

Educação Musical em Tempos de Pandemia: Desafios e Possibilidades

Comunicação

Felipe Novaes Cantão
Colégio Tenente Rêgo Barros
prof.felipecantao@gmail.com

Resumo: Com a chegada da pandemia de Covid-19 no Brasil, a maioria das escolas públicas e privadas tiveram suas aulas totalmente suspensas, mas outras conseguiram de forma emergencial, dar continuidade as suas atividades educacionais. Neste artigo, buscou-se abordar algumas possibilidades do ensino remoto emergencial de Educação Musical em um colégio da região Norte, tendo como filosofia e aporte teórico as Metodologias Ativas da Aprendizagem, a Teoria Espiral de Desenvolvimento Musical e o modelo teórico C(L)A(S)P de Keith Swanwick. Também foi possível abordar questões referentes as possibilidades avaliativas e o uso de algumas ferramentas digitais, que deram sustentação ao ensino em tempos de distanciamento social.

Palavras-chave: Música na educação básica. Metodologias ativas. Ensino remoto emergencial.

Fim Das Aulas e o Começo de Novos Rumos

No dia 18 de março de 2020, o Colégio Tenente Rêgo Barros ligado a rede pública de ensino federal, situado na cidade de Belém do Pará, com 1.158 alunos e com quase 80 anos de atividades ininterruptas, teve suas aulas suspensas pela primeira vez em sua história, com a chegada da pandemia de Sars-CoV-2 na região Norte. Naquele momento, tinha-se apenas perguntas e muitas incertezas. Até quando os estudantes ficariam sem aula? Como eles participariam das aulas remotas? Quantos estudantes conseguiriam assistir tais aulas? Quais os impactos na qualidade de aprendizado por meio de um ensino remoto emergencial? Como fazer, ouvir e criar música de forma remota?

Esse era o desafio a se superar na aulas de educação musical, tendo impacto direto a cento e vinte e dois alunos, com idades que variavam entre nove a onze anos, do 5º ano do Ensino Fundamental, que a partir daquele momento, poderiam ficar sem aula por tempo indeterminado, ou ter uma experiência educacional nunca antes vista no Brasil para esse nível de ensino.

O Colégio ficou efetivamente sem aulas por apenas duas semanas, até a decisão de qual plataforma de ensino remoto se utilizaria. Com a decisão tomada e os professores minimamente treinados, foram retomadas as aulas com tempo reduzido, tendo duração máxima de trinta minutos por componente curricular. Foi acordado entre o corpo técnico e os docentes, que nesse primeiro momento os professores deveriam realizar acolhida dos estudantes, bem como atividades de revisão.

Sem a necessidade de avançar no planejamento anual, procurou-se entender essa nova engrenagem chamada de ensino remoto emergencial, suas possibilidades, o papel do professor; possíveis soluções tecnológicas; novas abordagens metodológicas e claro, o papel dos alunos e suas famílias neste novo e inexplorado formato.

Vale ressaltar que segundo Behar (2020), há diferenças entre o “Ensino Remoto” e o “Ensino Remoto Emergencial”. O primeiro diz respeito a quando “os professores e alunos estão impedidos por decreto de frequentarem instituições educacionais para evitar a disseminação do vírus”. Já o segundo utiliza a palavra emergencial “porque do dia para noite o planejamento pedagógico para o ano letivo de 2020 teve que ser engavetado”.

À medida que as aulas remotas emergenciais avançavam, o próprio corpo docente solicitou o aumento da carga horária para conseguir cumprir o planejamento anual, pois não se tinha nenhuma perspectiva de retorno das aulas presenciais para o ano de 2020. Naquele momento, era necessário enveredar-se em mundo com pouca experiência e muitas preocupações e limitações.

Por meio de pesquisas internas constatou-se que 98% dos alunos do Ensino Fundamental I tinham conseguido acesso ao ensino remoto de março a agosto de 2020 e 100% dos docentes foram capacitados e realizaram suas atividades na modalidade *home office*. Tais dados não excluem os diversos desafios desse percurso, como por exemplo: conexão de internet muitas vezes insatisfatórias, inabilidade no uso de novas tecnologias digitais da informação, falta de infraestrutura e abalo emocional por parte de quem perdeu seus entes queridos.

Apesar desses imensos óbices o Colégio Tenente Rêgo Barros, mais especificamente a Área de Arte, responsável pelo ensino da música, não ficou estagnado e procurou se

reinventar e adaptar-se a esses novos tempos de distanciamento social e as aulas remotas emergenciais. Arrisca-se a dizer que esse “novo normal”, para um futuro próximo, pode trazer repercussões positivas para a comunidade escolar, principalmente na forma de se pensar e de se fazer educação, vislumbrando um ensino mais contextualizado e alinhado com as novas possibilidades tecnológicas do século XXI.

Projeto Música na Rede 2.0

As aulas de música para o quinto ano do Ensino fundamental, foram inseridas dentro do Projeto Música na Rede. Criado em 2019, com o objetivo de galgar uma nova forma de abordagem para o ensino da música, buscando-se a autonomia do estudante e o posicionando do aluno no centro do processo de ensino e aprendizado. O projeto foi influenciado por diversas metodologias ativas da aprendizagem como, por exemplo: Sala de Aula Invertida, Metodologia Baseada em Jogos e a Gamificação.

As Metodologias Ativas podem ser compreendidas como:

“Atividades em que os alunos realizam para construir conhecimento e compreensão. As atividades variam, mas exigem que os alunos tenham um pensamento de ordem superior. Embora nem sempre explicitamente observado, metacognição - os alunos pensam sobre suas próprias aprendizagens - é um elemento importante, fornecendo a ligação entre a atividade e a aprendizagem”. (BRAME, 2018, p. 01, tradução nossa).

Nessa metodologia acredita-se que o estudante é o principal agente responsável pela sua aprendizagem. Ao educador, cabe despertar a vontade do conhecimento, mostrando os caminhos para seu aluno. Por tanto, o papel do professor ganha novo status, podendo ser também considerado como um tutor, curador ou orientador educacional.

Essas metodologias foram sendo descobertas a partir do estudo e da análise de trabalhos como os de Bacich (2018), Christensen (2013), Camargo e Thuinie (2018). Também pela leitura do artigo produzido pela *Cambridge International Education Teaching and Learning Team* (2020) que identificou interfaces com o Construtivismo de Piaget (1896-1918), o Sócioconstrutivismo de Lev Vygotsky (1896-1934) e a taxonomia revisada de Bloom por Anderson (2001).

A aplicação dessas novas abordagens metodológicas trouxe impactos positivos no funcionamento das aulas e na forma como os alunos se relacionavam com o aprendizado da música e do fazer musical. Rapidamente o projeto ficou conhecido na comunidade escolar tendo apoio de pais e gestores, bem como, influenciou outros educadores, dos mais diversos componentes curriculares, a buscarem novas possibilidades no ensino e aprendizado.

Ao completar um ano da criação do projeto, em abril de 2020, viu-se quão importante foi a implementação das Metodologias Ativas da Aprendizagem, pois o mesmo proporcionou uma experiência para alunos e o professor mais adaptativa a modalidade de ensino remoto, haja visto que o projeto se iniciou com a criação de um website (<https://felipecantao.wordpress.com>) e atividades totalmente digitais.

Na época de sua criação, não se imaginava a proporção e as novas possibilidades que o projeto poderia ganhar frente a pandemia de Covid-19, que impossibilitou o acesso dos alunos a aulas convencionais. Porém, isso não garantiu o total preparo para uma realidade ainda não experienciada que gerou a necessidade da ampliação de horizontes e a formulação de propostas mais adequadas a este novo paradigma.

As bases filosóficas do Projeto Música na Rede estão enraizadas nos pensamentos do educador musical Keith Swanwick, principalmente do que tange a Teoria Espiral de Desenvolvimento Musical, descrita detalhadamente nos livros *“Music, Mind and Education”* (1988) e *“Music Knowledge: intuition, analysis and music education”* (1994) e o modelo C(L)A(S)P apresentado pela primeira vez no livro *“A basis for music education”* (1979).

Outro importante alicerce teórico do projeto são os textos contidos na BNCC, destinados ao Componente Curricular de Arte e a linguagem da Música que discorrem sobre as habilidades essenciais a serem desenvolvidas dentro da Educação Básica. Também deve-se mencionar as próprias Metodologias Ativas da Aprendizagem, que representam as balizas procedimentais e atitudinais desta iniciativa.

O projeto, antes da pandemia, estava funcionando de forma híbrida, ou seja, alguns procedimentos ocorrendo de forma presencial e outros de forma assíncrona, por meio do site do projeto e com o auxílio de ferramentas digitais. Porém, com a retomada das aulas de forma remota, já não se tinha a parte presencial do ensino híbrido o que comprometeria o

desenvolvimento musical dos estudantes e o sucesso do projeto, caso não houvesse as corretas adaptações.

Desta forma, buscou-se alternativas dentro do escopo das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) para tentar suprir as lacunas de uma educação musical remota. As propostas de atividades, avaliação remota qualitativa e instrumentos diagnósticos qualitativos foram pautados em pelo menos três modalidades: Criação Musical, Apreciação e Performance.

Criação Musical

As habilidades de Criação Musical ou Processos de Criação, como consta na BNCC, foram trabalhados por meio de uma plataforma social de aprendizado chamada *Flipgrid* e de uma ferramenta digital conhecida como *Song Maker* contida no *Chrome Music Lab*.

Por meio do *Flipgrid*, que possibilita a criação de atividades e respostas por vídeo, estabeleceu-se uma série de composições temáticas guiadas, baseadas em jogos de vídeo game, filmes, séries e desenhos animados. A partir dessas provocações, os alunos poderiam criar suas próprias versões de famosas trilhas sonoras com duração máxima de trinta segundos.

Figura 1: Atividade de composição no site do projeto.



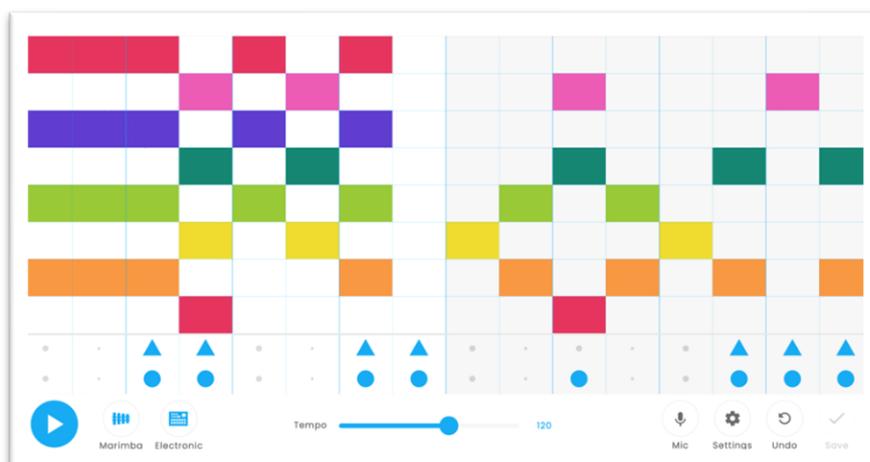
Fonte: Acervo do autor.

Já por meio do *Song Marker*, a criação musical ganhou uma notação não convencional, baseada em linhas e retângulos sonoros. Havia a possibilidade da criação de melodias, harmonias, escolha de timbres e uma seção rítmica, bem como a opção da manipulação do andamento a ser tocado pelo software.

Outra proposta dentro do *Song Maker*, foi o trabalho de criação e apreciação de forma concomitante. Era oferecido aos estudantes um arquivo de áudio produzido dentro do *Song Maker*, mas sem nenhum tipo de ajuda visual. Os alunos deveriam escutar o áudio e tentar recriá-lo no mesmo software.

Nessas atividades os alunos sentiram-se bastantes desafiados, mas em nenhum momento relataram algum tipo incapacidade ou duvidaram da possibilidade de serem criadores de novos discursos musicais. De fato, a estratégia de se usar elementos da cultura pop, contendo forte ligação afetiva com os alunos, principalmente com relação aos jogos de vídeo game e filmes, resultou em um engajamento extra e em excelentes resultados musicais.

Figura 2: Música composta pelos alunos no *Song Maker*



Fonte: Acervo do autor.

Apreciação

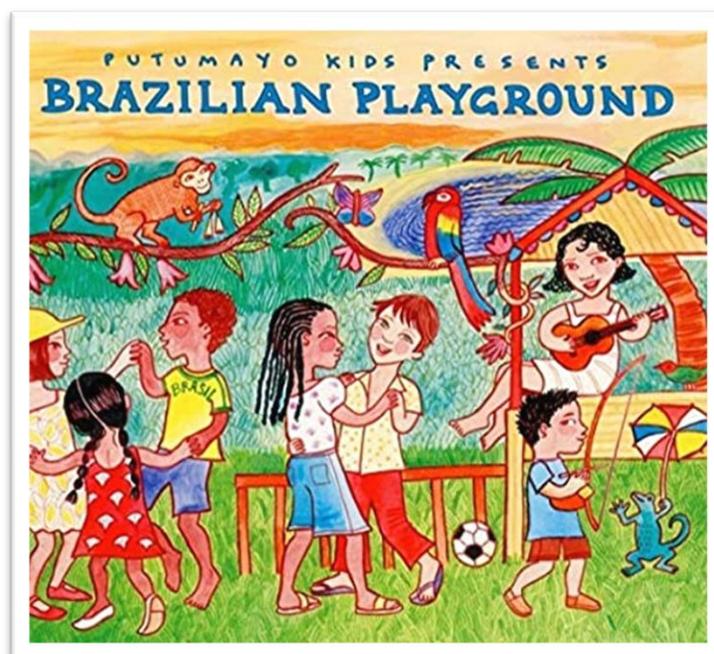
Na esfera da Apreciação Musical, levamos em conta o aumento da oferta de aplicativos gratuitos de *streaming* de música como o *Deezer* e o *Spotify*. Por meio desses aplicativos os

alunos tiverem a oportunidade de conhecer algumas discografias baseadas em Países ou culturas dos mais diversos lugares do mundo incluindo o Brasil.

Escolheu-se o selo *Putumayo Kids*, como fonte primária das músicas ou álbuns, por apresentarem mais de vinte anos realizando gravação e curadorias, coletando e dando visibilidade as mais diversas culturas por todo o globo. Por se tratar de um selo focado em crianças, também conseguiu trazer segurança com relação aos conteúdos que foram sendo disponibilizados aos estudantes e suas famílias.

O material devolutivo dos alunos era entregue por meio de comentário postados no site do projeto. Desse modo os alunos puderam deixar suas impressões musicais, revelando suas preferências, críticas, associações com sua vivência como cidadão do mundo, propondo novas conexões com a cultura *Tech, Geek, Nerd* e *Pop*.

Figura 3: Capa do Álbum *Brazilian Playground*.



Fonte: Acervo do autor.

Performance

Nesta modalidade central, buscou-se por meio da flauta doce desenvolver as habilidades de performance, leitura e execução da notação tradicional, e a aquisição de repertório da cultura brasileira e de outros lugares do mundo. Os alunos eram constantemente incentivados a apresentarem suas novas conquistas, compartilhando com seus pares e muitas vezes sendo tutores uns dos outros.

Alguns dias antes de se iniciar o estudo de uma nova música, com a utilização da flauta doce, era disponibilizado no website do projeto, várias ferramentas que poderiam subsidiar uma aprendizagem mais autônoma, eficiente e ativa daquela obra. Isso proporcionou cenários em que os alunos chegavam nas aulas remotas já bastantes adiantados no processo de aprendizagem.

Diferentemente de uma aula convencional, o contato síncrono era utilizado não para dar início ao processo, mas sim para refinar as habilidades que se faziam necessárias, dando direcionamento e criando tarefas personalizadas para os alunos que estavam abaixo do rendimento da classe, por exemplo.

Para a realização da avaliação desta modalidade, utilizou-se o aplicativo *Flipgrid* e uma rubrica simples, baseada em dois aspectos: Som e Discurso. O primeiro preocupado com a qualidade sonora e o segundo ligado a execução global de cada música. Após a gravação pelo aluno de sua própria performance, o mesmo enviava ao aplicativo seu vídeo que era avaliado recebendo o *feedback* qualitativo e quantitativo.

A possibilidade de criações de vídeos curtos pelos alunos, gerou grande entusiasmo e engajamento. Em menos de 6 meses os alunos produziram mais de seiscentos vídeos, totalizando cinquenta e nove mil visualizações e uma grande experiência musical para os envolvidos e suas famílias.

Figura 4: Vídeos criados pelos alunos.



Fonte: Acervo do autor.

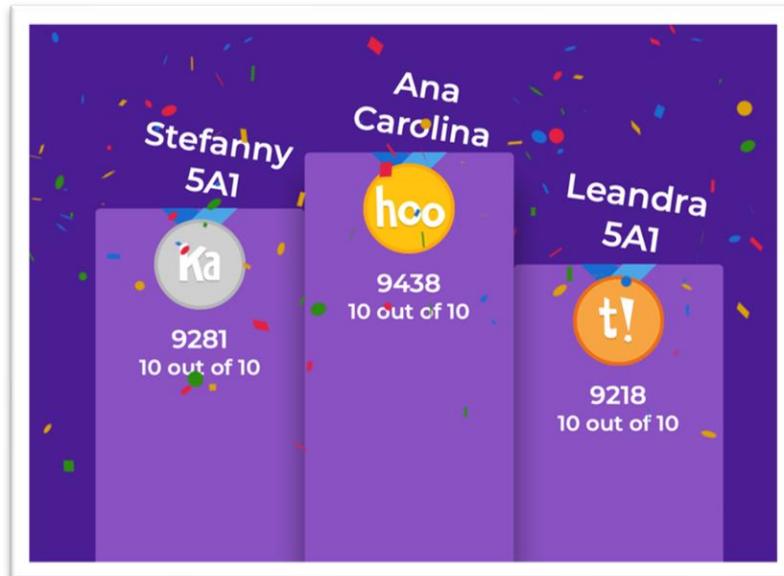
Pentagrama e Jogos Digitais

Para dar suporte as modalidades centrais de Criação, Apreciação e Performance, desenvolveu-se o estudo e aprendizado dos princípios da leitura e escrita musical tradicional. Era a primeira vez que os alunos teriam contato com tema e ainda de forma não presencial, mas seguiu-se com a utilização da Sala de Aula Invertida como aporte metodológico. Foi produzido uma série de apostilas com conceitos básicos, exercícios de fixação e verificação da compreensão dos conteúdos abordados.

Mais uma vez, os alunos participavam das aulas síncronas já tendo contato de antemão com o assunto a ser abordado, tirando da aula o caráter de palestra, onde apenas o professor fala e os alunos ouvem. Isso otimizou o processo de ensino e aprendizagem e abriu a possibilidade para o uso de outras ferramentas tecnológicas para a aplicação das habilidades desenvolvidas, bem como o reforço positivo para cada aluno.

Para a verificação de aprendizado e reforço do conteúdo, utilizou-se o aplicativo *Kahoot!*, que funciona como um jogo de questionários em formato de *quiz*, trazendo os princípios da gamificação e motivando os alunos a melhorarem seus conhecimentos.

Figura 5: Pódio do aplicativo Kahoot.



Fonte: Acervo do autor.

Ao final de cada *quiz*, com no máximo 10 rodadas, o jogo revela os cinco melhores participantes e apresenta ao professor vários *feedbacks*, como por exemplo, quais as perguntas os alunos mais erraram e quais alunos estão com baixo ou alto rendimento. Também permite aos estudantes iniciarem um jogo individual apenas com questões que eles apresentaram maior dificuldade.

O aplicativo *Treble Cat*, é um excelente exemplo do uso da metodologia baseada em jogos. Com uma *interface* simples e intuitiva, rodando em qualquer *smartphone* ou *tablet*, proporcionou o aprendizado dos nomes das notas musicais no pentagrama, de forma rápida e eficiente. O jogo é dividido em níveis progressivos de dificuldade e mostra ao final de cada fase uma pontuação baseada em estrelas. Ao atingir 70% de respostas certas, o estudante tem o direito de enfrentar um nível mais avançado.

Figura 6: Imagem do jogo Treble Cat.



Fonte: Acervo do autor.

Avaliação

Outro importante aspecto dentro das aulas remotas emergenciais, foi o processo de avaliação da parte teórico-prático. A avaliação quantitativa é um processo importante não só no ensino e aprendizado, como também é um instrumento obrigatório no Colégio Tenente Rêgo Barros. Em todos os níveis de ensino, são solicitados para cada Componente Curricular, três avaliações por trimestre, não tendo variação de pesos ou importância.

As três avaliações são chamadas de Avaliação 1 (AV1), Avaliação 2 (AV2) e Atividades Avaliativas (AA). Cada uma delas tem valor máximo de dez pontos e ao final são somadas e divididas por três. Por questões de equilíbrio entre a parte prática e teórica, cada AV1 abordou os aspectos práticos, na AV2 os aspectos teóricos e nas AAs um combinado dessas duas modalidades.

Sabendo que a parte prática ficou a cargo da performance da flauta doce, com a gravação de diversos vídeos pelos alunos e sua análise posterior, buscou-se na ferramenta *Microsoft Forms*, uma alternativa viável para acompanhar o processo de aprendizado dos alunos mesmo que de forma remota.

A ferramenta consiste em um formulário eletrônico que possibilita a criação de provas com questões do tipo múltipla escolha, com a função de correção automática e também dando ao professor a chance de criar questões discursivas. Permite a entrega de um

“espelho de prova” para o aluno e a opção de correção, por parte do professor, de forma agendada, individual ou coletiva.

Figura 6: Registro do resultado da avaliação formativa.



Fonte: Acervo do autor.

As provas digitais geraram a chance de avaliar o próprio sistema de ensino remoto e o Projeto Música na Rede. Para tanto, foi criada uma avaliação formativa contendo perguntas de caráter diagnóstico que revelaram a satisfação de 99% dos alunos para com as aulas remotas, a metodologia de ensino e as ferramentas tecnológicas utilizadas. Entretanto, foi unânime a quantidade de alunos que gostariam de voltar para o colégio e o contato presencial com amigos e professores.

Considerações Finais

A pandemia de Sars-CoV-2 trouxe problemas inimagináveis para toda as comunidades escolares, desde os colégios mais abastados até as escolas públicas que sempre sofreram por décadas com a falta de uma estrutura mínima para uma educação de qualidade. Nenhum professor ou equipe técnica estava preparada para enfrentar tal situação e com

certeza trouxe uma soma de problemas e desafios, mas também um possível ponto de ruptura a educação passiva, bancária com fortes traços do século XIX, que pouco pode auxiliar na formação de estudantes das gerações Z e Alpha.

Mais do que nunca, faz-se necessário a reformulação da Educação e seus anseios. Como pontos positivos encontrados nesses último meses do ensino da música, durante a pandemia, pode-se citar a descoberta de novas possibilidades de ensino, que mesmo de forma forçosa fez-se necessário e que, de certa forma, poderá ser usada como uma poderosa ferramenta de educação para um mundo onde as relações sociais, econômicas e de produção tornam-se cada vez mais líquidas e incertas.

Não é raro encontrar professores da rede pública sinalizando a necessidade da compra de novos pincéis e quadros brancos, para não falar da falta de água ou a necessidade do conserto de um banheiro. Mas agora nada disso parece ter relevância. Para aqueles professores que tiveram o privilégio de estar na linha de frente da educação, por meio do ensino remoto emergencial, ganhou-se a experiência de uma nova modalidade que possivelmente perdurará para os próximos anos, mesmo com a retomada das aulas presenciais.

Sem sombra de dúvidas, alunos e professores ganharão ainda mais com esses novos recursos. Porém, os pincéis e o quadros brancos parecem que nunca serão substituídos por completo, o que levará os antigos e necessários debates sobre a infraestrutura escolar, salários de professores, as condições sociais e até mesmo os abismos educacionais criados por essa pandemia, mais uma vez à tona.

Por certo, os desafios ainda estarão presentes durante todo ensino remoto presencial e nas aulas presenciais ao se buscar uma folha de papel ou uma conexão de internet, na missão aceita pelos professores em educar, engajar e em romper fronteiras sociais e econômicas, na certeza que a educação liberta e traz possibilidades de transformação para todos.

Referências

ANDERSON, Lorin; KRATHWOHL, David. A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational. New York: Longman. 2001.

BACICH, Lilian. MORAN, José (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB.

BEHAR, Patrícia Alejandra. O ensino remoto emergencial e a educação a distância. 06 de julho de 2020. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia>>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

BRAME, Cynthia. Active Learning. 2015. Disponível em: <<https://cft.vanderbilt.edu/wp-content/uploads/sites/59/Active-Learning.pdf>>. Acesso em: 15 de agosto de 2020.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso: 05 de agosto de 2020.

CAMARGO, Fausto; THUINIE, Daros. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB.

CHRISTENSEN, Clayton M; HORN, Michael B; STAKER, Heather. 13 de maio de 2015. Disponível em: <https://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2017/10/ensino-hibrido_uma-inovacao-disruptiva.pdf>. Acesso em: 17 de agosto de 2020.

CAMBRIGE, International Education Teaching and Learning Team. 2020. <<https://www.cambridge-community.org.uk/professional-development/gswal/index.html>>. Acesso em: 10 de agosto de 2020.

SWANICK, Keith. A basis for music education. London: Routledge, 1979.

_____. Music Mind and Education. London: Routledge, 1988.

_____. Musical Knowledge. Intuition analysis and music education. London: Routledge, 1994.