



INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

Fevereiro 2026

v. 6 n. 56

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520





INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

Fevereiro 2026

v. 6 n. 56

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520



APRESENTAÇÃO

A International Integralize Scientific configura-se como um periódico científico mensal dedicado à difusão rigorosa e qualificada do conhecimento acadêmico. Com publicações predominantemente em língua portuguesa e contribuições consistentes em inglês e espanhol, a revista consolida-se como um espaço editorial multicultural, orientado ao diálogo científico internacional e ao fortalecimento da produção intelectual brasileira no cenário global.

Alinhada a elevados critérios de avaliação acadêmica, a revista privilegia a publicação de artigos inéditos de discentes e docentes provenientes de distintas áreas do saber, reconhecendo a ciência como campo plural e interdisciplinar. Cada manuscrito submetido passa por criteriosa análise técnico-científica em regime de avaliação por pares, assegurando integridade metodológica, consistência teórica e relevância social dos resultados apresentados. Dessa forma, a International Integralize Scientific reafirma seu compromisso institucional com a circulação responsável do conhecimento e com o fortalecimento da cultura de pesquisa.

Sua missão institucional consiste em promover a publicação e a disseminação de pesquisas inovadoras que contribuam efetivamente para o avanço científico e tecnológico, estimulando a reflexão crítica e o desenvolvimento de novas abordagens investigativas. A revista persegue a visão de consolidar-se como referência de credibilidade e excelência acadêmica no contexto internacional, valorizando a produção científica que se ancora em evidências sólidas, metodologias reconhecidas e padrões éticos elevados.

A governança editorial do periódico opera em plataforma Open Journal Systems (OJS), garantindo transparência processual, rastreabilidade, interoperabilidade com bases internacionais e aderência às melhores práticas em editoração científica. A revista possui registro ISSN nas versões impressa e digital e atribui Digital Object Identifier (DOI) a todas as publicações, mediante associação ativa à Crossref, assegurando autenticidade, persistência e ampla citabilidade internacional. Sua atuação editorial mantém alinhamento às boas práticas recomendadas por organizações científicas de referência e aos princípios éticos, técnicos e normativos que orientam a gestão de periódicos acadêmicos qualificados, incluindo diretrizes consolidadas no âmbito da normalização internacional.



Os valores que regem sua atuação editorial fundamentam-se no rigor científico, na ética acadêmica e na promoção de um ecossistema plural de saberes. A diversidade disciplinar, a integridade intelectual, a inovação, o impacto social da ciência e a construção de redes colaborativas entre pesquisadores de diferentes nacionalidades constituem pilares estruturantes do periódico. Ao incentivar a interlocução entre centros de pesquisa, universidades e comunidades científicas, a International Integralize Scientific contribui para o desenvolvimento de uma ciência aberta ao diálogo, orientada à melhoria contínua e sensível às demandas contemporâneas.

Sua periodicidade regular, o compromisso com padrões editoriais elevados e a interlocução permanente com autores e avaliadores qualificados reforçam a credibilidade da revista como veículo legítimo de disseminação científica. Trata-se, assim, de um espaço editorial que acolhe a investigação acadêmica com seriedade, estimulando trajetórias de produção intelectual consistente, ética e socialmente relevante.

Ao posicionar-se como ponte entre diferentes culturas, idiomas e tradições científicas, a International Integralize Scientific reafirma o papel estratégico dos periódicos acadêmicos no fortalecimento da ciência global e na promoção de um conhecimento capaz de transformar realidades, ampliar horizontes e projetar pesquisadores brasileiros e internacionais em um ambiente científico de excelência.



Expediente Editorial

A Revista International Integralize Scientific é um periódico científico mensal dedicado à promoção e disseminação de conhecimento acadêmico de alta qualidade, orientado por rigor metodológico e compromisso ético. Seu propósito central consiste em oferecer um espaço de visibilidade qualificada para pesquisas inéditas, contribuindo para o fortalecimento do debate científico e para o desenvolvimento contínuo das diversas áreas do saber. Ao assegurar processos criteriosos de avaliação e seleção editorial, o periódico reafirma sua vocação institucional de fomentar o pensamento crítico, incentivar o intercâmbio intelectual e apoiar a formação de novas gerações de pesquisadores.

Diretor Geral

Dr. Luan Trindade

Responsável pela direção estratégica do periódico, conduz a governança institucional da revista, assegurando o alinhamento entre política editorial, expansão científica e fortalecimento das relações acadêmicas nacionais e internacionais.

Diretora Administrativa

Profa. PhD Vanessa Sales

Docente e pesquisadora, com trajetória consolidada na área acadêmica, coordena os processos organizacionais e de gestão editorial, contribuindo diretamente para a qualidade científica, ética e institucional das publicações.

Editor de Design Gráfico e Diagramação

Balbino Júnior

Profissional responsável pela curadoria visual, normatização gráfica e composição editorial, assegurando harmonia estética, legibilidade acadêmica e conformidade técnica das edições.

Características do Periódico

Periodicidade:

Mensal

Idiomas de Publicação:

Português, Inglês e Espanhol

Plataforma Editorial:

Open Journal Systems (OJS)

Registro Internacional:

SSN 3085-654X

Identificação Digital:

DOI registrado e associado à Crossref

Contato Editorial

Para esclarecimentos, submissões, parcerias institucionais ou orientações relacionadas ao processo editorial, a equipe técnica encontra-se à disposição através do e-mail:

publicacao@iiscientific.com

Endereço Institucional

Florianópolis – Santa Catarina – Brasil
Rodovia SC-401, Bairro Saco Grande
CEP 88032-005

A International Integralize Scientific mantém atuação editorial orientada pelas boas práticas científicas internacionais, alinhada aos princípios de integridade acadêmica, transparência editorial e responsabilidade social do conhecimento. Seu corpo diretivo e técnico atua de maneira integrada para assegurar excelência, continuidade e relevância científica em cada edição publicada.



Corpo Editorial e Conselho de Revisores por Pares

A revista adota um rigoroso processo de avaliação científica por pares (peer review), conduzido preferencialmente no modelo doubleblind, garantindo anonimato entre autores e revisores durante o processo avaliativo, imparcialidade na emissão dos pareceres e excelência acadêmica na seleção dos manuscritos publicados.

A divulgação institucional do corpo editorial e dos revisores por pares não estabelece qualquer vinculação entre avaliadores e artigos específicos, preservando integralmente a confidencialidade e a integridade ética do processo de revisão.

Editora-Chefe

Profa. PhD Vanessa Sales

Equipe Editorial

Prof. PhD Hélio Sales Rios
Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva
Prof. Dr. Francisco Rogério Gomes da Silva
Prof. PhD Manoel Coracy Dias Saboia
Prof. Dr. Daniel LaiberBonadiman

Declaração de Transparência Editorial

O periódico mantém registro formal de todas as etapas do processo de avaliação científica, assegurando confidencialidade, ética, independência acadêmica e conformidade com o modelo doubleblindpeer review, no qual autores e revisores permanecem mutuamente anônimos durante o processo avaliativo.

Conselho de Revisores por Pares (Peer Review Board)

O Conselho de Revisores por Pares é composto por pesquisadores com sólida formação acadêmica e reconhecida atuação científica. Os pareceres técnicos emitidos avaliam critérios de relevância científica, originalidade, consistência metodológica, contribuição teórica e adequação ética, fortalecendo o rigor e a credibilidade do periódico.

Pareceristas

Ciências da Educação

Dr. Carlos Mendonça
Dr. Marcelo Pertussatti
Dr. Ederson Renan Pacheco de Farias

Ciência da Saúde

Dr. Daniel Laiber
Dra. Luisa Bonadiman

Ciências Jurídicas

Dr. Avelino Thiago
Dr. James Melo de Sousa
Dr. Manoel Coracy

Educação Inclusiva

Dra. Fábiana Roseana Souza Oliveira da Silva
Dra. Karla Roberta Melo de Vasconcellos

Tecnologia

Dr. Flávio Lopes
Dr. Geraldo Lúcio

Editor Gerente

Rayane Priscila Santos de Souza

Editores de Seção

Karolayne Luana de Oliveira Silva

Eloisa Bárbara Rodrigues Lima

Equipe de Produção Editorial

Reviane Francy Silva da Silveira

Priscila de Fátima Lima Schio
Lucas Teotônio Vieira

Editor Técnico

Balbino Júnior

Administrador do Sistema OJS

Vitor Santos

RECURSOS TECNOLÓGICOS E ATIVIDADES CRIATIVAS NA EDUCAÇÃO MUSICAL COM BAMBURIÇO NA FCCM E SESC EM MARABÁ - PA

TECHNOLOGICAL RESOURCES AND CREATIVE ACTIVITIES IN MUSIC EDUCATION WITH BAMBURIÇO AT FCCM AND SESC IN MARABÁ - PA

RECURSOS TECNOLÓGICOS Y ACTIVIDADES CREATIVAS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL CON BAMBURIÇO EN FCCM Y SESC EN MARABÁ - PA

Ronny Ramos da Silva

Orientador: Prof. Dr. Daniel Laiber Bonadiman

RESUMO

Este projeto investiga a interação de recursos tecnológicos e atividades criativas na educação musical, utilizando o instrumento Bamburiço (feito de bambu e ouriço da Castanha-do-Pará) nas escolas de música da Fundação Casa da Cultura de Marabá-PA (FCCM) e do Serviço Social do Comércio em Marabá-PA (SESC). Propõe-se a aplicação das TIC - Tecnologia da Informação e Comunicação - e múltiplos alfabetismos (visual, audiovisual, digital) para promover uma aprendizagem significativa, combater a evasão escolar e desenvolver competências digitais. Destaca-se a gamificação com os jogos de dominó e dama, associado a células rítmicas e um questionário no Google Forms, para engajar os alunos na prática musical e na pesquisa sobre o instrumento e a cultura local. Conclui-se que a combinação de recursos digitais, como YouTube e Gemini, com estratégias criativas e lúdicas, enriquece o processo de ensino-aprendizagem, desde que acompanhada pela formação docente e adequada ao contexto escolar.

Palavras-chave: Bamburiço; educação musical; gamificação; inclusão digital.

ABSTRACT

This project investigates the interaction of technological resources and creative activities in music education, using the Bamburiço instrument (made of bamboo and Castanha-do-Pará husk) at the music schools of the Fundação Casa da Cultura de Marabá-PA (FCCM) and the Serviço Social do Comércio em Marabá-PA (SESC). It proposes the application of ICT - Information and Communication Technology - and multiple literacies (visual, audiovisual, digital) to promote meaningful learning, combat school dropout, and develop digital skills. Gamification with the domino and dama games, associated with rhythmic cells and a questionnaire on Google Forms, is highlighted to engage students in musical practice and research on the instrument and local culture. It concludes that the combination of digital resources, such as YouTube and Gemini, with creative and playful strategies enriches the teaching-learning process, provided it is accompanied by teacher training and adapted to the school context.

Keywords: Bamburiço; music education; gamification; digital inclusion.

RESUMEN

Este proyecto investiga la interacción entre los recursos tecnológicos y las actividades creativas en la educación musical, utilizando el instrumento Bamburiço (hecho de bambú y cáscara de Castanha-do-Pará) en las escuelas de música de la Fundação Casa da Cultura de Marabá-PA (FCCM) y el Serviço Social do Comércio em Marabá-PA (SESC). Propone la aplicación de las TIC - Tecnología de la Información y la Comunicación - y la alfabetización múltiple (visual, audiovisual y digital) para promover un aprendizaje significativo, combatir la deserción escolar y desarrollar competencias digitales. Se destaca la gamificación con el juegos del dominó e dama, asociada a células rítmicas y un cuestionario en Formularios de Google, para involucrar a los estudiantes en la práctica musical y la investigación sobre el instrumento y la cultura local. Concluye que la combinación de recursos digitales, como YouTube y Gemini, con estrategias creativas y lúdicas enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre que se acompañe de la formación docente y se adapte al contexto escolar.

Palavras-clave: Bamburiço; educación musical; gamificación; inclusión digital.

1 INTRODUÇÃO

Este projeto apresenta algumas reflexões e estratégias de como utilizar múltiplos alfabetismo digital como implementação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) nas escolas de música da Fundação Casa da Cultura de Marabá-PA (FCCM) e do Serviço Social do Comércio em Marabá-PA (SESC). Instituído cada dia mais o uso de recurso tecnológico pedagógico e competência digital nos núcleos escolares. Transformando não só a parte cognitiva dos alunos de banda de música e sim contribuindo também para formação de cidadão com habilidades digitais, diminuindo de forma significativa o fracasso da evasão escolar e das dificuldades na eficiência.

Leva-se em conta que não cabe mais aos professores apenas uma aula tradicional expositiva, e sim pode-se utilizar jogos de dominó e dama através da gamificação que mantenha o estudante mais engajado no processo de aprendizagem ativa com o instrumento musical Bamburiço (feito de bambu e ouriço da Castanha-do-Pará).

Com a demanda crescente da pandemia torna-se extremamente necessário uma convocação aos meios tecnológicos como ferramenta fundamental de aquisição do conhecimento. Neste momento, percebe-se uma gigante necessidade de alfabetização digital através da implementação das TICs. É de extrema importância

não ter apenas conhecimento de como utilizar o recurso tecnológico pedagógico e sim ter uma compreensão de todo processo visual, audiovisual dentre outros, para facilitar uma maior absorção do aluno ao conteúdo de aprendizagem sobre música e meio ambiente com o instrumento Bamburiço.

Para os autores Area, Gros e García (2008), alfabetizar é formar os sujeitos em diferentes códigos e significados presentes na cultura, ou seja, devem ser preparados para compreender e comunicar-se por meio das mais variadas formas expressivas, que por sua vez envolvem principalmente o visual, sonora, audiovisual e verbal como é apresentado ao longo deste artigo científico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Conforme apontado por Hernández (2007, p. 58) “[...] o importante não é apenas aprender a ler os textos, mas também - como escreve Paulo Freire - interpretar o mundo para atuar nele a partir de uma conscientização que leve à emancipação”. Dessa forma, considera-se de extrema relevância os múltiplos letramentos (ou múltiplos alfabetismos), destacando-se suas diferentes formas.

2.1 As TICS e os múltiplos alfabetismos na educação musical

Em um contexto atual de transformações sociais e no uso intensivo das TICs e de recursos tecnológicos, a alfabetização passa a demandar um domínio de formas expressivas mais amplas, no qual a comunicação é realizada utilizando-se o audiovisual, hiper textual, multi-midiático e interativo. Tem-se então uma característica multimodal da sociedade contemporânea, rodeada por uma multiplicidade de canais e meios de comunicação (Funiber, 2020).

Dentre algumas formas que pode-se utilizar as TICs como recurso pedagógico tecnológico de aprendizagem é citar a leitura de diversos elementos bem como, imagens da árvore Castanheira no Brasão do Município de Marabá, expressões culturais capazes de solucionar problemas sociais, sons de ritmos regionais, dentre outros, semelhante a premiação completa do IX Concurso de Desenho Ambiental da Secretaria Municipal de Meio Ambiente pode ser

acompanhada na íntegra pela reportagem através do link <https://maraba.pa.gov.br/meio-ambiente-ix-concurso-desenho-ambiental>.

Considera-se, “a pesquisa em foco foi conduzida nas comunidades quilombolas(...) do Alto-Acará” (Contribuciones a Las Ciencias Sociales, 2024, p. 3), na contemporaneidade, as formas expressivas acontecem utilizando-se diferentes modalidades, onde o visual, o sonoro, o gestual e o espacial constroem significados cada vez mais integrados aos meios de comunicação digital e às práticas culturais do cotidiano, como sempre usa-se bambu e ouriço nas atividades básicas de indígenas e quilombolas na Amazônia.

Para Hernández (2007), os múltiplos alfabetismos se relacionam às condições culturais em que as pessoas devem saber dar sentido ao mundo, a elas mesmas e aos outros. Ou seja, quando “vinculadas às perspectivas de interpretação e de performance em termos da cultura visual, podem ajudar os estudantes a interpretar os novos meios de comunicação e os múltiplos discursos em conflito que circulam por meio deles” (p. 59).

Os múltiplos alfabetismos são compostos pelas seguintes características: linguagem escrita, linguagem oral, representação visual, representação sonora, representação tátil, representação gestual e representação espacial. É válido ressaltar que cada linguagem possui suas particularidades para conceber seus efeitos de sentido, mesmo que estejam falando do mesmo tema, pode-se chamar esse fenômeno de intertextualidade, que no caso dos estudantes da banda de música são representadas pelas notas musicais da partitura e movimentos de toques dos ritmos.

2.2 Alfabetismos visual, audiovisual, informacional e digital na educação musical

Compreende-se que o alfabetismo visual está voltado para uma linguagem conduzida por um conjunto de símbolos que apresentam características de diferentes tamanhos, formatos e cores. Também é muito utilizada no processo de aprendizagem através da leitura de livros, quando utiliza-se a imagens de filmes

dentre outros. O Alfabetismo digital surge através da necessidade de compreender os códigos contidos nas imagens.

Um exemplo que pode ser citado é Charles Chaplin que produzia filmes do cinema mudo, porém com as imagens que contemplam a interpretação de códigos. Dentro de um contexto psicológico educacional, também cita-se a abordagem Gestalt (é uma abordagem teórica que estuda a forma como as pessoas percebem, organizam e interpretam estímulos, especialmente visuais), que do surgimento até a atualidade trabalha a decodificação da imagem.

Alfabetismo audiovisual nas faculdades estão voltados para formar profissionais capazes de analisar e produzir textos audiovisuais, não apenas conteúdo direcionado para televisão, cinema e publicidade. Atualmente, estão misturados de uma forma muito natural em um cenário que se faz audiovisual, se tornando um meio acessível para utilização das TICs. A linguagem audiovisual é múltipla, pois se concretiza com diversos efeitos de sentido de acordo com o repertório musical, experiência regional e cenário sociocultural. Através do alfabetismo audiovisual pode-se construir conhecimento de aprendizagem significativa e expressar-se por meio da linguagem audiovisual. Bem como os vídeos do YouTube, pode-se utilizar a leitura e a interpretação dos componentes do audiovisual.

O alfabetismo informacional quando aliado ao uso das mídias e das tecnologias digitais, potencializa a formação e construção do conhecimento disponibilizando assim grande parte das informações que são consumidas. A utilização dos recursos tecnológicos em webquest sobre música e meio ambiente, no contexto da educação proporciona o ensinar e o aprender que contribuem para o desenvolver a capacidade de aplicar experiências que possam emanar no decorrer da vida social com mais bagagem, compreensão de suas origens e preservação da natureza e seus biomas.

Alfabetismo digital contribui para o processo de formação do sujeito na sociedade exercendo um forte papel sobre características como cognitiva, emocional, comunicativa, instrumental, dentre outros. O progresso das tecnologias e

dos recursos tecnológicos digitais faz parte da rotina diária no cenário escolar musical, a mesma é utilizada como alternativas e estratégias didáticas para promover uma aprendizagem significativa proporcionando um bem-estar social. O uso de jogos na aprendizagem se torna um elemento indispensável que aperfeiçoa o processo de construção de conhecimento como estratégias que envolvem o uso dos múltiplos alfabetismos.

Quadro 1 – Segmentos de atividades criativas com recursos tecnológicos.

1.0 - O aluno deve ser considerado parte inseparável de seu sistema educacional social. Assim, o sistema escolar deve ser ambiente em que esse estudante está inserido, entender esse ambiente e a partir disso ter plenas condições para começar a elaborar projetos de alfabetização tecnológica.
2.0 - Os problemas no cenário da educação tecnológica não devem ser vistos como culpa do estudante, mas sim como dificuldades estruturais de como alfabetizar todos no contexto escolar digital.
3.0 – Levar em consideração as habilidades e características bem como cognitivas, emocionais e digitais individuais de cada aluno para aquisição de novas metodologias estratégias de alfabetização digital.
4.0 - Os recursos tecnológicos pedagógicos de aprendizagem tem o objetivo de facilitar o desenvolvimento de habilidades do uso da ferramenta digital, tornando o aluno o protagonista do seu próprio aprendizado.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Portanto, o desafio do cenário educacional tecnológico com o instrumento feito de bambu e ouriço, depende do quanto ele é capaz de motivar os alunos a evoluir, crescer, compreendendo os processos de alfabetização digital em sintonia com a música e o meio ambiente.

3 METODOLOGIA

Considerando a alta capacidade em que os alunos obtêm a todo instante diante das tecnologias de informação e comunicação independente do meio em que vivem, a educação escolar tem a incumbência de estar o mais próximo e acessível

das evoluções de ensino através da gamificação em tudo que for possível, permeando os espaços, profissionalismo e desejo do saber como sendo sagrado.

3.1 Inclusão de proposta de uso da gamificação com dominó e dama

A formação curricular é imprescindível mediante às novas teorias da aprendizagem cognitivistas, conectivas, construtivistas, colaborativas e significativas. Apesar da grande carência de materiais tecnológicos nas escolas, é possível instigar o movimento discente no sentido das atividades criativas que perpassam desde de um simples tabuleiro com dominó e dama até a criação de um sofisticado jogo, por exemplo, como que trabalhar-se-á nesta proposta baseada no projeto de ensino musical e meio ambiente através de composições de ritmos regionais que podem ser quantificados em tempos de células rítmicas.

Tudo isso, é estratégia de planejamento criativo da gamificação que aborda-se aqui nesta atividade dos jogos de dominó e dama, somando a numeração da combinação de peças associada a execução com palmas dos compassos do ritmo Carimbójazz e posteriormente também a combinação de uma das 12 perguntas sobre o instrumento musical Bamburiço, a partir de ideias exprimidas com vigor no meio das rodas de conversas com os alunos, o que rapidamente pode ser regado de brilhantes conexões sincronizadas pela rede de talentos descobertos naturalmente pela boa vontade do prazer do ensino colaborativo. Basta sinceramente, muitas vezes o professor sair da zona de conforto e abrir o universo do saber, rico em oportunidades dos jogos.

Figura 1 – Combinação de ritmos com números de dominó e dama associados ao toque do Bamburiço.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Assim, tem-se criado inúmeras condições de agregação dos jogos de dominó e dama em diversas plataformas de ensino gratuito de gamificação em colaboração junto às escolas de música da Fundação Casa da Cultura de Marabá (FCCM) e do Serviço Social do Comércio em Marabá (SESC) ambas no estado do Pará, Brasil. Logo, adianta-se neste mundo musical das artes uma familiaridade com os canais de mídia para divulgação dos trabalhos que muito ajudam neste momento de interação de gamificação com os alunos. Confessa-se também que, não diferentemente de outras etapas, adquire-se uma aprendizagem vasta do ponto de vista em aperfeiçoamento de ensino/aprendizagem.

Destaca-se de antemão, o diálogo coloquial às vezes até mesmo em gírias da linguagem jovial utilizada para convencer cada integrante da classe de estudo. De maneira em particular no ambiente virtual privado inicialmente compartilhado por aplicativo de conversa numa primeira discussão com pais e responsáveis dos alunos, na intenção de apanhado contextual sempre que oportuno dentro do ambiente doméstico. Afinal, na busca do conhecimento todas as ferramentas legalmente disponíveis e gratuitas são indispensáveis na conquista dos objetivos.

Como recurso tecnológico de fácil mecanismo e de maior alcance dentro da escola pública que apenas detém de um mini auditório, este moderno tipo de ferramenta de projeção de imagem denominado "data show", disponibiliza de uma só vez compartilhamentos da gamificação por transmissão direcionando os alunos para um único tema de abordagem, que aqui nos interessa como sendo música e meio ambiente na Fundação Casa da Cultura de Marabá (FCCM) e no Serviço Social do Comércio em Marabá (SESC), com foco em educação e cultura material.

3.2 Passo a passo da gamificação Bamburiço

- Passo 0: apresenta-se a importância de se jogar partidas de jogos de peças, tabuleiros e cartas dentro da escola. Enfatizar a relevância que isso traz para todas as esferas individuais e sociais. Entender a real contribuição verticalizada dos jogos para com as disciplinas regulares de estudos escolares, trazendo facilidade de compreensão técnica e prática.
- Passo 1: o objetivo proposto é através da ludicidade experimentar de todas as formas o toque do instrumento Bamburiço, trazendo com diversidade a importância da cultura material do qual é feito e a contribuição sonora o qual é capaz de reproduzir com o envolvimento do jogo de dominó que tanto enriquece o despertar de uma inovadora pedagogia de ensino.
- Passo 2: define-se os jogadores com alunos entre 11 a 17 anos do mesmo horário por turno devido às circunstâncias de demandas de ensaios para datas comemorativas que envolvem música. Demonstra-se muito animados, porém as gamificações têm uma preocupação mais afinsa com aqueles que menos se expressam socialmente. Simultaneamente é aperfeiçoado na prática os conteúdos das figuras rítmicas, compasso e acentuação métrica.
- Passo 3: seguindo o raciocínio do jogo de dominó, obedientes a pedagogia de pertencimento e imersão, narrativas e missões, comunicação e cooperação, as regras são iguais a de uma partida formada por 4 integrantes subdividindo entre si 28 peças, considerando haver 16 alunos se dividem 4 grupos com 4 integrantes, sabendo que o jogador que não obtiver a numeração proposta a cada rodada também é digno de executar as tarefas

propostas. Quem conseguir ficar sem nenhuma peça por primeiro é o vencedor.

- Passo 4: as missões do jogo é somar a cada jogada individual a quantidade de números iguais à cada peça de dominó, o que define a quantidade de células rítmicas que podem ser usadas para a formação perceptível compassiva da criatividade de um ritmo livre com o Bamburiço, tendo direito às ajudas das dicas dos colegas. Em seguida, é incentivado a responder uma das 12 questões relativas no webquest repentinas vezes caso a soma dos números das peças de dominó venham incidir. O vencedor de cada grupo de 4 integrantes é premiado com um presente surpresa.
- Passo 5: pode-se inserir elementos de jogos como os livros didáticos para ampliar as opções de ritmos a servirem de sugestões no momentos que a combinação das peças do dominó resultarem em números que definem a quantidade de células rítmicas. Fica livre também a maneira como cada aluno queira posicionar o instrumento Bamburiço para cumprir com um dos objetivos do jogo. Já em relação ao questionário da webquest, propõe-se demonstração de imagens e vídeos para formulação das respostas dos competidores no contexto da proposta musical aplicada.
- Passo 6: como recompensa todos alunos ganham a experiência amistosa e atraente perante as partidas educativas de dominó com aprendizagens colaborativa, conectivas e construtivistas, ganhando habilidade de competição com aperfeiçoamento evolutivo. Dentre os presentes de recompensa tem-se como sugestões de acordo com a ambientação e do corpo docente é relacionado à gratificação de notas avaliativas, elogios, oportunidade de ideias, presentes didáticos, dentre outros.

4 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

Desde as primeiras aulas devem-se incluir recursos digitais que perdurem durante todo o ano letivo, sem que também perca o uso intercalado dos recursos tradicionais como a lousa, livros, cadernos e aula expositiva, sempre com a

preponderância de se preparar e alimentar uma minuciosa grade curricular de acordo com a capacidade disponível possível da escola em que se trabalha.

Franco (2013, p. 46) destaca que:

Não se trata de substituir recursos digitais por tradicionais, é preciso criar uma relação harmônica entre ambos. Assim, para o uso de recursos educacionais digitais, bem como tradicionais, é necessário levar em consideração o público, o conteúdo, o contexto e os objetivos de aprendizagem.

4.1 Uso das TICS e recursos tecnológicos na gamificação com dominó e dama

Tenha-se também experiências de trabalhos em cursos acadêmicos com Podcasts em disciplinas como TICs na Sala de Aula alinhadas com websites em disciplinas por exemplo de Fundamentos da Educação Especial. Contudo, nenhuma experiência é igual a outra, especialmente quando se tem gabaritados tutores e material didático de excelência que oferecem total suporte e liberdade que alimentam atividades criativas inspiradoras mediante a grande carência de inovações que despertem o interesse pelo aprendizado com total desprendimento.

Para o pesquisador Tonéis (2017, p. 42), a gamificação "pode ser entendida como o conceito de aplicar elementos que fazem dos jogos atividades divertidas e atraentes para outras atividades que, normalmente, não seriam consideradas um jogo".

Tenta-se de várias plataformas web 2.0 apresentar uma gamificação conectiva e construtivista ao ponto de interação com vídeos e imagens, no entanto é satisfatório o resultado obtido na sintonia dos jogos de dominó e dama com o website Google Forms, que de uma maneira expressamente intuitiva e atrativa demonstra com maior satisfação todas intenções de aprendizado do específico material didático proposto na atividade de ensino com a classe de alunos iniciantes nas escolas de música da Fundação Casa da Cultura de Marabá (FCCM) e do Serviço Social do Comércio em Marabá (SESC).

Carvalho (2014) expõe que, entre as ferramentas web 2.0 disponibilizadas pela Google está o "Forms" para criação gratuita online de websites. Destaca-se pela forma simples e rápida como as páginas são criadas e alojadas. Além do mais,

como já citado, tal planejamento se dá de maneira compartilhada através da contribuição a princípio com os responsáveis domésticos de cada docente.

A gamificação elaborada com respaldo técnico no parâmetro do desenrolar de pesquisas científicas para apresentar o instrumento musical Bamburiço tem-se uma repercussão ilustre. Sua estruturação apresenta-se plausivelmente bem organizada com os jogos de dominó e dama no intuito de estimular a pesquisa do estudante através da plataforma Google Forms. Infelizmente, não define-se meios possíveis para fixação de link direto para as eventualidades em situações de alunos que não sejam naturais do território da cidade Marabá, semelhante a matrícula em 2022 de três jovens irmãos do estado territorial do Rio de Janeiro.

Figura 2 – Campeonato de jogos para serem associados à educação musical com Bamburiço e recursos tecnológicos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Honrosamente, a gamificação Bamburiço assim como todo o projeto em que está inserido, é desencadeada na região sudeste paraense, ficando realmente desconhecidas pequenas questões específicas. Imediatamente, interações de falas dos alunos sobre a atividade tecnológica, começam a surgir com levantamentos

construtivos muito sensatos que ajudam a reformular duas partes da gamificação, que são elas:

Quadro 2 – Roteiro de interações relacionadas à experiência de pela primeira vez estar-se-á envolvidos com gamificação e instrumentos ecológicos regionais.

O plantio de Bambu além de solucionar erosão das estradas, destaca-se em qual das opções abaixo?

– Pois bem, pelo fato do comando não ter citado o primeiro motivo do uso dos bambuzais, cria-se uma confusão que ligeiramente é esclarecida com a tal primogênita intenção, instigando então até ao tema da gamificação que é: ambiental.



Suponha-se qual dos Igarapés abaixo passa pelo Túnel do Bambuzal?

– Pra início de diálogo pós termino da gamificação, todos ficam situados quando se retrata o pseudônimo do igarapé “Grotta Criminosa” que foi por muito tempo principal palco de sujeira urbana depositada por seus próprios ribeirinhos. Na ocasião, a conjunção da palavra *suponha-se* no começo do comando da indagação se fez necessária pelo fato de ainda o objetivo correto do desafio não ser nomenclatura oficial como “Igarapé das Folhas”, que por sinal se torna mais ecológico e também por seu fluxo correr em quase toda sua totalidade no bairro que tem a denominação de Folhas.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

4.2 Uso instrumental na educação musical com recursos tecnológicos

É como afirma Couto (2017, p. 35) com o uso das RED's (Recursos Educacionais Digitais):

Pois o professor consegue utilizar recursos e materiais já prontos, sendo necessário apenas adequar de acordo com a necessidade, se for o caso; a personalização das experiências de aprendizagens e a possibilidade de ampliar o acesso a instituições de ensino localizadas em todo o mundo.

Com o constante uso da ferramenta para aprendizagem Gemini, em 2023 intitulada top 10 pela instituição de pesquisa Centre for Learning and Performance, podia-se intensamente se dispor de variadas opiniões de ótimas fontes de educação musical no que tange o intuito das riquezas rítmicas do estado do Pará e região amazônica em suas influências e nuances. É de se esperar por via das dúvidas, pesquisas de já ter existido manifestações musicais com o nome Bamburiço, que na realidade são marcas de propriedade deste projeto em sintonia com as escolas de música da Fundação Casa da Cultura de Marabá (FCCM) e do Serviço Social do Comércio em Marabá (SESC).

Figura 3 – Aplicação perceptiva do Bamburiço através da leitura de células interativas na web 2.0 projetada em datashow.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Através da plataforma de vídeos YouTube, propõe-se resgatar fontes de trabalhos parceiros que incrementam o conteúdo do videoclipe de Terra das Castanheiras, onde aprende-se sobre a cultura dos castanheiros, pois assim relaciona Leite e Leão (2015), referente ao uso frequente dos recursos educacionais digitais que estimulam a experimentação, reflexão e geração de conhecimentos individuais e coletivos, favorecendo a conformação de um ciberespaço de interatividade que contribui e cria um ambiente de aprendizagem colaborativo.

Nessa perspectiva, de acordo com Leite e Leão (2015), aprende-se sobre a interatualização de jovens quilombolas das comunidades remanescente de negros da cidade de Óbidos - PA, do Projeto Tecendo Saberes patrocinado pela Petrobrás sobre o princípio da “interatuação” com os colegas da escola, especialmente no compartilhamento e troca de ideias, conforme os modos de aprendizagem a partir dos recursos web 2.0, dando-lhes o espírito conectivista com o manejo do Bambu e Ouriço da Castanha-do-Pará.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É com dinamismo investigativo que se busca o aprimoramento com mais entendimento e clareza dos objetivos cobrados dia após dia. Nessa constância do ensino/aprendizagem constrói-se raízes e descobertas magníficas de um mundo de informações brilhantes e empolgantes como a gamificação com dominó e dama. Bem reluzente disseminar a educação dos frutos de uma região que faz parte da vida de muitos alunos, que sempre certamente encontram-se com mentes abertas e com grandes sonhos.

Analisar recursos tecnológicos e esbanjar raciocínio de atividades criativas é uma combinação eficiente para o despontar daquilo que sempre se imagina vivenciar em certas situações de uma obra do conhecimento da educação escolar, desde o olhar de um aluno ao visionário fértil pensamento de professor. Ricas são as ferramentas e recursos didáticos, cada uma dispõe das mais imaginárias condições reais da criação do saber. Se faz uso mínimo diante da grandiosidade capaz de se atingir no aspecto em que desenvolve-se neste projeto com Bamburiço, Dominó, Dama, Google Forms, Gemini, YouTube e Redes Sociais.

Por fim, com base nos exemplos e possibilidades de uso dos recursos tecnológicos digitais para educação é possível identificar inúmeras opções de implementação das TICs nos processos de ensino-aprendizagem, porém é preciso considerar o papel do professor e a importância de sua formação e competências para desenvolver atividades que contribuam com o conhecimento dos alunos. (Funiber, 2020).

6 REFERÊNCIAS

AREA, Manuel Moreira; GROS, Begona; GARCÍA, Víctor. Alfabetización digital y competencias informacionales. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2008.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular: educação infantil e ensino fundamental. Brasília, DF: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

CARVALHO, Lúcia. Competência informacional: modelos e metodologia. In: GOMES, Suely Henrique de Aquino (org.). Letramento informacional: educação para a informação. Goiânia: CIAR/UFG, 2014. p. 1-20. Disponível em: <https://ciar.ufg.br>. Acesso em: 25 out 2025.

COUTO, Zuila Kelly. O uso de recursos educacionais digitais na educação básica: relato de experiência. Revista Práxis: saberes da extensão, João Pessoa, v. 5, n. 9, p. 34-39, maio/ago. 2017.

DEL PRETTE, Zilda Aparecida Pereira (org.). Psicologia escolar, saúde e qualidade de vida: explorando fronteiras. 4. ed. Campinas: Alínea, 2012.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cristina; VANZIN, Thiago. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FRANCO, Cristina Carmo. A utilização de recursos educativos digitais na sala de aula: um componente fundamental no ensino? Relatório de práticas de mestrado. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2013.

FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA IBEROAMERICANA - FUNIBER. As TICs na educação e as teorias da aprendizagem. Santa Catarina: FUNIBER, 2020.

FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA IBEROAMERICANA - FUNIBER. Análise de recursos tecnológicos e desenho de atividades criativas. Santa Catarina: FUNIBER, 2020.

LEITE, Bruno Silva; LEÃO, Maria Betânia. Contribuição da web 2.0 como ferramenta de aprendizagem: um estudo de caso. Revista Brasileira de Ciência e Tecnologia, Curitiba, v. 8, n. 2, p. 45-58, 2015.

PREFEITURA MUNICIPAL DE MARABÁ. IX concurso de desenho ambiental. Disponível em: <https://maraba.pa.gov.br/meio-ambiente-ix-concurso-desenho-ambiental>. Acesso em: 25 out. 2025.

SALES, Johann Douglas; VELOSO, Mônica Figueiredo. Educação, cultura e tecnologias sociais em comunidades tradicionais. Contribuciones a las Ciencias Sociales, São José dos Pinhais, v. 17, n. 3, p. 01-19, 2024.

TONÉIS, Cristiano Natal. Os games da sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação? São Paulo: Bookess, 2017.

WAKKE. 6 estratégias para o uso da gamificação em sala de aula. Guarapari, 2016. Disponível em: <https://wakke.co/6-estrategias-para-o-uso-da-gamificacao>. Acesso em: 13 abr. 2022.



