

Games e educação musical: possibilidades para o ensino de música entre crianças do Ensino Fundamental através de materiais dos jogos eletrônicos

Luiz Antonio Prior Junior
Escola de Música da UFRJ
luiz.prior@gmail.com

Comunicação

Resumo: O presente artigo pretende investigar possibilidades de uso de materiais derivados dos jogos eletrônicos no contexto do ensino musical escolar. Esta investigação em andamento, vinculada à linha de pesquisa Educação, Cultura e Pensamento, no curso de Mestrado em Educação Musical, oferecido pelo Programa de Pós-Graduação em Música da Escola de Música da UFRJ busca, através dos games eletrônicos, acessar experiências e vivências lúdicas dos alunos na sua relação com jogos, e utilizar materiais oriundos destes jogos no ensino musical. Esta pesquisa busca interagir com estes materiais através das abordagens das "transformações metafóricas do discurso musical" (Swanwick) e "paisagem sonora" (Schafer). Orienta-se pelos estudos de Cultura da Convergência (Jenkins), Estudos dos Jogos (Huizinga), Ludicidade (Luckesi) e Sociologia do Lazer (Dumazedier), de forma a abordar o fenômeno dos jogos e a aprendizagem (Lynn Alves), e sua relação com as vivências estudantis dentro de uma abordagem interdisciplinar e transmidiática; que compreende a experiência de ensino e aprendizagem para além do espaço escolar, ocorrendo também no contexto do lazer e assumindo o ato de jogar como elemento da cultura. Esta proposta busca, através de coletas de dados e metodologia da pesquisa-ação, contribuir para o trabalho de educadores musicais, investigando possibilidades dentro do contexto das novas tecnologias da informação e comunicação (TICS).

Palavras chave: educação musical, jogos eletrônicos, pesquisa-ação.

Introdução

Enquanto educadores, somos constantemente convidados a repensar nossas práticas, a conhecer abordagens e materiais diversos, buscar o diálogo na relação educador-educando. Tentamos valorizar e acessar materiais, vivências e experiências de nossos alunos, nos deparamos com um universo musical e cultural vasto. Este trabalho busca estabelecer estas relações com diversos objetos e materiais pertencentes ao universo das crianças e pré-adolescentes que compõem a faixa etária do Ensino Fundamental, através de um tipo específico de elemento cultural: os jogos eletrônicos.

Esta investigação é motivada pela seguinte pergunta: "Quais os usos, para a educação musical entre alunos do Ensino Fundamental, de materiais derivados dos jogos eletrônicos? Esta pergunta central é precedida por outros questionamentos que irão auxiliar na elaboração de possíveis hipóteses e propostas de trabalho:

- Quais os jogos eletrônicos que as crianças jogam? Com qual frequência?
- Como se relacionam com estes jogos?
- Jogam estes jogos com o som ligado ou desligado?
- Percebem o elemento sonoro e/ou musical?
- A experiência de jogo no momento de lazer acomoda esta percepção?
- O jogo pode estar inserido no contexto de uma aula de música?

Esta pergunta e seus desdobramentos pretendem estabelecer um quadro de referência para o levantamento de possibilidades e, através de resultados e questionamentos, propor algumas práticas, entre alunos e professores. Uma investigação desta natureza é composta por etapas determinadas, as quais podem, através do delineamento do percurso da pesquisa, orientar novos procedimentos e produzir desdobramentos outros.

Esta proposta de projeto, vinculado à linha de pesquisa Educação, Cultura e Pensamento, no curso de Mestrado em Educação Musical, oferecido pelo Programa de Pós-Graduação em Música da Escola de Música da UFRJ, busca uma investigação que possa identificar e articular conhecimentos de educação musical, inspiradas a partir de conceitos alinhados com Swanwick (2003) e Schafer (1991), e construir possibilidades junto ao referencial teórico da linha de pesquisa de origem, trazendo contribuições elaboradas a partir de estudos da Cultura da Convergência, de Henry Jenkins (2006), a Sociologia do Lazer segundo o sociólogo Joffre Dumazedier (2002), a Ludicidade através da abordagem de Luckesi (2005) e o estudo dos Jogos segundo o trabalho do historiador holandês Johann Huizinga (2000). Este trabalho também se integra com contribuições da pesquisadora Lynn Alves (2008) acerca dos jogos eletrônicos e aprendizagem.

Fundamentação teórica

Pensar em educação musical, em um primeiro instante, nos remete ao ensino tradicional, como na clássica associação do ensinamento do mestre e discípulo, comum até meados do séc. XVIII (FONTERRADA, 2008, p.59). Contudo, o ensino da música acompanhou as mudanças e demandas sociais, e se já na época havia uma preocupação com a educação musical de crianças e jovens, como cita a autora

Não obstante a ausência de escolas, há um volume enorme de informações a respeito da educação no período. A presença abundante de literatura pedagógica indica que a infância e a adolescência já eram, a esse tempo, reconhecidas pelas autoridades e pelas famílias e que, a partir daí, as crianças passariam a ser objeto de estudo e preocupação. Não é por acaso que o período coincide com o surgimento de métodos educacionais, em alguns dos quais se observam as primeiras tentativas de se incorporar o ensino da música na educação (idem, p.59).

O século XIX e a passagem para o século XX mostram um notável desenvolvimento em diversas áreas do conhecimento, como estudos de psicologia, filosofia, teoria do conhecimento e educação, os quais projetam influências no pensamento educacional musical. Surgiram “propostas de natureza artística, capazes de atuar nos âmbitos individual e coletivo, buscando aperfeiçoar as qualidades e a sensibilidade humanas, graças à aproximação com a arte” (idem, p.96). Essas novas abordagens, citadas por Fonterrada como “métodos ativos” em educação musical, em associação paralela com os métodos ativos em Educação, trazem novos ares para a discussão acerca do ensino de música.

É fundamental para o educador o conhecimento destes autores e pedagogos, para que tenha uma formação sólida e seja capaz de articular e compreender múltiplas possibilidades de aprendizado do seu alunado, não se prendendo a apenas um método ou abordagem.

Estado da arte do objeto de pesquisa

Através da experiência docente com crianças e jovens, cada vez mais mostra-se a presença das novas mídias e tecnologias. Na atualidade, os recursos tecnológicos e as interações com mídias digitais já fazem parte significativa da realidade brasileira.

Um levantamento bibliográfico utilizando a rede municipal de ensino do município do Rio de Janeiro como referência para orientações metodológicas e pedagógicas forneceu material voltado para professores da rede que já pressupõe esta articulação entre mídias e educação. Publicado pela Editora MultiRio e dirigido por Regina Protásio, *A Escola Entre Mídias: Linguagens e Usos*, da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, aponta para alguns dos entrelaçamentos possíveis, fruto deste novo cenário social e educacional. Destes, destaco duas possibilidades para o ensino musical retratadas nesta obra: a Linguagem Sonora, que pretendo articular junto ao campo de estudos da paisagem sonora (Schafer), e a Leitura da Hipermídia, que tratando do jogo eletrônico como possibilidade educacional, que buscarei relacionar com alguns conceitos como transformações metafóricas, camadas do discurso musical, e o modelo C(L)A(S)P (Swanwick).

Nesta publicação, já é apresentada a noção de Cultura da Convergência, de Henry Jenkins. Para este autor, por convergência se compreende “o fluxo de conteúdo através de múltiplas indústrias de mídia, e o comportamento migratório de público que irá a praticamente qualquer lugar em busca das experiências de entretenimento que querem” (JENKINS, 2006, p.2) Outro aspecto da cultura da convergência é a cultura participativa, que contrasta com o noção que este chama de cultura passiva, isto é, de velhas mídias passivas, onde o controle do conteúdo está somente nas mãos do emissor (idem, p.3)

Estes conceitos entram em cena ao lidarmos com a atualidade, em que existe toda uma cultura midiática voltada para a interatividade, e também de acesso cada vez mais facilitado. Crianças e jovens hoje são consumidores em potencial, e se por um lado a tecnologia abre um mundo de possibilidades, também os expõe a cada vez mais a influências e agenciamento por parte de produtos e produtores do *mass media*. Jenkins atenta, em outro estudo em que colabora chamado *Confrontando os Desafios da Cultura Participativa*, para uma categoria que chama de novos letramentos midiáticos. Para o autor

quase todos os novos letramentos envolvem habilidades sociais desenvolvidas através de colaboração e relações. Estas habilidades se amparam nos alicerces do letramento tradicional, competências de pesquisa, técnica, e análise crítica ensinadas em sala de aula. (...) Novos letramentos midiáticos incluem o letramento tradicional que se desenvolveu com a cultura impressa, assim

como as novas formas de letramento dos meios de massa e digitais (Jenkins et al, 2009, p.29) .

Dialogar com estes novos letramentos exige uma postura crítica por parte do professor, diferente de uma atitude laissez-faire que o autor identifica, uma visão equivocada que atribui um caráter autônomo ou assimilável a essas novas mídias, e que operariam sem necessidade de mediações. Esta visão, de teor salvacionista, incorre em três problemáticas (idem, p.15) destacadas dentro do escopo desta cultura participativa:

1. Participação (Participation gap): O acesso às novas mídias ainda é restrito e há desigualdades entre o âmbito do acesso e das possibilidades de participação;
2. Transparência (Transparency problem): assume que os jovens estão ativamente refletindo acerca de suas experiências com a mídia e podem articular por si mesmas o que aprendem através da sua participação
3. Ética (Ethics Challenge): assume que crianças e jovens possam, por si mesmos, endereçar e elaborar acerca de condutas éticas e morais na sua interação com um complexo e diverso ambiente social conectado.

Buscando elementos desta Cultura da Convergência para corroborar nossa prática docente, é necessário adentrar nestes estudos e buscar formas eficientes e críticas de lidar com estes materiais. A abordagem que proponho, nesta pesquisa, envolve os jogos eletrônicos, entendendo estes como expressão de uma das competências dos novos letramentos digitais, o jogar (Play, no original).

Jogar é ativar e interagir com um produto, descobrir seu funcionamento, aprender as suas regras e funcionamentos internos; é uma atividade que engloba decisões, habilidades e envolvimento, o qual demanda esforço e por vezes pode ser tão cansativo quando um dever de casa (idem, p.37), e como aponta Jenkins, permite que um indivíduo colete materiais, desenvolva habilidades, sobretudo através desta atividade profundamente motivada, onde há uma meta a alcançar ou um papel que importa à pessoa.

Inserido desta dinâmica do jogar, há um motor de aprendizagem bastante relevante. Esta atitude é fundamental no desenvolvimento cognitivo da criança e reflete-se em outros campos:

jogar, como psicólogos e antropólogos já tem há muito reconhecido, tem um papel chave em formar relações das crianças com seu corpo, ferramentas, comunidades, o seu entorno e o conhecimento. Através do jogar, elas (crianças) podem assumir papéis, experimentar com processos culturalmente centrados, manipular recursos chave, e explorar os ambientes ao seu redor. Tão qual elas crescem, jogar pode motivar outras formas de aprendizado (idem, p.35);

além disto, pode-se enfatizar como o jogo eletrônico é, muitas vezes, o primeiro contato da criança e do jovem com este novo ambiente conectado.

Os games já são considerados produtos dentro de toda uma indústria do entretenimento, figurando ao lado do audiovisual, da música pop, quadrinhos, jornal e revistas, tendo lugar de destaque nos investimentos de grandes grupos midiáticos (Jenkins, 2006, p16). A partir desta constatação, retorno para o material didático da SME-RJ para relacionar jogo e educação: o texto “Refletindo sobre a dimensão social e educativa dos jogos eletrônicos”, de Luiz Eduardo Ricon, assessor da diretoria de Mídia e Educação da MultiRio, aborda a dimensão cultural dos jogos eletrônicos:

os jogos eletrônicos vêm se firmando cada vez mais não só como produtos comerciais de grande sucesso, mas também como fenômenos culturais e sociais que promovem e apoiam a interação e a sociabilidade dos usuários. No “ecossistema” midiático contemporâneo, no qual crianças e adolescentes estão imersos desde praticamente o seu nascimento, os videogames ocupam lugar de destaque, em suas múltiplas e variadas plataformas (estando presentes em consoles, jogos portáteis, nos computadores, tablets e demais dispositivos pessoais) (RICON, 2012, p.67).

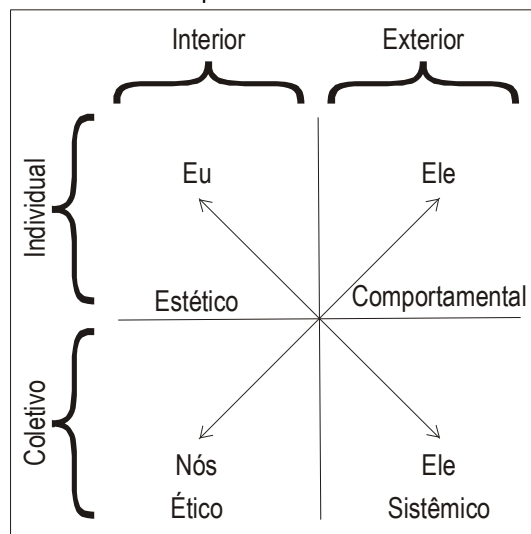
Segundo a pesquisa TIC DOMICÍLIOS de 2014, encomendada pelo CGI, Comitê Gestor da Internet, “dos 19211 domicílios consultados, 92% possuíam aparelhos celulares, 17% tablet, 30% computador portátil, 28% computador de mesa e 19% consoles de videogame”, adicionando, desta maneira, mais informação para a relevância deste fenômeno cultural, o game digital.

Esta dimensão cultural do jogo eletrônico demonstra a sua pertinência e presença no cotidiano dos jovens, motivando uma pesquisa para levantar possibilidades e abordagens que possam aproximar-se da realidade do aluno, não necessariamente ligadas ao ambiente escolar. Neste sentido, é importante que consideremos a ludicidade, que Luckesi destaca como uma

experiência integral do ser humano, que o realiza em suas quatro dimensões, através de um eixo de internas, externas, individuais e coletivas, a saber:

- experiência estética (INTERIOR X EU)
- experiência comportamental (EXTERIOR X ELE)
- Experiência ética (INTERIOR X NÓS)
- Experiência sistêmica (EXTERIOR X ELE)

FIGURA 1 – Quadro referencial - Ludicidade e dimensões da experiência lúdica



Fonte: LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. p.4

Incorporar o elemento da ludicidade trará contribuições para a aprendizagem. Contudo, não necessariamente esta é feita apenas de atividades lúdicas, mas sim como uma possibilidade, um estado que pode ser atingido de plenitude em qualquer realização humana;

"uma experiência integral do ser humano é aquela que o realiza em suas quatro dimensões --- que permitem a vivência da estética e da espiritualidade, assim como a experiência ética, ambas assentadas sobre a materialidade externa da constituição bio-psicológica, de um lado, e dos sistemas sociais e históricos de relações, de outro. (...) Deste modo, quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. (LUCKESI, p.6)

Referencial Teórico - Revisão de Literatura

A primeira etapa é uma revisão acerca do campo de conhecimento "educação musical"; a pesquisa busca inspiração nos conceitos de escuta e paisagem sonora do musicólogo e educador Murray Schafer, e inspira-se no Modelo C(L)A(S)P, de Keith Swanwick, além de temas centrais a seu trabalho.

Será fundamental articular estes conhecimentos com outros autores; neste estudo buscaremos trabalhar dentro da perspectiva da Cultura da Convergência, de Jenkins, mas também acrescentando duas colaborações: a sociologia do lazer, de Dumazedier, e os estudos dos jogos de Huizinga, a Ludicidade segundo Luckesi e os jogos digitais e aprendizagem segundo Lynn Alves.

A experiência de jogar é imersiva, conta com recursos tecnológicos, narrativos e audiovisuais para complementar a vivência do jogador. Está inserida no contexto do lazer; a abordagem, quanto ao ensino musical, pode ter o seu caráter formal evidenciado quanto a presença do professor pesquisador e da busca por ferramentas e recursos para o ensino; mas sobretudo, é importante destacar que a busca é pelos materiais inseridos em um contexto de uma atividade de lazer, cuja definição Dumazedier oferece:

A produção do lazer em todas as categorias sociais teve incidências importantes, embora muitas vezes ocultas, sobre a própria cultura(...) Entendemos aqui por cultura a que é criada em cada geração por aqueles que estão mais avançados na elaboração do pensamento técnico, científico, artístico, literário, filosófico, religioso ou político. Esta cultura pode estar reservada a minorias ou, pelo contrário, ser compartilhada, democratizada pela escola, pelos mass media, pelas instituições e pelas associações de todos os gêneros. (DUMAZEDIER, 2002, p.198)

Destaco neste aspecto que o jogo eletrônico encaixa-se na definição do autor, configurando-se em uma forma de lazer, proveniente da cultura e fruto do atual avanço técnico-científico das novas mídias digitais. Por isto, é fundamental olhar para este lazer como um fenômeno em si, que possui o seu próprio tempo, e neste sentido, é um outro tempo-espço, fora do tempo escolar;

O desenvolvimento do tempo de lazer e das atividades culturais correspondentes criou aos poucos, paralelamente à escola, uma segunda

escola (...) Esta, de fato, tende a tornar-se ao longo da vida a fonte de uma segunda cultura, que prolonga, destrói, corrige ou questiona a da escola, não só no tocante às crianças, mas também aos adolescentes e adultos.

Com efeito, o lazer não é só um tempo novo, um tempo tornado livre para as atividades culturais. É também um conteúdo novo do que se pode chamar cultura geral. Este modelo cultural prolonga o modelo escolar. (idem, 2002, p.198)

O jogo, seja ele eletrônico ou simples, tal como um jogo de tabuleiro ou dados, é uma prática cultural, e que possui suas características fundamentais. Inscreve-se nele uma experiência que Huizinga denomina de *Círculo Mágico*, isto é, um tempo e local de experiências fora da vida, mas que, ao fim do momento do jogo, pode se sair com saberes advindos desta experiência vivenciada dentro do círculo:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade.

Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até ao fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (...) Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. (HUIZINGA, 2001, p.11)

Destaco também a contribuição da pesquisa de Lynn Alves (2008), da Universidade Estadual da Bahia, acerca das relações entre jogos digitais e aprendizagem. Neste estudo, é enfatizado que a escolha dos games a serem consultados passa pelo crivo dos jogos comerciais, isto é, aqueles que estão disponíveis aos alunos, não se constituindo necessariamente em jogos educativos ou aplicativos educacionais:

A concepção que norteia as investigações parte da premissa de que qualquer jogo pode ser utilizado no espaço pedagógico, não existindo uma dicotomia entre jogos eletrônicos para entretenimento e jogos eletrônicos para educação. (ALVES, 2008, p.7)

Nesta abordagem, a proposta levantada pela autora envolve o jogo eletrônico na escola, mas não somente em uma atividade ou tomando o local de entretenimento; o professor torna-se também um mediador, possibilitando discussões acerca de elementos presentes nos jogos e buscando conhecer e compreender as relações que os discentes estabelecem com estes elementos da cultura digital.

A intenção não é transformar as escolas em *lan houses*, até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos *games*, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas. Ou ainda, aprender com estes sujeitos novas formas de ver e compreender esses artefatos culturais. (idem, p.8)

Enfoque Metodológico

Sendo um trabalho de investigação que terá crianças como objeto de estudo, é necessário considerar uma abordagem fundamentada em princípios éticos; busco no trabalho da educadora Sonia Kramer acerca da questão da Autoria, autorização e dos princípios éticos na pesquisa com crianças”. Buscarei nas apontamentos de Thiollent (2011) e outros possíveis autores o suporte metodológico investigativo, dentro da perspectiva da pesquisa-ação como método.

Esta escolha se afirma devido ao contexto específico desta pesquisa, o meio educacional, de forma que pesquisador, professores e equipe pedagógica e alunos serão atores e participantes, ressaltando a dinâmica presente no espaço escolar e as atuais concepções de construção do conhecimento, mostrando que alunos são sujeitos do seu aprendizado. Sobre este método, Thiollent destaca:

Consideramos que a pesquisa-ação não é constituída apenas pela ação ou pela participação. Com ela é necessário produzir conhecimentos, adquirir experiência, contribuir para a discussão ou fazer avançar o debate acerca das questões abordadas. Parte da informação gerada é divulgada, sob formas e meios apropriados, no seio da população. Outra parte da informação, cotejada com resultados das pesquisas anteriores, é estruturada em conhecimentos. Estes são divulgados pelos canais próprios às ciências sociais (revistas,

congressos, etc.) e também por meio de canais próprios a esta linha de pesquisa (THIOLLENT, 2011, p.28)

Esta pesquisa será composta de três etapas: exploratória, temas intermediários e divulgação de resultados. A pesquisa-ação pode ter um planejamento flexível das etapas intermediárias (idem, p56), tendo em conta a possibilidade de discussão de temas, apresentação de novas questões e colocação de novos problemas. Nesta etapa intermediária, será feita discussão acerca da elaboração e emprego de recursos a para a coleta de dados. Dentre estes recursos, poderão constar anotações sobre o acompanhamento das atividades, diário de observação, registros audiovisuais; quanto a elaboração de questionários, entrevistas semi-estruturadas, relatos. A fase Intermediária também prevê um plano de ação: esta é uma característica destacada por Thiollent (2011, p.79); é exigência deste método investigativo "para corresponder ao conjunto dos seus objetivos, a pesquisa-ação deve se concretizar em alguma forma de ação planejada, objeto de análise, deliberação e avaliação".

Esta ação deve ser fruto das exigências e preocupações daqueles atores (idem, p.32) Neste sentido, busca-se problematizar a questão dos games como produto midiático amplamente consumido e acessível, e seus possíveis desdobramentos e potencial para a educação musical. Este plano de ação será definido através das discussões e achados dos materiais de acompanhamento de atividades e fichas acerca dos jogos consultados. Sendo fruto deste debate e processo de construção de uma ação prática, pode envolver, entre algumas possibilidades previstas: atividades com os jogos e aplicativos eletrônicos, vivências, oficinas, discussões, performances, remixagens e produções derivativas como arranjos, entre outros possíveis desdobramentos, pensados como construção do conhecimento por e através da comunidade discente, docente, técnica e acadêmica.

A previsão de etapas segue-se a este percurso de pesquisa:

A - Fase exploratória:

- 1.Revisão de Literatura
- 2.Levantamento documental

B - Fase Intermediária

- Discussões temáticas
- Aplicação de questionários
- Tratamento de dados iniciais
- Discussão de plano de ação
- Contato com jogos e materiais citados nos questionários
- Elaboração de plano de ação
- Acompanhamento das atividades e registro documental dos achados.

C - Divulgação de resultados

Perspectivas

Esta pesquisa pretende contribuir para educadores musicais com atividades e materiais advindos da cultura digital a qual seus alunos estão intimamente conectados, neste caso em especial os jogos eletrônicos, propiciando possibilidades de diálogo e estabelecimento de novas relações de aprendizagem, levando em conta suas vivências, trazendo um pouco de sua identidade para o espaço escolar. Uma proposta que pretende romper com a concepção cristalizante que opõe lazer e aprender, integrando estas duas instâncias em uma vivência lúdica e prazerosa para educandos e educadores.

Referências

- ALMEIDA, Virgílio A. U. (Coord.). *TIC DOMICÍLIOS Brasil 2014: Pesquisa sobre a proporção de domicílios com equipamentos TIC*. São Paulo: CGI.br. 2014.
- DUMAZEDIER, J. (2002). *Lazer: valores residuais ou existenciais?* In Poirier, J. (Dir.). *História dos Costumes v.7 - Éticas e Estéticas*. Lisboa: Editora Estampa, pp176-199.
- ALVES, Lynn. *Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*. In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível no URL: <http://eft.educom.pt>.
- FONTEERRADA, M. T de T. *De tramas e fios: um ensaio sobre musica e educação*. 2ª edição. São Paulo: UNESP, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. In: GUINSBURG, J. (Dir.); *Coleção Estudos - Filosofia*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York. 2006.
- JENKINS, H et al. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press: Massachusetts, 2009.
- KRAMER, S. *Autoria e Autorização: Questões éticas na pesquisa com crianças*. *Cadernos de Pesquisa* [online]. 2002, n.116, pp. 41-59. ISSN 1980-531
- LUCKESI, Cipriano. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 08.07.2016
- RICON, L.E. *Refletindo sobre a dimensão social e educativa dos jogos eletrônicos*. In: Protásio, R (Dir). *A Escola entre Mídias: Linguagens e usos*. Rio de Janeiro: MultiRio, 2012. pp66-71
- SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. Tradução de Marisa de O. T. Fonterrada. São Paulo: UNESP, 1991.
- SWANWICK, K. *Ensinando musica musicalmente*. Tradução de Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo: Moderna, 2003.
- THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-Ação*. 18ª edição. São Paulo:Cortez,2011.