

O uso de aplicativos baseados em navegadores de internet na educação musical: 4 possibilidades de baixo custo

Rodrigo Luna

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Resumo

Este artigo propõe encaminhamentos pedagógicos usando 4 aplicações gratuitas, baseadas em navegadores de internet. Seja em aulas presenciais ou em contextos de distanciamento social, com recursos computacionais modestos, é possível realizar as atividades bastando ter acesso a uma rede com internet e a um computador com caixas de som, ou a um smartphone. A proposta surge da experiência do autor, lecionando no Colégio de Aplicação da UFPE, durante a pandemia da covid-19. São apresentados os aplicativos *Typedrummer*, *Incredibox* e *Patatap*, além de serem apontadas algumas considerações para uso do website *YouTube*. A proposta não exige grande conhecimento tecnológico, por parte de docentes, favorecendo um aprendizado musical mais envolvente e ativo, proporcionando vivências em atividades de execução, apreciação e composição musicais.

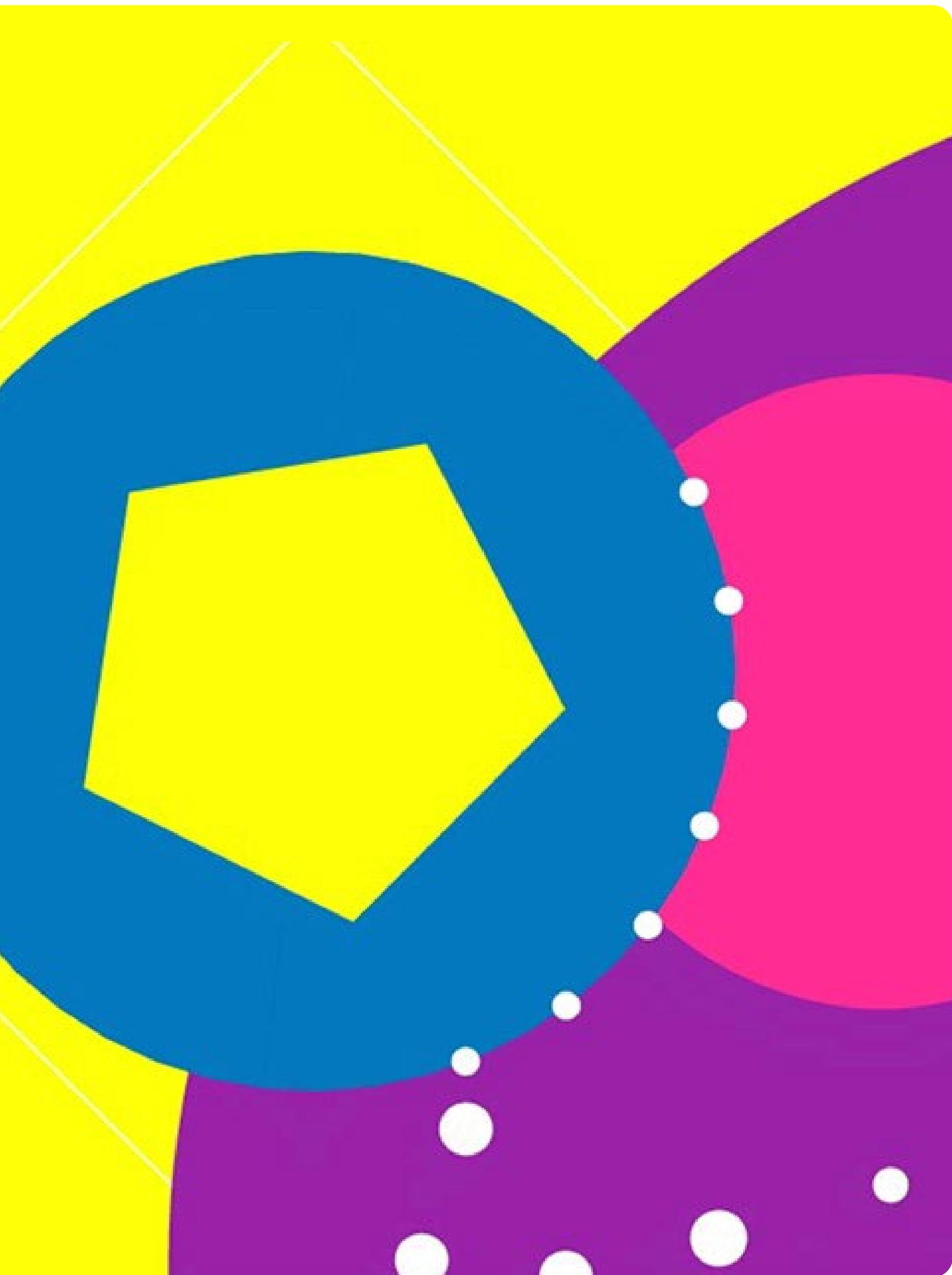
Palavras-chave: Ensino remoto de música. Inclusão digital. Gamificação.

Using web browsers-based applications in music education: 4 low-cost possibilities

Abstract

This paper proposes pedagogical guidelines using 4 free applications, based on web browsers. Whether by attendance classes or in contexts of social distancing and low budget computers, it is possible to carry the activities out by having internet access and a computer with speakers, or a smartphone. The proposal arises from the author's experience, teaching at the Basic Education Laboratory School of the Federal University of Pernambuco, during the covid-19 pandemic. The Typedrummer, Incredibox and Patatap applications are presented, in addition to pointing out some considerations for using the YouTube website. The proposal does not require great technological knowledge from the teachers, favoring a more engaging and active musical learning, by providing experiences in musical performance, appreciation and composition activities.

Keywords: *Remote music teaching. Digital inclusion. Gamification.*



Introdução

Um dia, abrimos os nossos olhos no mundo e tentamos capturar a realidade. Procurando compreendê-la, operamos medições e comparações, elaboramos hipóteses e as testamos, uma a uma. Construímos teorias sobre esta realidade e desenvolvemos técnicas para lidarmos com ela. Sistematizamos este conhecimento construído e o consagramos em documentos normativos e didáticos. Em seguida, fazemos planos, tendo em vista esta realidade, da mesma forma que uma criança faz planos para o castelo de areia que demoradamente ergueu, sem perceber as ameaçadoras mudanças no movimento das marés.

A partir de nossa formação nas universidades, acreditamos que é possível praticar a educação musical em situações bastante adversas, mesmo em condições de ausência de materiais, como por exemplo, através da produção de sons corporais por meio de gestos sonoros. A realidade da pandemia da covid-19, no entanto, esvaziou nossas salas de aula, nos colocou geograficamente distantes, nos retirou a sincronicidade de movimentos e som com nossas alunas e alunos, reduziu a nossa observação sobre os estudantes a pequenos quadradinhos nas telas de nossos computadores, nem sempre com câmeras ligadas, e nos desafiou a darmos continuidade ao processo de educação musical sob tais condições, observando a resolução CNE/CP nº 2 (Brasil, 2020). A desigualdade socioeconômica se encarregou de aprofundar a gravidade da situação. As soluções tecnológicas mais avançadas não estão ao alcance da maioria dos estudantes brasileiros. A calamidade demandou de nós soluções que exigissem pouco de nossos aparelhos eletrônicos e de internet, a fim de que todas as pessoas tivessem igual acesso aos meios de comunicação educativos.



Figura1 - Sala de música esvaziada em razão da covid-19
Fonte: autor, 2021

Na busca por soluções pedagógicas, era necessária a “reinvenção dos gestos sonoros”, mantendo o desafio de proporcionar uma experiência musical “especial” a nossas alunas e alunos, de modo a delinear boas memórias futuras (GREEN, 1997). Proponho, assim, encaminhamentos pedagógicos a partir do uso de 4 aplicações de baixo custo e de fácil uso para ajudar na realização de aulas de música por meios digitais. As propostas foram usadas com êxito em minhas turmas no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Pernambuco (CAp), durante o período pandêmico. Embora pensadas para aquele contexto específico, as propostas podem ser utilizadas mesmo em aulas presenciais, a partir de adaptações contextuais a serem realizadas por cada docente.



Figura 2 – Os quiosques do Colégio de Aplicação da UFPE esvaziados
Fonte: autor, 2021

O CAP da UFPE é uma escola de educação básica destinada ao estágio institucional de alunos das licenciaturas, à formação de professores, à experimentação e inovação pedagógicas e ao desenvolvimento de pesquisas em Educação e áreas afins. As práticas que envolvem a Educação Musical na instituição se amparam em documentos normativos, como o próprio Projeto Político Pedagógico Institucional e a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), além de concepções pedagógicas como a tríade ação-reflexão-ação (FREIRE, 1969, p. 111), e as ideias de Swanwick (2003), que abordam o desenvolvimento dos estudantes a partir da vivência musical na execução, na apreciação e na composição.

Com o objetivo de proporcionar essa vivência musical e engajar os alunos, apesar do isolamento social, desenvolvi atividades como as que seguem, utilizando aplicativos gratuitos facilmente encontrados na internet. Muitas das estratégias são baseadas em Gamificação (FADEL et al., 2014), o que facilita o envolvimento dos estudantes para além do tempo de aula.

Este aplicativo funciona em qualquer navegador de internet, ou browsers, tais como o Internet Explorer, Chrome, Edge, Safari, Firefox, etc. Ao carregar a página, você só precisa digitar algo na caixa de diálogo e, para cada caractere diferente, são gerados diferentes sons que ficarão tocando em ciclos repetidamente. A barra de espaço gera os “silêncios” ou pausas. O aplicativo não distingue letras maiúsculas de minúsculas. Os sons são percussivos. É possível, no entanto, mudar os sons clicando no link “load new samples”.

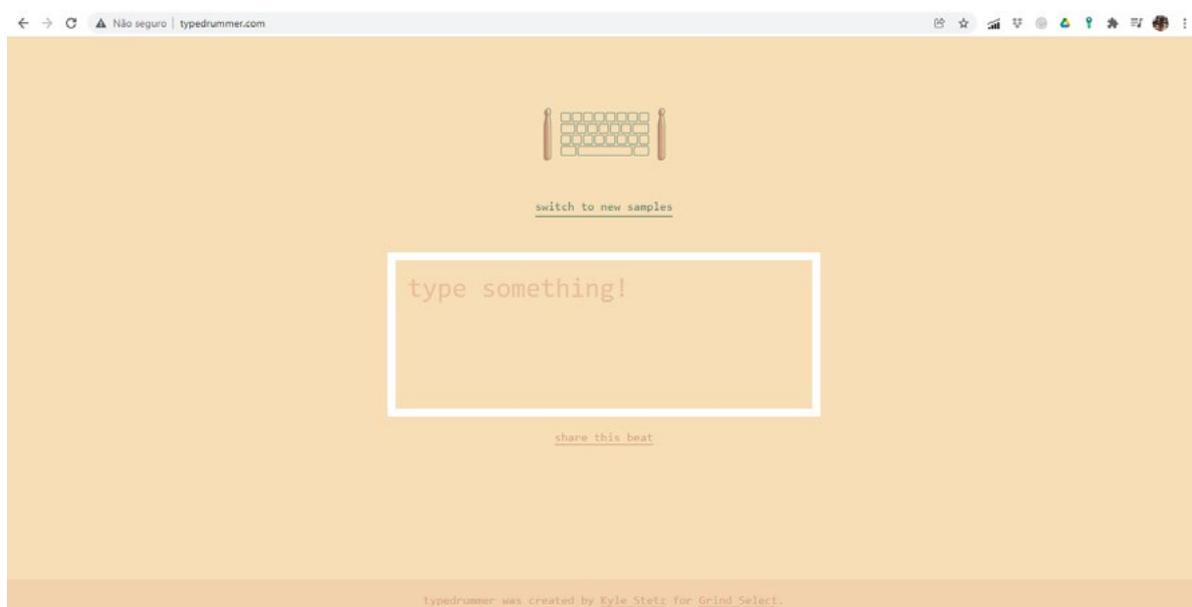


Exemplo de atividade

- Objetivos educacionais: vivenciar experiências em percepções rítmicas; praticar a pesquisa de sonoridades; associar sonoridades às músicas de seu universo cultural.
- Conteúdos trabalhados: percepção rítmica; identificação de compassos simples; apreciação musical.

Typedrummer (www.typedrummer.com)

Figura 3 – Tela inicial do Typedrummer
Fonte: autor, 2022





Conhecimento prévio desejável: noções de compassos simples.

1 Peça para o estudante digitar o próprio nome na caixa no centro do Typedrummer;

2 Pergunte se a “batida” de cada nome da turma lembra alguma música que os estudantes conheçam e escolha algumas das indicações para serem apreciadas coletivamente;

3 Peça para que os estudantes acrescentem espaços ao final de seus nomes, utilizando a barra de espaços no computador, tablet ou smartphone, e percebam as mudanças na sonoridade;

4 Peça para que os estudantes procurem, alterando a quantidade de “espaços” após o nome, a sonoridade certa para transformar seus nomes em compassos simples, com 2, 3 ou 4 tempos.

A primeira fase, aqui sugerida, é a da experimentação. “Qual a batida do seu nome?” é um bom início para que os alunos possam começar a compreender o funcionamento do aplicativo.

A segunda fase é a da reflexão sobre os ciclos repetitivos. Os ciclos estão presentes no nosso dia a dia, de diversas maneiras e, na música, os ciclos dão estrutura aos discursos musicais. A partir das reflexões, é possível iniciar mais uma rodada de ações.

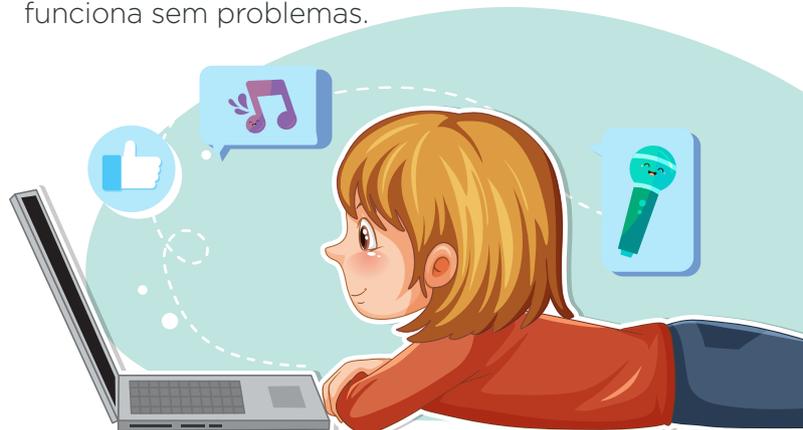
Os sons, agora, ganharam independência das palavras. Bastam as letras e os espaços para formar ritmos. Experimente escrever “OOXO”. Você pode formar células rítmicas e tocá-las em pequenos ciclos e, assim, pedir para que os alunos escrevam o ritmo na partitura. Pode fazer o contrário, também: mostrar uma célula rítmica e pedir que cada um forme um ciclo com aquela célula. Em uma nova rodada de re-

flexões, é possível comparar os sons com as letras e caracterizar certos aspectos linguísticos da música. Por exemplo, é possível demonstrar que, mesmo que as letras de determinadas células rítmicas não façam sentido em língua portuguesa, no contexto do som aquela combinação faz sentido. Os sons formam, portanto, as “palavras musicais”. Podemos refletir sobre os sentidos que damos aos sons, dentro da perspectiva da ação-reflexão-ação.

Uma terceira fase é a da pesquisa dos sons. Podemos pedir que os alunos pesquisessem sonoridades interessantes que possam ser combinadas entre si, variando as letras. Uma peculiaridade do aplicativo é que ele continua tocando os sons mesmo quando abrimos diversas abas no navegador. Dessa forma, é possível produzir pequenos discursos musicais somando e combinando ciclos em diferentes abas e trabalhando os conceitos de sincronia e diacronia.

Quanto às limitações encontradas, a primeira é a impossibilidade de o professor mostrar o resultado das somas das abas, se estiver utilizando uma plataforma como o Google Meet. Pelo menos até a atualização vigente no momento da escrita deste texto, só é possível compartilhar o som de uma única aba do navegador, no Google Meet.

Outra limitação digna de nota é o fato de o aplicativo não ter funcionado em celulares com sistema operacional da Apple. Apesar disso, tanto em tablets como nos computadores mais simples, o aplicativo funciona sem problemas.



Incredibox

(www.incredibox.com)



Figura 5 – Página inicial do Incredibox
Fonte: autor, 2022

Este aplicativo faz o maior sucesso. Dentro da perspectiva didática da “gamificação”, é uma excelente forma de produzir discursos musicais “dirigidos”. Funciona tanto no navegador de internet como também na versão “aplicativo para celular”. Diferentemente do Typedrummer, cuja navegação pelo aplicativo acontece exclusivamente em inglês, o Incredibox já conta com uma versão em “português de Portugal”.

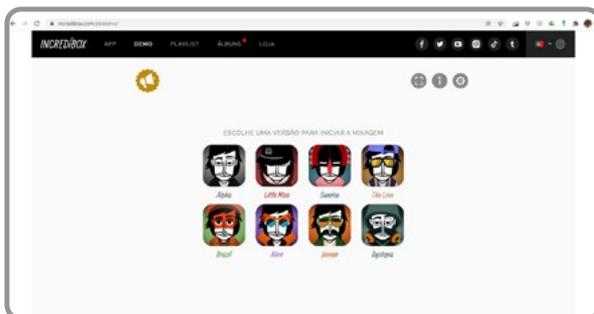


Figura 6 – As oito composições visuais do Incredibox
Fonte: autor, 2022

Após escolher a versão web, a primeira tarefa será a escolha de uma composição visual. São 8 possibilidades, mas somente as 4 primeiras são gratuitas. Basta clicar na composição escolhida e o aplicativo irá carregar os arquivos para funcionar corretamente.



Figura 7 – Carregando a composição visual “The Love”
Fonte: autor, 2022



Figura 8 – Arrastando um ícone, através do mouse e soltando sobre um personagem. Fonte: autor, 2022

A maneira de produzirmos os sons é clicando e arrastando um dos pequenos ícones que estão abaixo do quadro principal. Arraste um ícone e solte-o sobre qualquer dos bonequinhos. O personagem vai começar a “cantar” em ciclos repetitivos e vai mudar o visual. Cada ciclo veste uma representação única e autêntica. Repetindo o processo, usando ícones diferentes, você estará somando os ciclos, formando fragmentos de discursos musicais.



Figura 9 – Para diferentes visuais dos personagens, temos diferentes ciclos. Fonte: autor, 2022

Há diversas maneiras de se fazer uso desta ferramenta. Uma das mais interessantes é no auxílio à organização e es-

truturação do discurso musical dos estudantes. Isso porque é possível gravar a performance de cada aluno e, em seguida, compartilhar a gravação com o professor, seja enviando por e-mail, ou gerando um link e compartilhando no Whatsapp ou no Google Classroom.

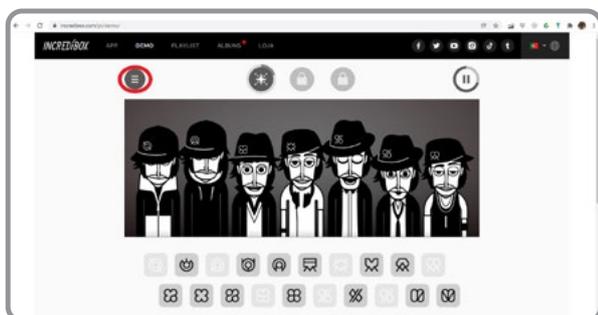


Figura 10 – Para gravar a performance, clique nos três tracinhos horizontais no canto superior esquerdo
Fonte: autor, 2022

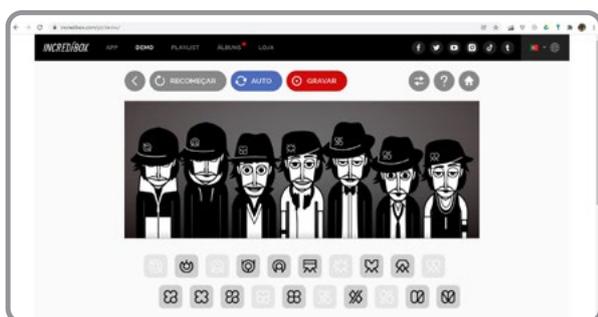


Figura 11 – Isso abrirá um pequeno “menu”. Basta clicar em “gravar”
Fonte: autor, 2022

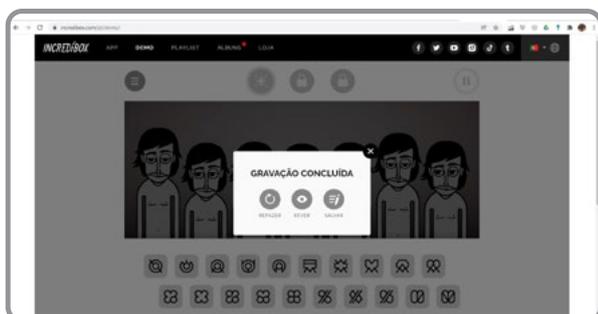


Figura 12 – Quando terminar a gravação, basta salvar a performance
Fonte: autor, 2022

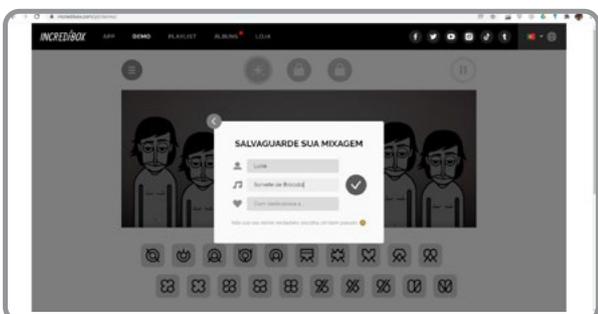


Figura 13 – Após preencher o quadro, clique no “botão check”
Fonte: autor, 2022

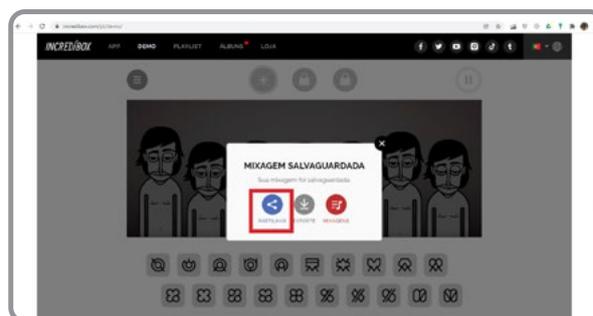


Figura 14 – Aparecerá uma nova janela com 3 possibilidades. Clique em “compartilhar”
Fonte: autor, 2022

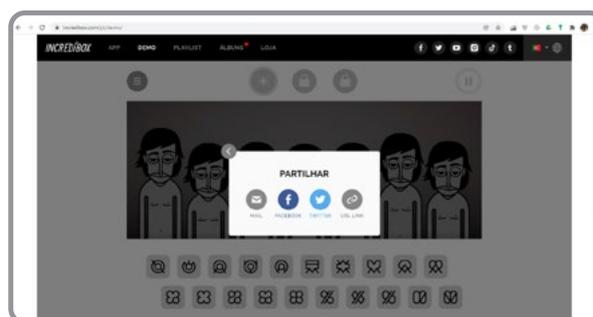


Figura 15 – Você pode escolher o envio por e-mail
Fonte: autor, 2022

Exemplo de atividade

Objetivos educacionais: vivenciar experiências em composição e performance de discursos musicais a partir de ciclos sonoros predeterminados.

Conteúdos trabalhados: composição musical; organização do discurso musical; apreciação das produções musicais dos colegas.

Conhecimento prévio desejável: noções de compassos simples.

- 1 - Escolha uma composição visual;
- 2 - Acrescentando aos poucos os ícones aos personagens, desenvolva ideias musicais em, no máximo, 32 compassos. Vamos chamar este trecho de Parte A da composição;
- 3 - Teste várias possibilidades e anote a melhor sequência. Não antecipe nem atrase muito a mudança de ícones para que a música não fique nem curta demais, nem monótona demais. Preste atenção ao resultado sonoro para controle do tempo de cada ícone;

4 - Desenvolva uma Parte B da música, em 16 compassos, mantendo os ícones de base percussiva, mas alternando ícones melódicos e harmônicos, observando o resultado sonoro e o tempo;

5 - Em seguida, crie uma recapitulação da Parte A, mas com algum elemento contrastante;

6 - Ensaie a performance, grave e compartilhe o resultado com o professor por e-mail.

Já enquanto jogo, os alunos podem tentar descobrir quais as sequências de combinação dos ostinatos que o próprio game propõe. Dessa forma, típica da Gamificação (Fadel et al., 2014) os alunos vão se divertir para descobrir as cenas especiais que são destravadas a cada vez que uma sequência é “descoberta”.

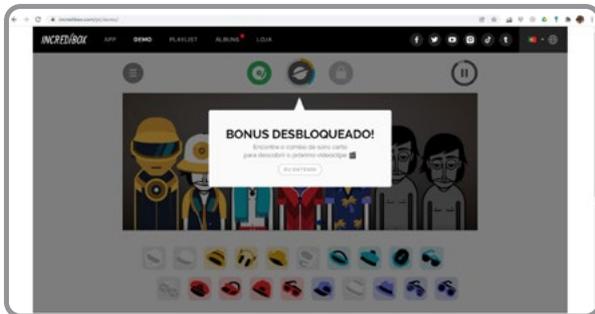


Figura 16 – Após uma sequência ser desvendada, um novo desafio se destrava
Fonte: autor, 2022



Explore outras possibilidades, como criar playlists com as composições dos estudantes, compartilhar nas redes sociais e em fóruns específicos as músicas produzidas e, ainda, ouvir álbuns gravados a partir do Incredibox.

Patatap

(www.patatap.com)

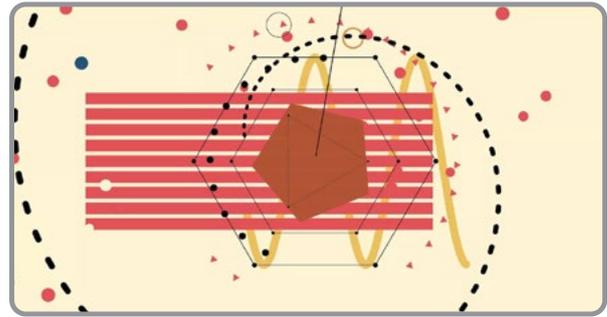


Figura 17 – Objetos sonoros associados a imagens, no Patatap
Fonte: autor, 2022

Este aplicativo transforma o teclado do computador em um instrumento musical. Nos smartphones, as diferentes regiões tocadas na tela vão exercer essa mesma função. Para cada letra de um teclado, um som é produzido. Para cada som, uma imagem é associada. Os sons não são dispostos em uma escala. São objetos sonoros que variam em diferentes características e propriedades sonoras. É possível acionar teclas simultaneamente, somando-se as características de objetos sonoros distintos.

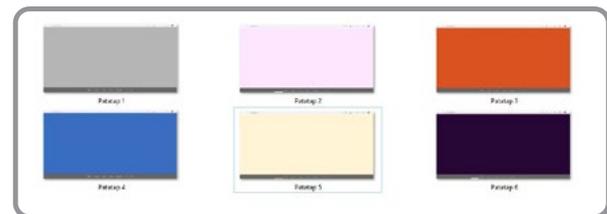


Figura 18 – Acionando a barra de espaços, trocamos os sons e a cor da tela
Fonte: autor, 2022

A tela inicial do Patatap mostra um fundo em uma cor sólida. Acionando a barra de espaços no teclado do computador, a cor muda. São 6 cores diferentes, possíveis. Cada cor significa um conjunto de sons diferentes para uma mesma letra. Por exemplo, a letra “G” vai gerar um som diferente para cada cor de fundo.

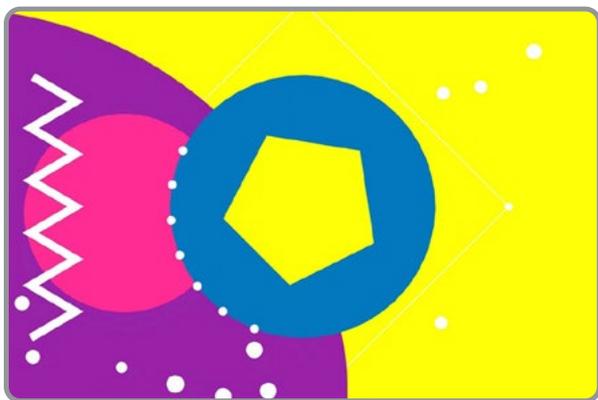


Figura 19 – Imagens formadas aleatoriamente por uma sequência de teclas
Fonte: autor, 2022



Exemplo de atividade

Objetivos educacionais: vivenciar experiências em leitura e execução de textos em notação musical.

Conteúdos trabalhados: leitura rítmica e prática de improvisação.

Conhecimento prévio desejável: noções de compassos simples.

1 - Estabeleça células rítmicas em notação musical convencional ou usando a notação alternativa de sua preferência. Estas células vão servir de ostinato, ou seja, vão se repetir persistentemente;



Figura 20 – Você pode experimentar diferentes combinações de letras para diferentes telas

2 - Pesquise com seus alunos os sons mais adequados para o ritmo escrito, pois há sons que são de duração curta e outros de duração longa;

3 - Atribua as letras dos sons escolhidos às figuras rítmicas estabelecidas;

4 - Ensaie com o grupo utilizando seus smartphones;

5 - Combine uma comunicação gestual para que o grupo inteiro pare o que está fazendo, deixando espaço para a realização de improvisos;

6 - Estabeleça uma ordem das pessoas que vão improvisar;

7 - Se possível, use uma gravação ou utilize instrumentos musicais convencionais para servir de apoio rítmico e harmônico.

A utilidade do aplicativo tende a variar de acordo com a fase da educação musical das alunas e alunos. Por exemplo, nos estudos sobre a natureza do som, o *Patatap* pode ser adequado para que os educandos pesquisem os sons ou para que os descrevam com suas próprias palavras. É possível propor desafios do tipo “qual a letra que contém o som mais longo de todos?”, ou ainda, “aponte uma letra que exprima um som curto e de altura indefinida”.





Para aventuras avançadas

É possível criar o seu próprio “Patatap”. Para isso, você vai precisar atribuir a cada letra do teclado de seu computador, um som que você tenha guardado em algum lugar em seus arquivos no computador



Onde conseguir sons interessantes?

Em buscadores de sons, como o FindSounds (www.findsounds.com). Ele funciona como um “google” de sons. Talvez você precise saber o nome do som que você procura no idioma inglês. Se você não domina o idioma, utilize o Google Tradutor para encontrar nomes de objetos que emitam o som que você procura. Experimente escrever a palavra “goat” (que significa cabra, em inglês). O buscador permite que você faça o download de alguns dos sons que você mais gostar.

Também é possível gravar os sons ao seu redor usando os microfones de aparelhos celulares, notebooks, etc. Muitos aplicativos grátis permitem que você transporte os sons gravados no seu celular para o seu computador ou e-mail.



Como atribuir os sons a letras do teclado do computador?

Você pode realizar esta tarefa dentro do ambiente do Scratch (www.scratch.mit.edu). Este ambiente online, e totalmente grátis, foi desenvolvido por pesquisadores do Massachusetts Institute of Technology (MIT) para permitir a educação tecnológica para crianças. Nele, através da combinação de blocos de ações, é possível “programar” com brinquedos musicais, fazer animações de desenhos e textos e, até mesmo, criar o seu próprio jogo eletrônico. O ambiente já conta com uma versão na língua portuguesa.

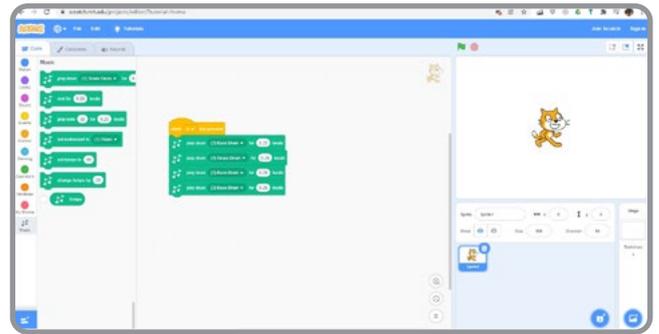


Figura 21 – Exemplo de construção sonora no Scratch. Quando acionamos a letra “b” no teclado, os sons conectados a este evento são tocados automaticamente

Fonte: autor, 2022

Uma limitação do Patatap é a impossibilidade de gravar a sua performance. Isso é possível, no entanto, combinando suas propriedades com algum gravador grátis, como o Audacity (<https://www.audacityteam.org/download/>). Claro que haverá perda das informações visuais da tela do Patatap. Mas gravações ampliam possibilidades, permitindo a criação de discursos musicais a partir da sobreposição de sons e ostinatos, inclusive com outras fontes sonoras como instrumentos físicos, canto, parlendas, gestos sonoros, etc.

Uma última função interessante, no aplicativo, é o Typatone. Ele transforma textos em ciclos sonoros, como no Typedrummer, mas os timbres são diferentes e você tem a opção de alterar a velocidade de execução.

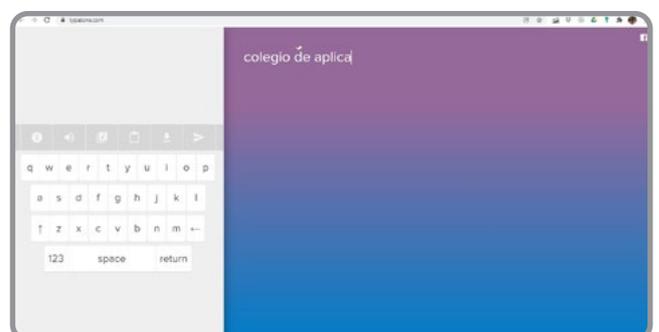


Figura 22 – Interface do Typatone, uma outra possibilidade no Patatap

Fonte: autor, 2022

O uso do YouTube



Figura 23 – Vídeo resultante de uma atividade de prática de conjunto durante o período do distanciamento social (<https://youtu.be/jawcGeEaDps>) Fonte: autor, 2022

Uma das principais ferramentas utilizadas em minhas aulas de apreciação musical é, sem dúvidas, o YouTube. Ele me permite trazer discursos musicais de todas as partes do mundo para serem contemplados por nossos estudantes, e também permite que a produção musical de nossos estudantes seja vista por todo o mundo. É o caso do vídeo ilustrado pela figura 23. Ele foi produzido, com o auxílio de meu colega, também professor de música, além de outros professores e alunos, para transmitir uma mensagem à comunidade de que, apesar do distanciamento social, continuávamos presentes e por perto uns dos outros. Foi produzido a partir dos aparelhos celulares dos estudantes, com câmeras e microfones bastante modestos. Você pode ver o resultado final em <https://youtu.be/jawcGeEaDps>, ou ainda, digitando [amigo estou aqui versão estendida] na caixa de pesquisa do YouTube.

Mas o uso mais intensivo que faço do YouTube, em minhas aulas, está mesmo no fato de trazer o mundo para ser visto pela turma. O sabor da apreciação musical está na contemplação do diferente, do criativo, do impressionante, do ultrapassador de fronteiras. Dessa forma, os vídeos não podem prescindir de qualidade de áudio impecável e de, pelo menos, boa qualidade de imagem. Os vídeos precisam ser empol-

gantes e durar o tempo certo da atenção. Nem mais, nem menos. A escolha ideal dos vídeos é desafiadora. Mostrar o coral que rejeito ou a banda na qual toco pode não preencher esses requisitos para os estudantes.

Por isso, encontrar vídeos realmente interessantes é mais difícil do que parece. Primeiro porque, segundo informa o site Oficina da Net (KINAST, 2022), 400 horas de vídeo são enviadas ao YouTube por minuto. A imensa maioria não será de nosso interesse, o que nos impõe o desenvolvimento da habilidade de garimpar vídeos. Segundo porque o próprio YouTube nos faz indicações de vídeos, tentando “adivinhar” o nosso interesse, através da tecnologia da Big Data (HURWITZ et al., 2015). Isso pode facilitar a ocorrência de bons “achados”, mas eventualmente pode esconder outros tantos vídeos interessantes. Noto a recorrência nas sugestões de produções europeias e estadunidenses em detrimento de sugestões da produção da América Latina ou da África, por exemplo.



Exemplo de atividade

Objetivos educacionais: vivenciar experiências em apreciação musical, através de correlações entre formas sonoras e visuais.

Conteúdo trabalhado: organização do discurso musical.

1 - Você já sabe que o Patatap gera objetos sonoros associados a imagens, formas e cores. Após uma atividade de 20 minutos (no máximo) com o Patatap, digite as palavras “Doodle Music” na janela “pesquisar” do seu Youtube e clique na lupa para obter os resultados de busca;

2 - O vídeo encontrado é descrito como mãos que seguram canetas coloridas e realizam desenhos em formas repetiti-

vas, associados a vozes. O vídeo dura quase 4 minutos, e é considerado longo. Com o intuito de estabelecer correlações com a experiência no Patatap, selecione previamente um pequeno trecho do vídeo encontrado;

3 - Após exibir o trecho escolhido do vídeo, pergunte aos educandos se as cores, a quantidade de vozes, as figuras geométricas têm algum significado para eles;

4 - Pergunte se alguém conhece alguma música cheia de “voltinhas” ou algo semelhante. Explore a discussão.

5 - Em seguida, retorne ao YouTube e, na caixa “pesquisar”, digite “Line riders #5 Can Can”, depois clicando na lupa para obter resultados de busca.” O resultado esperado será um outro vídeo, dessa vez uma animação com duração de pouco mais de dois minutos. Nela, os movimentos de um bonequinho estão sincronizados com os movimentos sonoros na música Can Can, do compositor alemão Jacques Offenbach (1819 - 1880);

6 - A animação conta uma história do personagem viajando em seu trenó e, por isso, é recomendada a exibição do vídeo na íntegra. Ao final do vídeo, retome a discussão sobre músicas com “voltinhas”, sempre tendo o cuidado de dar fala àquelas pessoas que participam menos em razão das frequentes participações dos alunos mais espontâneos.

Ressalto a importância de um planejamento didático integrado. Por exemplo, em meu planejamento, nas próximas aulas em que usássemos a flauta doce, a música Can Can seria estudada. Isso favorece a adesão da turma ao repertório. Destaco, também, a importância que o uso associado entre

os aplicativos pode significar em nossas aulas. Saliento, ainda, a importância de se alternar a apreciação de músicas que estejam dentro da vivência cotidiana dos estudantes com aquelas músicas que estejam eventualmente fora dessa vivência.

Considerações finais

Para fins de referências, as atividades propostas foram realizadas com turmas do 7º ano do ensino fundamental, para estudantes entre 11 e 13 anos de idade. No entanto, variando a linguagem, a profundidade e a abordagem, utilizo os mesmos aplicativos até no 1º ano do ensino médio, onde costumamos trabalhar exclusivamente com composição musical e produção musical.

As indicações propostas neste texto são meramente iniciais. Na medida em que o professor estiver familiarizado com esses artefatos digitais, tanto mais conseguirá realizar inovações criativas. A busca por aprender a editar áudio e vídeo potencializará ainda mais o uso integrado entre os recursos apresentados neste artigo. Existem muitos tutoriais no próprio YouTube e muitos softwares gratuitos para estes fins, como o Audacity e o Shotcut. As possibilidades de você exibir o seu trabalho e o de seus alunos na internet, com melhor qualidade, vai elevar a sua carreira a uma nova fase de motivações, desafios e descobertas. E toda a Educação Musical no Brasil ganha com isso. Não posso deixar de notar que temos, ainda, uma baixa produção de vídeos nacionais, dentro dos critérios indicados.

Com base na dificuldade em se encontrar vídeos adequados no YouTube, recomendo que cada professor coleione os títulos, endereços eletrônicos e palavras-chave associadas aos seus vídeos favoritos, em algum documento de planilha

eletrônica ou editor de textos. Caso você necessite de estímulos iniciais para começar a sua coleção, aqui vão algumas indicações que você pode testar na caixa de pesquisa do YouTube, sem as aspas:



- 1) “Marble, magnets and music”;
- 2) “Wintergatan Marble Machine”;
- 3) “Tuba Skinny jubilee stomp”;
- 4) “Tom and Jerry Encore”;
- 5) “AMAZING Animals Reacting to Music”;
- 6) “Very unusual instrument!”;
- 7) “Flintstones - Jacob Collier”;
- 8) “STOMP makes basketball music with Harlem Globetrotters”;
- 9) “Goede Hoop Marimba Band | Education Africa”;
- 10) “Somebody That I Used to Know - Walk off the Earth”;
- 11) “Feel Good Inc” - Gorillaz Live Looped Cover”;
- 12) “BBC’s Proms Hedwig’s Theme from Harry Potter”;
- 13) “Trio Mandili Svanuri”.

Cada vídeo desses possui diversos desdobramentos nas sugestões do YouTube. Examine-os e, conhecendo bem sua turma, escolha aqueles que possuem o potencial de arrebatá-los de suas próprias realidades, por alguns instantes. É fundamental que os assuntos tenham relação, ainda que tangencial, com as histórias de vidas deles, de modo que eles consigam se imaginar realizando os seus próprios vídeos. Os resultados costumam ter duração para além da sala de aula. São sorrisos, relatos de memórias, imitações, desejos despertados, intuitividade, reforço de vínculos afetivos, produção de significados e amor pela música. Eles vão dar continuidade a esse caminho maravilhoso de descobertas sem que ninguém os tenha obrigado. Certamente trarão novas indicações de aplicativos, jogos e vídeos para o profes-

sor, a partir dessas experiências. Nessas ocasiões, esteja de ouvidos abertos, pois estamos “navegando” no mar que eles conhecem muito melhor do que nós. Eles continuam nos dizendo “eu sinto no lugar de eu sei” (PAZ, 2013, p. 02).

Em se tratando de planos de aula, nunca é demais lembrar da importância de se ter um “plano B”. Afinal, sites ficam fora do ar, servidores caem, etc. Apesar de serem sites “seguros”, também é importante lembrar de manter um “antivírus” sempre atualizado. E, claro, não se esqueça de sempre citar as fontes.

“Ensinar”, etimologicamente, é uma corruptela da palavra “insigniar” (VIARO, 2013). O ensino tem que ser marcante, e não, “maçante”. Tem que vincular a experiência subjetiva dos educandos a significados. Por isso, evite escolher vídeos longos, repetir vídeos de uma mesma banda ou artista, vídeos com muitas falas, como palestras, ou vídeos com captação sonora ruim. E avalie sempre os resultados de suas ações pedagógicas. Engajamento dos estudantes, redução do absenteísmo e baixa evasão escolar são bons indicadores. Mas as manifestações de memórias através de citações e referências são sempre os melhores indicativos. Dessa forma, verificamos se nossos gestos têm sido, realmente, sonoros.





Autor



Rodrigo Luna
rodrigoluna@capufpe.com

Mestre em Música pela UFPE, é professor na mesma universidade, ensinando Educação Musical no Colégio de Aplicação e tendo colaborado no ensino de Tecnologias Aplicadas a Educação Musical no Departamento de Música. É instrumentista, compositor, produtor musical, amante de astronomia e de justiça social.



Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base, Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 06/09/2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº2, de 10 de dezembro de 2020. Institui Diretrizes Nacionais orientadoras para a implementação dos dispositivos da Lei nº 14.040, de 18 de agosto de 2020, que estabelece normas educacionais excepcionais a serem adotadas pelos sistemas de ensino, instituições e redes escolares, públicas, privadas, comunitárias e confessionais, durante o estado de calamidade reconhecido pelo Decreto Legislativo nº6, de 20 de março de 2020, Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 2020.

FADEL, Luciane Maria et al. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1969

GREEN, Lucy. Pesquisa em Sociologia da Educação Musical. Revista da Abem, Londrina, v. 4, n. 4, p. 25 – 35, 1997.

HURWITZ, Judith et al. Big Data para leigos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

KINAST, Pricilla. Quantos vídeos tem o YouTube? 2022. Website. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/tecnologia/26607-os-incriveis-numeros-do-youtube-em-2019#:~:text=Os%20incr%C3%ADveis%20n%C3%BAmeros%20do%20Youtube&text=O%20aplicativo%20tem%20hoje%2C%20;%C3%BAnicos%20ao%20site%20por%20m%C3%AAAs>: Acesso em: 08/09/2022.

PAZ, Ermelinda A. Pedagogia Musical Brasileira no Século XX: metodologias e tendências. 2ª. ed. Brasília, DF: Musimed, 2013.

SWANWICK, Keith. Ensinando música musicalmente. São Paulo: Moderna, 2003.

VIARO, Mário Eduardo. Manual de Etimologia do Português. 2ª. ed. São Paulo: Globo Livros, 2013.