



GAMIFICAÇÃO NO ENSINO MUSICAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O JOGO DIGITAL MELODY MAKER NO PROJETO CAVANIS

JOICEMARA APARECIDA DO AMARAL; FERNANDA DE ASSIS OLIVEIRA TORRES

Introdução: Este relato contextualiza a aplicação da gamificação no ensino musical por meio de uma experiência prática vinculada ao estágio docente no curso de mestrado em música da UFU, sendo realizada no Projeto Social Cavanis, que atende crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade socioeconômica, a implementação do jogo Melody Maker foi utilizada para ensinar conceitos básicos, como melodia e andamento, e criação livre. Nesse contexto, os princípios da gamificação foram utilizados na apresentação de desafios, como criar a escala de dó maior ou ajustar o ritmo conforme o andamento desejado. Como também, na interação com a ferramenta que oferece feedback visual e auditivo imediato, permitindo que os alunos ajustassem suas criações em tempo real. Dessa forma, o processo de tentativa e erro, característico dos jogos, favoreceu o desenvolvimento das habilidades musicais de forma descontraída e motivadora. **Objetivo:** O objetivo deste trabalho é compartilhar os resultados obtidos com a utilização da gamificação, por meio do Melody Maker, detalhando as atividades realizadas e os resultados obtidos em um projeto social. **Relato de caso/Experiência:** Durante o estágio de docência na UFU, desenvolvemos um plano de aula para introduzir os conceitos musicais de melodia e andamento, sendo a sequência didática estruturada em três fases. A primeira foi a introdução dos conceitos teóricos, a segunda construção prática com o Melody Maker e a terceira criação livre no ambiente digital. Sendo assim, os alunos puderam compor suas próprias melodias e experimentar a criação livre de forma lúdica, desenvolvendo suas habilidades musicais por meio de interações dinâmicas e feedback imediato. O registro das atividades foi feito por meio de fotos e replicados em um vídeo, permitindo a criação de um material final de apresentação para compartilhamento com seus familiares. **Conclusão:** A utilização do Melody Maker no ensino musical do Projeto Cavanis revelou ser uma solução para promover o aprendizado de maneira interativa e lúdica. Nesta experiência, concluímos que a gamificação facilitou a compreensão dos conceitos musicais e incentivou a criatividade dos alunos, podendo ser uma ferramenta valiosa para o ensino de música, especialmente em contextos de vulnerabilidade social.

Palavras-chave: **EDUCAÇÃO MUSICAL; TECNOLOGIAS INTERATIVAS; JOGOS DIGITAIS; APRENDIZADO LÚDICO; INCLUSÃO SOCIAL**