

Quiz PET Música: a gamificação como estratégia pedagógica para a aprendizagem musical

GTE 09 - Educação Musical em Espaços Alternativos de Formação

Comunicação

*Doanny Lira do Vale
Universidade Federal do Cariri
doanny.lira@aluno.ufca.edu.br*

*Cícero Ramon Fernandes de Carvalho
Universidade Federal do Cariri
cicero.ramon@aluno.ufca.edu.br*

*Judá Holanda Feitosa
Universidade Federal do Cariri
juda.holanda@aluno.ufca.edu.br*

*Marcus Aurelius Batista Freire
Universidade Federal do Cariri
marcus.freire@aluno.ufca.edu.br*

*Renata Lima Silva
Universidade Federal do Cariri
renata.silva@aluno.ufca.edu.br*

*José Robson Maia de Almeida
Universidade Federal do Cariri
robson.almeida@ufca.edu.br*

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.

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*¹ 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 desenvolver projetos como: o *Nuvinus* (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

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

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.

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, progridem 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 gamificação 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”² (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

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

quais devemos prestar atenção, como os efeitos do aumento da competição”³ (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 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.

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.

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 atual⁴.

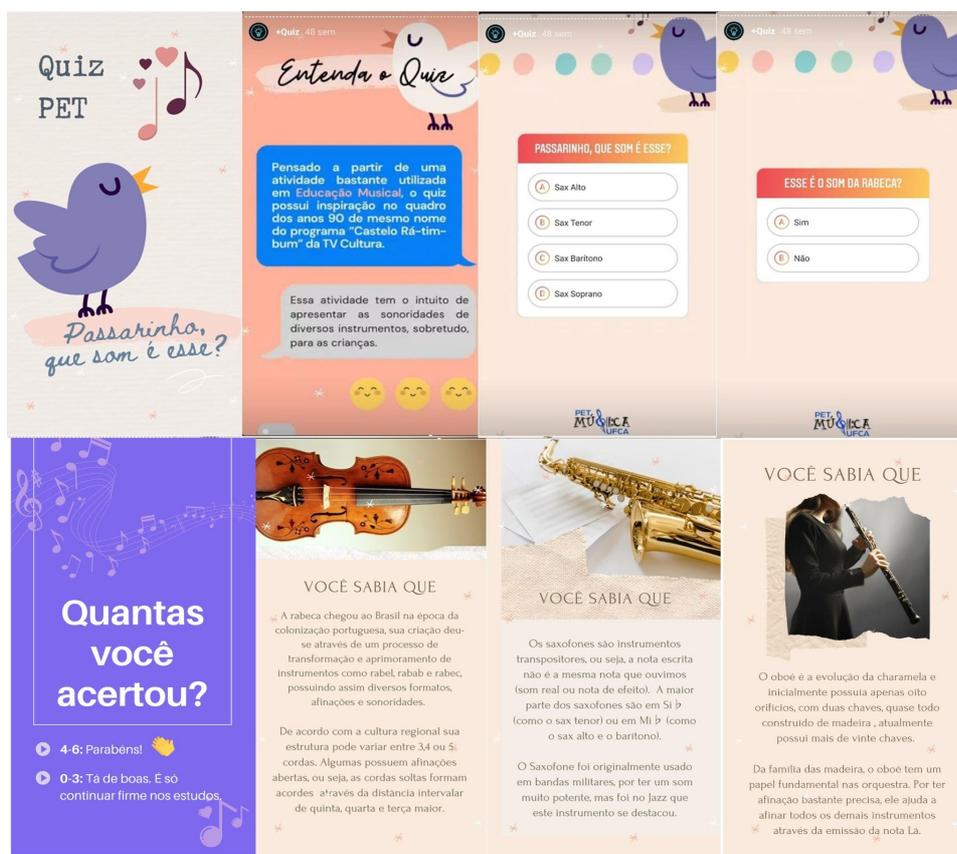
Quiz como estratégia pedagógica: O Quiz PET Música

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.

⁴ versão 197.0.0.26.119, atualizado em 19 de jul. de 2021.

Figura 1: Layout do Quiz PET Música

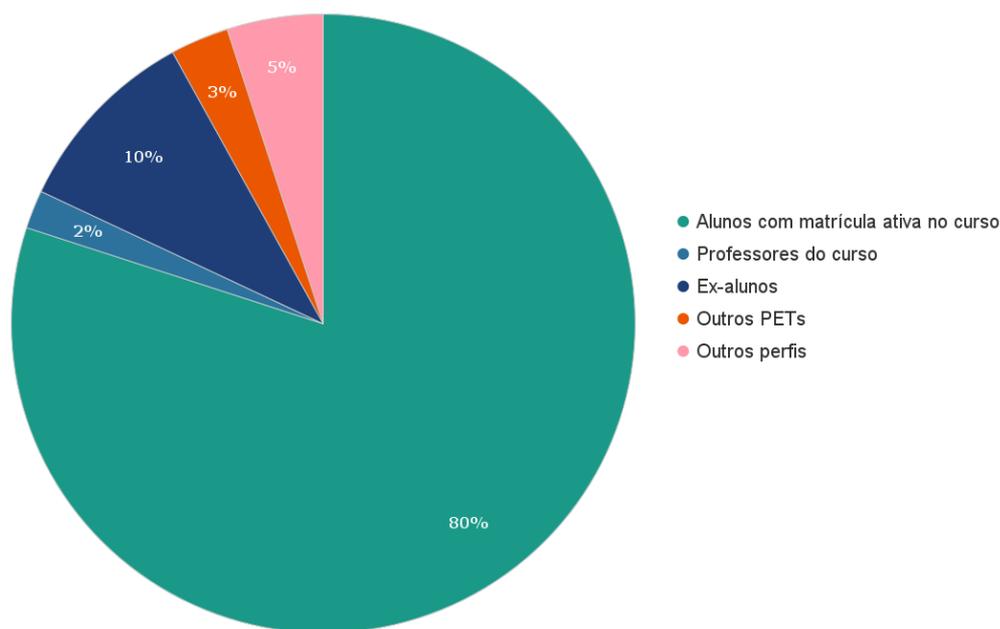


Fonte: Os autores (2021)

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)

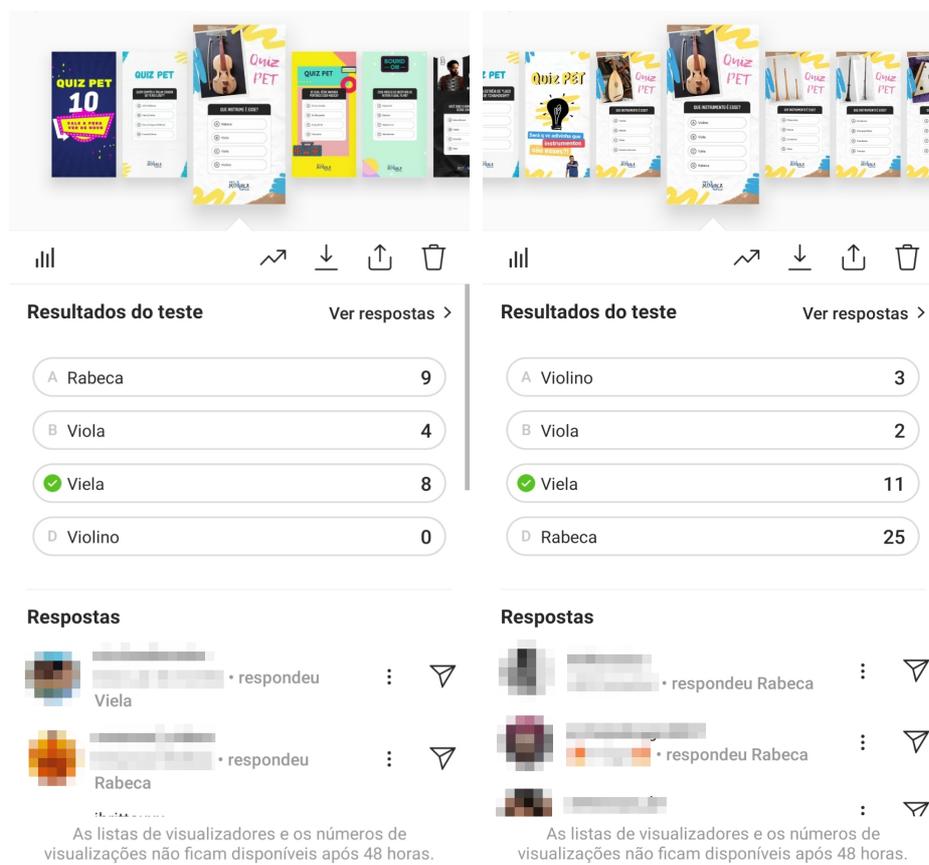
Os *quizzes* eram publicados às terças-feiras a partir das 9h no perfil do grupo PET Música UFCA e ficavam disponíveis para serem respondidos por um intervalo de 24 horas. No período que compreendeu a primeira publicação (12 de maio de 2020) até a décima edição (14 de julho de 2020), os dados levados 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. A Figura 2 demonstra um comparativo do Quiz 11 com seu correspondente, o Quiz 2 e a apresentação dos resultados colhidos no Instagram.

Figura 2: Colagem com tabelas disponibilizadas pela plataforma para apuração de dados.

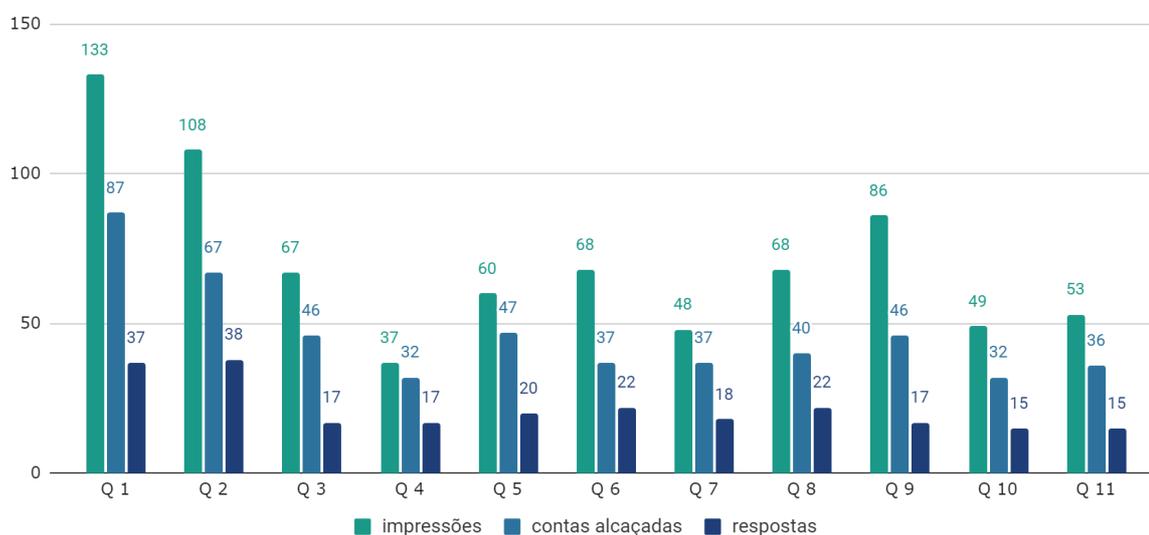


Fonte: Os autores (2021)

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*.

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

(continua)

Pergunta: Quem compôs a trilha sonora de 'O Rei Leão'?		Pergunta: Que instrumento é esse?	
Resposta: Hans Zimmer		Resposta: Viela	
Q1: Compositores (35 respostas)	Q11: Top 10 (17 respostas)	Q2: Instrumentos Medievais (41 respostas)	Q11: Top 10 (21 respostas)
48% - Hans Zimmer	35% - Hans Zimmer	60% - Rabeca	43% - Rabeca
28% - John Williams	35% - John Williams	27% - Viela	38% - Viela
24% - Harry Gregson-Williams	30% - Harry Gregson-Williams	8% - Violino	0% - Violino
0% - Howard Shore	0% - Howard Shore	5% - Viola	19% - Viola

Pergunta: De que série animada pertence essa música? Resposta: (Des)encanto		Pergunta: Essa música de abertura se refere a qual filme? Resposta: Vingadores	
Q3: Trilha Sonora (19 respostas)	Q11: Top 10 (17 respostas)	Q4: Geek (16 respostas)	Q11: Top 10 (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

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

(conclusão)

Pergunta: Você sabe o nome artístico desse cantor? Resposta: Emicida		Pergunta: Que música do Cazuza é essa? Resposta: Ideologia	
Q5: #BlackLiveMatters (26 respostas)	Q11: Top 10 (12 respostas)	Q6: 80's Retro (19 respostas)	Q11: Top 10 (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	
Q7: São João (20 respostas)	Q11: Top 10 (15 respostas)	Q8: Orgulhe-se (21 respostas)	Q11: Top 10 (15 respostas)
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	
Q9: Beatles (20 respostas)	Q11: Top 10 (10 respostas)	Q10: Censurado (35 respostas)	Q11: Top 10 (21 respostas)
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

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.

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 tornarem 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

MONTARDOL, Sandra Portella. *Selfies no Instagram: implicações de uma plataforma na configuração de um objeto de pesquisa*. *Galaxia* (São Paulo, online), ISSN 1982-2553, n. 41, mai-ago., 2019, p. 169-182.

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.