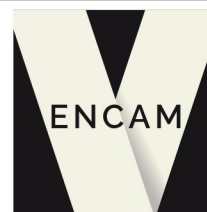




27 A 30 DE MAIO DE 2026

V ENCONTRO DE COGNIÇÃO E ARTES MUSICAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE



APRENDIZAGEM MUSICAL ATRAVÉS DE JOGOS: adaptação e implementação da abordagem LMTP no contexto cultural do nordeste brasileiro

Hermetac Leite dos Santos¹, Marco Antonio Toledo Nascimento²

¹Universidade Federal do Ceará, ²Universidade Federal do Ceará
hermetac.leite@gmail.com, marcotoledo@ufc.br

RESUMO

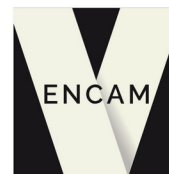
PROBLEMA

Este trabalho apresenta uma revisão da literatura de caráter exploratório, um procedimento que visa "proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito" (Gil, 2017), realizada para fundamentar a fase inicial de um projeto de pesquisa, a ser desdobrada futuramente em uma revisão integrativa. O estudo investiga a adaptação da abordagem pedagógica Learning Music Through Play (LMTP) ao contexto do Nordeste brasileiro, fundamentando-se na obra de Boller e Kapp (2018) e no modelo "Aprender Música Tocando um Instrumento Musical" (Nascimento, 2022), que foca no desenvolvimento da autorregulação da aprendizagem instrumental. A problemática central reside na compreensão de como a estrutura lúdica e a representatividade cultural e étnico-racial (Santos, 2023; Santos, 2017; Petit & Silva, 2011) auxiliam no gerenciamento do próprio progresso musical frente às especificidades da realidade cearense, considerando o contexto afrorreferenciado do estudante de Sobral-CE (Silva, 2015; Silva, 2022). Questiona-se como o referencial teórico embasa a ludicidade e a integração cultural como facilitadores da internalização de processos metacognitivos e da autonomia discente.

OBJETIVOS

Mapear as convergências teóricas entre a ludicidade e a aprendizagem autorregulada (Zimmerman, 2002; Cartier, 2007) aplicadas ao ensino de música. Especificamente, busca-se: 1) identificar os mecanismos cognitivos acionados pelo design de jogos educativos sob a ótica do modelo de Nascimento (2022); 2) analisar como a cultura local afrorreferenciada e a Pretagogia (Petit & Silva, 2011) podem ser integradas como





facilitadores cognitivos, através do sentimento de pertencimento e identidade; e 3) fundamentar a futura implementação da LMTP na Universidade Federal do Ceará (UFC), campus Sobral.

MÉTODO

Pesquisa de cunho teórico-bibliográfico e natureza exploratória. O método consistiu em um levantamento em bases de dados acadêmicas (Capes e Google Acadêmico), selecionando fontes que tratam de pedagogia instrumental, psicologia cognitiva e educação das relações étnico-raciais. A análise focou na interseção entre o engajamento lúdico e a eficácia dos processos de autorregulação na prática instrumental. Os critérios de seleção das fontes basearam-se na aderência aos pressupostos teóricos do modelo de Nascimento (2022) e priorizaram obras alinhadas ao referencial teórico da linha de pesquisa em que o estudo se insere, garantindo a coesão epistemológica.

RESULTADOS

A análise bibliográfica aponta que estruturas lúdicas com metas e feedback imediato (Boller & Kapp, 2018) favorecem o ciclo de autorregulação (planejamento, execução e autorreflexão) de Zimmerman (2002). Infere-se que o engajamento lúdico atua na redução da percepção de esforço em tarefas técnicas, otimizando a memória de trabalho e os processos metacognitivos (Nascimento, 2022). A integração de saberes tradicionais (Petit & Silva, 2011) fortalece o pertencimento, atuando como facilitador para o engajamento cognitivo.

CONCLUSÕES

A síntese teórica evidencia que a articulação entre ludicidade e cultura otimiza processos cognitivos. Verificou-se que o uso de jogos baseados na realidade sociocultural cearense e na Pretagogia (Petit & Silva, 2011) reduz a resistência emocional e a percepção de esforço em tarefas complexas. Esse cenário favorece a autorregulação (Cartier, 2007), pois os mecanismos de metas e feedback imediato presentes no design dos jogos (Boller & Kapp, 2018) são ressignificados pelo sentimento de pertencimento. Conclui-se que a cultura atua como suporte estrutural, permitindo ao estudante internalizar estratégias metacognitivas com maior fluidez e autonomia no contexto local.

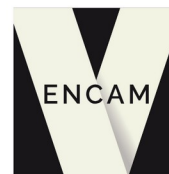
PALAVRAS-CHAVE

Educação Musical, Jogos, Aprendizagem Autorregulada, Processos Cognitivos, Pretagogia.

REFERÊNCIAS

- Boller, S., & Kapp, K. (2018). Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. DVS Editora.
- Cartier, S. (2007). Apprendre en lisant au primaire et au secondaire: mieux comprendre et mieux intervenir. Éditions CEC.
- Gil, A. C. (2017). Como elaborar projetos de pesquisa (6. ed.). São Paulo: Atlas.





NASCIMENTO, M. Learning music by playing an instrument: self-regulated learning for instrumental music education. Proceedings of the 35th Annual ISME World Conference (Virtual), 1(1), 264-270. 2022.

Petit, S., & Silva, G. (2011). Pretagogia: referencial teórico- metodológico para o ensino da história e cultura africana e dos afrodescendentes. Universidade Federal do Ceará.

Santos, C. (2017). Saberes percussivos nas escolas públicas da cidade de Fortaleza. [Tese de doutorado, Universidade Federal do Ceará]. Repositório Institucional da UFC.

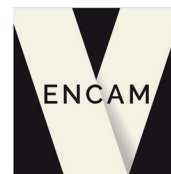
SANTOS, Hermetac. Capoeira: uma proposta pedagógica de ensino de percussão em escola básica. 2023. 71 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

Silva, F. O. D. (2022). A arte de educar gingando: aspectos e contribuições da capoeira para a educação. Pimenta Cultural.

Silva, R. F. (2015). Africanidades no ritual das ladainhas de capoeira angola: Pretagogia e produção didática no Quilombo [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Ceará]. Repositório Institucional da UFC.

Zimmerman, B. (2002). Becoming a self-regulated learner: an overview. Theory Into Practice, 41(2), 64-70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2





MUSIC LEARNING THROUGH PLAY: adaptation and implementation of the LMTP approach in the cultural context of the brazilian northeast

Hermetac Leite dos Santos¹, Marco Antonio Toledo Nascimento²

¹Universidade Federal do Ceará, ²Universidade Federal do Ceará

hermetac.leite@gmail.com, marcotoledo@ufc.br

ABSTRACT

PROBLEM

This paper presents a narrative literature review with an exploratory focus—a procedure aimed at "providing greater familiarity with the problem to make it more explicit" (Gil, 2017). This study establishes the initial phase of a research project, to be further expanded into an integrative review, investigating the adaptation of the Learning Music Through Play (LMTP) pedagogical approach to the Brazilian Northeast context. The study is grounded in the work of Boller and Kapp (2018) and on the "Learning music by playing an instrument" model (Nascimento, 2022), which focuses on the development of self-regulation in instrumental practice. The central problem lies in understanding how ludic structures and ethnic-racial representation (Santos, 2023; Santos, 2017; Petit & Silva, 2011) support learners in managing their musical development within the specificities of the Ceará context, specifically considering the afro-referenced background of students in Sobral-CE (Silva, 2015; Silva, 2022). The study questions how the theoretical framework substantiates playfulness and cultural integration as facilitating elements for the internalization of metacognitive processes and student agency.

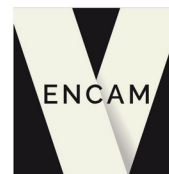
OBJECTIVES

The primary objective of this review is to map the theoretical convergences between playfulness and self-regulated learning (Zimmerman, 2002; Cartier, 2007) applied to music education. Specifically, it seeks to: 1) identify the cognitive mechanisms triggered by educational game design through the lens of Nascimento's model (2022); 2) analyze how afro-referenced local culture and Pretagogia (Petit & Silva, 2011) can be integrated as cognitive facilitators through a sense of belonging and identity; and 3) establish the theoretical foundation for the future implementation of LMTP at the Federal University of Ceará (UFC), Sobral campus.

METHOD

This is a theoretical and bibliographic research of an exploratory nature. The method consisted of a screening of academic databases (Capes and Google Scholar), selecting sources dealing with instrumental pedagogy, cognitive psychology, and ethnic-racial relations education. The analysis focused on the intersection between ludic engagement and the effectiveness of self-regulation processes in instrumental practice. Selection criteria were based on adherence to the theoretical tenets of Nascimento's model (2022)





and prioritized works aligned with the research line's theoretical framework, ensuring epistemological cohesion.

RESULTS

The theoretical analysis suggests that the use of games in music education directly supports cognitive processes. Evidence indicates that ludic structures featuring goal systems and immediate feedback (Boller & Kapp, 2018) favor the self-regulation cycle (planning, performance, and self-reflection) proposed by Zimmerman (2002). It is inferred that ludic engagement acts by reducing perceived effort in technical tasks, optimizing working memory and metacognitive processes (Nascimento, 2022). Furthermore, the integration of traditional knowledge (Petit & Silva, 2011) fosters a sense of cultural belonging, acting as a cognitive scaffold for learner engagement.

CONCLUSIONS

The theoretical synthesis demonstrates that the hybridization of playfulness and culture optimizes cognitive processes. It was found that utilizing games based on the sociocultural reality of Ceará and the principles of Pretagogia (Petit & Silva, 2011) reduces emotional resistance and perceived effort in complex tasks. This scenario favors self-regulation (Cartier, 2007), as the goal-setting and feedback mechanisms inherent in pedagogical game design (Boller & Kapp, 2018) are re-signified through identity and belonging. The study concludes that culture acts as a structural support, allowing students to internalize metacognitive strategies with greater fluidity and autonomy within their local context.

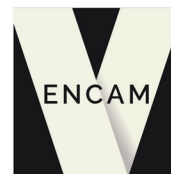
KEYWORDS

Music Education, Games, Self-Regulated Learning, Cognitive Processes, Pretagogia.

REFERENCES

- Boller, S., & Kapp, K. (2018). Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. DVS Editora.
- Cartier, S. (2007). Apprendre en lisant au primaire et au secondaire: mieux comprendre et mieux intervenir. Éditions CEC.
- Gil, A. C. (2017). Como elaborar projetos de pesquisa (6. ed.). São Paulo: Atlas.
- NASCIMENTO, M. Learning music by playing an instrument: self-regulated learning for instrumental music education. Proceedings of the 35th Annual ISME World Conference (Virtual), 1(1), 264-270. 2022.
- Petit, S., & Silva, G. (2011). Pretagogia: referencial teórico- metodológico para o ensino da história e cultura africana e dos afrodescendentes. Universidade Federal do Ceará.
- Santos, C. (2017). Saberes percussivos nas escolas públicas da cidade de Fortaleza. [Tese de doutorado, Universidade Federal do Ceará]. Repositório Institucional da UFC.





SANTOS, Hermetac. Capoeira: uma proposta pedagógica de ensino de percussão em escola básica. 2023. 71 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

Silva, F. O. D. (2022). A arte de educar gingando: aspectos e contribuições da capoeira para a educação. Pimenta Cultural.

Silva, R. F. (2015). Africanidades no ritual das ladainhas de capoeira angola: Pretagogia e produção didática no Quilombo [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Ceará]. Repositório Institucional da UFC.

Zimmerman, B. (2002). Becoming a self-regulated learner: an overview. Theory Into Practice, 41(2), 64-70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

