

## Música, Jogo e Atenção: uma proposta educacional com Raspberry Pi

Luisa Narvaz Blankenburg | [luisa.nb2008@aluno.ifsc.edu.br](mailto:luisa.nb2008@aluno.ifsc.edu.br)

### RESUMO

O uso de tecnologias digitais no contexto educacional vem se popularizando nos últimos anos, uma vez que apresentam contribuições positivas no aprendizado. Em contrapartida, os diagnósticos, principalmente infantis, do Transtorno de Déficit de Atenção (TDAH) também vêm aumentando, o que acarreta complicações no processo de aprendizagem dos estudantes do mundo inteiro, incluindo o Brasil. Este trabalho busca integrar o uso das tecnologias digitais com as propriedades da musicoterapia, através de um jogo educacional que utiliza de estímulos sonoros para aprimorar habilidades cognitivas, destacando-se a ativação da atenção. Dessa forma, propõe-se uma ferramenta educacional que pode ser utilizada nas escolas para diminuir as dificuldades apresentadas pelos estudantes que possuem TDAH, melhorando assim os seus desempenhos estudantis. O jogo apresenta ferramentas lúdicas e de fácil compreensão, sendo uma proposta não invasiva para que a criança possa se inteirar ao mesmo tempo em que se diverte, podendo interagir com a tela através dos periféricos comuns do computador (teclado e mouse) ou por meio dos *push buttons* integrados ao microcomputador *Raspberry Pi*. As pretensões futuras incluem a realização de testes experimentais com crianças de 7 a 10 anos, estudantes de escolas públicas ou particulares, para que possa ser comprovada a eficácia do jogo educacional proposto. Espera-se que a ferramenta possua potencial pedagógico e acessível em escolas, podendo ser útil para a melhoria do cenário acadêmico atual tanto para crianças que possuem o TDAH, mas também para aquelas que apenas apresentam dificuldades e dispersões repentinas.

**Palavras-chave:** estímulo; TDAH; crianças; jogo educacional; música