de alguns arquivos multimídia, sem comprometer o desenvolvimento das atividades.

Os participantes também apresentaram sugestões para futuras versões da plataforma, como a inclusão de novos jogos musicais, ampliação do repertório de atividades voltadas à musicalização infantil, expansão de propostas para o ensino de flauta doce e possibilidade de inserção de atividades produzidas pelos próprios usuários. Alguns sugeriram ainda a criação de um espaço colaborativo para compartilhamento de experiências pedagógicas, planos de aula e materiais didáticos.

Os relatos individuais também evidenciaram diferentes percepções sobre o uso da plataforma. O Professor 1 destacou sua contribuição para a organização do planejamento e continuidade das atividades, conforme relato transcrito integralmente:

"Marcelo, boa noite! Tudo bem?

Então, eu estive acessando sua plataforma e conhecendo os materiais disponíveis. Gostaria de agradecer muito a você, porque o material é muito bacana. Gostei bastante e achei muito importante.

Em alguns momentos tivemos apenas uma pequena dificuldade, principalmente porque dou aulas em diferentes locais. Como estou sempre me deslocando de uma casa para outra, nem sempre encontro um lugar onde haja um notebook disponível. No entanto, tivemos a possibilidade de trabalhar com o material impresso que você disponibilizou na plataforma, e foi assim que realizamos algumas atividades. Achei isso muito interessante.

Quero agradecer novamente, porque considero esse material muito importante. Depois precisamos conversar sobre como funciona a continuidade do acesso à plataforma. Não sei ainda quais são os seus planos, se haverá um plano anual, mensal ou outra modalidade de assinatura, mas tenho interesse em continuar utilizando a plataforma, porque ela tem ajudado bastante.

Uma das coisas que mais gostei foram as aulas. Percebi que elas não seguem uma abordagem excessivamente técnica; são mais livres, leves e voltadas para a musicalização, o que achei muito bacana e importante.

Inclusive, já pensei em montar uma escola de música aqui na minha cidade. No entanto, quando comecei a pensar em todos os custos envolvidos, percebi que seria um investimento muito alto. Foi então que conheci o seu material e vi que ele realmente é muito importante e pode contribuir bastante para o meu trabalho.

Gostei muito da plataforma e tenho interesse em continuar utilizando o material. Gostaria de saber como ficará essa continuidade, quais serão os valores e como poderemos combinar tudo certinho.

Valeu, Marcelo! Gostei muito. Um abraço!"

Análise dos relatos dos participantes

A análise dos depoimentos dos participantes permitiu identificar aspectos convergentes em relação ao uso da Plataforma Digital Lúdico, evidenciando contribuições para o planejamento pedagógico, a diversificação das estratégias de ensino e a continuidade das atividades de musicalização infantil. Também foram identificadas algumas limitações relacionadas ao acesso às tecnologias digitais. A partir dos relatos, foi possível organizar os resultados em quatro categorias temáticas.

Planejamento pedagógico e organização das atividades

O aspecto mais recorrente entre os participantes refere-se à contribuição da plataforma para o planejamento das aulas e para a organização das atividades pedagógicas. Os Professores 1, 2, 6 e 10 destacaram que a estrutura da plataforma, organizada em seções sequenciais, facilitou o planejamento das aulas, reduziu o tempo dedicado à preparação das atividades e favoreceu a continuidade do processo de ensino, permitindo que os alunos retomassem conteúdos trabalhados anteriormente.

Esses resultados corroboram as contribuições de Moran (2015), que destaca que os ambientes digitais de aprendizagem favorecem a organização do trabalho docente,

tornando o planejamento mais flexível e eficiente. Da mesma forma, Kenski (2012) afirma que a integração das tecnologias ao contexto educacional amplia as possibilidades de organização das práticas pedagógicas, enquanto Almeida (2015) ressalta que os recursos digitais atuam como mediadores do processo de ensino, contribuindo para um planejamento mais diversificado e alinhado às necessidades dos estudantes.

Diversidade dos recursos pedagógicos e enriquecimento das aulas

Outro aspecto recorrente nos relatos foi a valorização da diversidade de recursos disponibilizados pela plataforma. Os Professores 1, 3 e 7 destacaram que músicas, histórias narradas, sons de instrumentos, atividades lúdicas e materiais em formato PDF tornaram as aulas mais dinâmicas, atrativas e significativas para os alunos. Segundo os participantes, a utilização integrada desses recursos favoreceu o interesse dos estudantes e ampliou as possibilidades de exploração dos conteúdos musicais.

Essa percepção encontra respaldo em Brito (2003), que defende a musicalização baseada na experimentação sonora, na escuta e nas vivências musicais como elementos fundamentais para a aprendizagem. Da mesma forma, Almeida (2015) destaca que as tecnologias digitais favorecem a integração de diferentes linguagens e recursos pedagógicos, enriquecendo as práticas de ensino. Nessa mesma perspectiva, Krüger (2006) afirma que os recursos multimídia ampliam as possibilidades de aprendizagem musical ao articular imagens, sons e diferentes formas de interação em um mesmo ambiente educativo.

Acessibilidade e desafios tecnológicos

Embora a avaliação da plataforma tenha sido predominantemente positiva, alguns participantes apontaram limitações relacionadas às condições de acesso às tecnologias digitais. O Professor 4 relatou dificuldades ocasionadas pela instabilidade da conexão com a internet; o Professor 5 destacou a indisponibilidade frequente do computador portátil, sugerindo o desenvolvimento de uma versão compatível com dispositivos móveis; e a Professora 9 mencionou insegurança inicial decorrente da pouca familiaridade com tecnologias digitais.

Esses relatos dialogam com Belloni (2002), que ressalta que a utilização das tecnologias na educação depende de condições adequadas de infraestrutura e conectividade. De forma complementar, Kenski (2012) destaca que a efetiva integração

das tecnologias digitais requer tanto condições de acesso quanto o desenvolvimento de competências digitais pelos professores, favorecendo sua apropriação dos recursos tecnológicos no contexto educacional.

Aceitação da plataforma e intenção de continuidade de uso

Os depoimentos também evidenciaram uma avaliação positiva da Plataforma Digital Lúdico e o interesse dos participantes em continuar utilizando seus recursos. Os Professores 1 e 2 manifestaram o desejo de manter o acesso à plataforma, reconhecendo sua contribuição para o planejamento das aulas, para a organização do trabalho docente e para o desenvolvimento das atividades de musicalização infantil.

Essa percepção está em consonância com Moran (2015), ao destacar que ambientes digitais organizados e pedagogicamente estruturados tendem a favorecer sua incorporação à prática docente, tornando-se importantes instrumentos de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

De modo geral, os relatos evidenciam que a Plataforma Digital Lúdico apresentou potencial para apoiar professores da musicalização infantil, especialmente no planejamento das aulas, na diversificação das estratégias pedagógicas e na organização das atividades. Ao mesmo tempo, os participantes apontaram desafios relacionados ao acesso às tecnologias e à infraestrutura disponível, aspectos que poderão orientar futuras melhorias da plataforma. Esses resultados corroboram as discussões de Moran (2015), Kenski (2012), Almeida (2015), Brito (2003), Belloni (2002) e Krüger (2006), reforçando a importância das tecnologias digitais como recursos capazes de enriquecer as práticas pedagógicas quando acompanhadas de condições adequadas de acesso e utilização.

Considerações finais

A presente pesquisa buscou discutir possibilidades de articulação entre educação musical infantil e tecnologias digitais por meio da apresentação da Plataforma Digital Lúdico.

A partir da análise de referenciais teóricos da educação musical e das tecnologias educacionais, compreendeu-se que os recursos digitais podem ampliar possibilidades metodológicas no ensino de música, favorecendo práticas mais dinâmicas, acessíveis e interativas.

Nesse contexto, a Plataforma Digital Lúdico foi concebida como ferramenta de apoio pedagógico ao professor, reunindo propostas organizadas de atividades voltadas à musicalização infantil. Sua estrutura busca contribuir para organização das aulas, diversificação das experiências musicais e ampliação das possibilidades de mediação pedagógica.

De acordo com os relatos dos participantes, os resultados indicam que a Plataforma Digital Lúdico apresenta potencial para auxiliar professores da musicalização infantil no planejamento e na continuidade das atividades pedagógicas. Os recursos multimídia, a organização estruturada e a diversidade de materiais foram apontados como aspectos positivos, enquanto desafios relacionados à infraestrutura tecnológica, conectividade e familiaridade com recursos digitais ainda merecem atenção em futuras versões da plataforma. (KENSKI, 2012; MORAN, 2015). Esses resultados estão em consonância com as contribuições de Kenski (2012) e Moran (2015), que defendem a integração das tecnologias digitais como instrumentos capazes de ampliar as possibilidades pedagógicas, favorecer a organização do trabalho docente e enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. Ambos os autores destacam, entretanto, que a efetividade dessas tecnologias depende não apenas da qualidade dos recursos disponibilizados, mas também de condições adequadas de acesso, infraestrutura e da preparação dos professores para sua utilização pedagógica.

Além do desenvolvimento técnico da plataforma, compreende-se que a pesquisa poderá ser ampliada futuramente por meio da aplicação prática de atividades em contextos educacionais reais, permitindo análise mais aprofundada sobre a recepção dos materiais por professores e alunos.

A realização dessas futuras aplicações poderá contribuir para identificação de potencialidades, dificuldades, limitações e ajustes necessários às atividades propostas, fortalecendo a dimensão investigativa da pesquisa.

Por fim, entende-se que a utilização consciente das tecnologias digitais no ensino de música não substitui a atuação docente, mas pode fortalecer práticas pedagógicas mais participativas, criativas e conectadas às demandas educacionais contemporâneas.

Acesso ao site da plataforma Digital Lúdico

O site da plataforma Digital Lúdico constitui um espaço de divulgação e apresentação do produto educacional desenvolvido nesta pesquisa. Por meio dele, o visitante pode conhecer detalhadamente a proposta pedagógica da plataforma, suas funcionalidades e objetivos voltados à musicalização infantil mediada por tecnologias digitais.

Além disso, o site disponibiliza vídeos demonstrativos das atividades e da interface da plataforma, permitindo que professores e demais interessados possam se familiarizar com os recursos pedagógicos antes de sua utilização em contexto educacional. O acesso ao site pode ser realizado pelo seguinte endereço: www.digitalludico.com

Referências

ALMEIDA, M. Ensino de música e tecnologia: possibilidades pedagógicas na contemporaneidade. São Paulo: Moderna, 2015.

BELLONI, M. L. Educação a distância. Campinas: Autores Associados, 2002.

BRITO, T. A. Música na educação infantil. São Paulo: Peirópolis, 2003.

FONTERRADA, M. T. O. De tramas e fios: um ensaio sobre música e educação. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

GUARALDO, T. Aplicativos musicais e educação: limites e possibilidades pedagógicas. Revista da ABEM, 2019.

ILARI, B. Música na infância e adolescência: um livro para pais, professores e aficionados. Curitiba: Intersaberes, 2011.

KATER, C. Jogos musicais e aprendizagem criativa. São Paulo: Musa Editora, 2010.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

KRÜGER, S. E. Educação musical apoiada pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Revista da ABEM, v. 14, p. 75-89, 2006.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.

PENNA, M. Música(s) e seu ensino. Porto Alegre: Sulina, 2012.

TORTELLA, J. C. B.; FORNER, V. A música no ensino fundamental após a promulgação da Lei nº 11.769/08. Jornal de Políticas Educacionais, v. 12, n. 5, 2018.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Questionário de Avaliação da Plataforma de Ensino Musical (Escola Móvel)

Este questionário faz parte de uma pesquisa de mestrado na área de Educação Musical e tem como objetivo avaliar a usabilidade, aplicabilidade pedagógica e relevância de uma plataforma digital de ensino musical.

Perguntas

1 – Qual sua área principal de atuação?

( ) Musicalização infantil
( ) Ensino de instrumento
( ) Teoria musical
( ) Regência
( ) Educação musical geral
( ) Outro: _____

---

2 – Como você avalia a facilidade de navegação da plataforma?

( ) Muito fácil
( ) Fácil
( ) Regular
( ) Difícil
( ) Muito difícil

---

3 – Como você avalia a organização das 28 seções da plataforma?

( ) Muito bem organizada
( ) Bem organizada
( ) Regular
( ) Pouco organizada
( ) Muito desorganizada

---

4 – As atividades propostas demonstram aplicabilidade real no ensino de musicalização infantil?

( ) Concordo totalmente
( ) Concordo parcialmente
( ) Neutro
( ) Discordo parcialmente
( ) Discordo totalmente

---

5 – A quantidade de atividades (mais de 300) é:

( ) Excelente
( ) Muito boa
( ) Adequada
( ) Pouco suficiente
( ) Insuficiente

---

6 – A plataforma poderia auxiliar professores autônomos a reduzir custos estruturais (aluguel, contas, etc.) através do modelo de escola móvel?

( ) Concordo totalmente
( ) Concordo parcialmente
( ) Neutro
( ) Discordo parcialmente
( ) Discordo totalmente

---

7 – Como você avalia o curso de flauta doce disponível na plataforma como recurso pedagógico?

( ) Muito bom
( ) Bom
( ) Regular
( ) Fraco
( ) Muito fraco

---

8 – Ao utilizar a plataforma, por qual seção você iniciou a navegação? Por quê?

(resposta aberta)

---

9 – Quais foram os principais pontos positivos observados durante o uso da plataforma?

(resposta aberta)

---

10 – Quais melhorias ou ajustes você considera necessários?

(resposta aberta)

---

11 – Após utilizar a plataforma, você a utilizaria em suas aulas? Justifique sua resposta.

(resposta aberta)

Agradecimento!

Agradeço a todos os professores pela participação nesta pesquisa. A colaboração de cada um é fundamental para o desenvolvimento e aprimoramento da plataforma.

Esta pesquisa qualitativa é importante para a Educação Musical, pois busca explorar novas possibilidades de ensino por meio de recursos digitais, contribuindo para a prática de professores autônomos e para a ampliação do acesso à musicalização infantil.

Marcelo Rios
Aluno do Mestrado em Práticas Musicais – UEMG (Universidade do Estado de Minas Gerais) Belo Horizonte/MG