

Os recursos tecnológicos presentes no ensino-aprendizagem de música

Rosângela Souza da Silva

UFPB

rosangelamusicart@hotmail.com

Resumo: Este artigo é um recorte de um trabalho de monografia que trata das possibilidades de conexão e comunicação através do ciberespaço, bem como sua utilização para o ensino-aprendizagem de música. Aqui, de forma específica, tomamos como base a reflexão teórica do trabalho, buscando refletir sobre a relevância dos recursos tecnológicos na prática de ensino e tratamos do papel do professor que utiliza essas ferramentas, tornando-se um facilitador desse processo de ensino-aprendizagem. A partir do processo investigativo, concluímos que é relevante para a formação do professor de música o conhecimento dos recursos tecnológicos e sua utilização pedagógica, possibilitando maior integração com o contexto contemporâneo de integração social, dinamicidade nas aulas, além do desenvolvimento da motivação e autonomia dos alunos.

Palavras chave: Ciberespaço, Comunicação e Internet; Ensino-aprendizagem de Música na Ciberultura; Tecnologias no Ensino de Música.

Introdução

Tem sido crescente o número de pesquisas desenvolvidas referentes aos recursos tecnológicos na educação musical. Um dos motivos do aumento dessa demanda pode ser porque “as mudanças sociais e tecnológicas trouxeram também mudanças nas experiências musicais, contribuindo para outros modos de percepção e apreensão da realidade e os próprios modelos de formação musical”. (SOUZA, 2003, p. 111).

O ensino de música, principalmente instrumentos musicais, tem sido cada vez mais estudado e considerado em seus diferentes modos e processos (MELO et al 2013 p. 1855). Essa busca por conhecer, entender, compreender e analisar o ensino tende a crescer devido às mudanças ocorridas no mundo atual. Com isso observamos que diferentes tipos de metodologias, também com a utilização de recursos tecnológicos têm sido criados, testados, adaptados e utilizados em diversas áreas de ensino.

Entendemos que esses novos recursos, podem ajudar a superar os desafios metodológicos quanto à prática de como ensinar música na atualidade, seja no ensino escolar ou escolar. Nesse sentido, Paiva (2013, p.1) afirma que “quando surge uma nova tecnologia, a primeira atitude é a de desconfiança e de rejeição. Porém, aos poucos a tecnologia começa a fazer parte das atividades sociais da linguagem e a escola acaba por incorporá-la em suas práticas pedagógicas”.

Então, mesmo que alguns professores sintam, nesse processo inicial de contato com as novas tecnologias, bem como com o ciberespaço, rejeições e estranhamentos quanto ao seu uso, Moran (2000, p. 32) considera que “é importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades e de avaliar”. Diante dessa afirmação, entendemos que, é possível também que os professores dinamizem suas aulas utilizando recursos tecnológicos, para isso, faz-se necessário adquirirem o conhecimento das possibilidades oferecidas por cada tipo de tecnologia, por exemplo, através da busca de recursos como softwares e aplicativos educativos musicais no ciberespaço, a serem utilizados conforme os planejamentos de aulas.

Assim, os recursos tecnológicos, devido a sua relevância trazem suas contrições para o ensino-aprendizado de música, através de videoaulas, jogos musicais, entre outros, no aprendizado musical.

Tecnologias no mundo atual: Ciberespaço, Comunicação e Internet

Entendemos que ciberespaço é o local virtual onde uma pessoa pode estar conectada a outra, havendo assim uma comunicação entre ambas. Para reforçar tal afirmação Lemos diz que “Ciberespaço é o fenômeno técnico e social onde estão as redes sociais. É uma tecnologia retribalizante, que com a socialidade contemporânea produz a cibercultura” (LEMOS, 2010, p.71).

O ciberespaço possibilita criar uma comunidade virtual que viabiliza a união de indivíduos de territórios distintos, próximos ou distantes, por possuírem algo em comum, havendo assim trocas de informações e conhecimentos. Tendo em vista que o ciberespaço também proporciona “um tipo particular de relação entre as pessoas” (LEVY,1999, p.124).

Através dele as pessoas podem partilhar ideias, obter esclarecimentos de determinados assuntos discutidos entre elas etc, porque ele é um grande meio de propagação imediata.

Contextualizando sucintamente as transformações ocorridas no mundo da comunicação até os dias atuais, é importante destacarmos que o conhecimento era transmitido oral e pessoalmente, adquirido no dia a dia e acumulado com o passar dos anos; logo, quanto mais idosa a pessoa era, mais experiência possuía. Porém, o que acontecia era que tal pessoa idosa quando falecia, levava consigo todo o seu conhecimento adquirido, como afirma Levy (1999, p.164) “Quando um velho morre é uma biblioteca que queima”. No entanto, com o passar do tempo, as informações foram sendo passadas de pais para filhos por meio da escrita e registros em livros. Com os avanços tecnológicos, mais um tipo de conhecimento foi colocado em evidência após a invenção da imprensa, por meio das pessoas que exerciam uma atividade sistemática para obter conhecimento e assim transmitir tais experimentos através da biblioteca (OLIVEIRA, 2011, p. 399). O conhecimento adquirido através de experiências pode ser, hoje, novamente propagado, pelas sociedades humanas vivas, por meio do ciberespaço.

Ensino-aprendizagem de Música na Cibercultura

A cibercultura pode ser definida como

[...] um campo desterritorializado e democrático de comunicação, de sociabilidade e de inclusão, o que traz inúmeras implicações culturais e mesmo políticas, na medida em que permite que as pessoas partilhem diversos tipos de conteúdos e discutam livremente inúmeros temas simultaneamente. (PENNA, 2011, p. 123)

A partir desse compartilhamento de saberes despertamos para o aprendizado musical através dos recursos tecnológicos, por meio do ciberespaço, que pode ser tanto individualizado, como pode se tornar coletivo, quando, por exemplo, há uma interação entre professores e alunos *on-line*, havendo assim uma troca de saberes entre eles. Com isso, “a condição e a postura do professor como aprendiz tecnológico ocorre num contexto no qual, muitas vezes, os professores precisam preparar os alunos para trabalhar em um universo de tecnologias onde eles mesmos ainda são principiantes” (DOWBOR, 2001, p. 27). Essa busca pela

compreensão e manuseio dos recursos tecnológicos é emergencialmente necessária, pois “a educação no mundo de hoje tende a ser tecnológica, o que, por sua vez, vai exigir o entendimento e interpretação de tecnologias” (BOZZETTO, 2003, p. 9).

Através da *internet*, é possível se adquirir conhecimentos musicais diversos, pois a mesma disponibiliza uma vastidão de informações que podem ser, no caso de vídeos, assistidos *on-line*, ou ainda baixados através de *download* para o seu próprio *notebook*, *tablet* ou *smartphone*. De posse de tal conhecimento sobre determinado assunto musical, o professor pode utilizar tais recursos como ferramentas didáticas no ensino de música, compartilhando e também instruindo seus alunos a serem autônomos. E tal autonomia se torna possível porque, “com a popularização da internet e das redes sociais, foi se criando não somente uma nova forma de comunicação e entretenimento, mas uma nova cultura, denominada cibercultura” (PEREIRA, 2014, p.212).

Levy (1999), em seu clássico trabalho sobre o tema, afirma que:

A grande questão da cibercultura, [...] no acesso de todos à educação, não é tanto a passagem do "presencial" à "distância", nem do escrito e do oral tradicionais à "multimídia". É a transição de uma educação e uma formação estritamente institucionalizadas (a escola, a universidade) para uma situação de troca generalizada dos saberes, o ensino da sociedade por ela mesma, de reconhecimento autogerenciado, móvel e contextual das competências. (LEVY, 1999, p. 172)

Constatamos que já ocorreram muitas mudanças de metodologias de ensino-aprendizagem, devido aos avanços tecnológicos que têm encurtado caminhos para se obter uma formação musical por parte dos alunos contemporâneos. Os atuais e futuros professores de música, se assim preferirem ou puderem embarcar nesse mundo digital, manuseando esses equipamentos e recursos tecnológicos, passarão a ter mais uma possibilidade de metodologia em suas aulas, apresentando uma nova proposta de ensino para seus alunos, sejam eles adultos, jovens, adolescentes ou crianças.

É importante entendermos que incluir tecnologias digitais em aulas de música não garante inovação pedagógica, nem motivação por parte dos alunos, caso não haja uma infraestrutura adequada, planejamento coerente e domínio por parte do professor. É necessário, além de planejar, estruturar o ambiente de maneira organizada e adequada, testar e deixar cada equipamento pronto para uso.

Transmitir esses conhecimentos musicais utilizando recursos tecnológicos servirá de experiência para o próprio professor, pois o mesmo poderá explorar mais uma maneira de ensinar e fazer música com “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais) de práticas, de atitudes, de modos de pensamento, e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY,1999, p. 17). O ciberespaço proporciona, além da autonomia de estudar e fazer música, uma disponibilidade pessoal de escolher o momento exato para iniciar ou continuar seus estudos musicais.

As tecnologias no Ensino de Música

Atualmente, também é possível conhecer o trabalho de determinado grupo musical através de um vídeo na *internet*, da música gravada em um *CD e DVD*, sendo que antes apenas se obtinha a apreciação de forma presencial, pois, como afirma Gohn (2011, p.86), “durante muitos séculos, a única forma de ouvir música era se deslocando até um local que havia um grupo de músicos”.

Para escutar música, era necessário ter músicos, tocadores, cantores que pudessem estar no local. Era algo muito satisfatório ter música ao vivo, porém, não havendo a presença de músicos, não era possível tal apreciação. Hoje temos acesso gratuitamente, na *internet*, a áudios de diversos cantores, músicos, grupos musicais populares e eruditos, grupos de localidades distantes da nossa, o que nos possibilita conhecer culturas distintas, uma vez que “A cultura de uma sociedade está diretamente relacionada com as tecnologias disponíveis e vice-versa” (MILL, 2010, p. 44).

Os recursos tecnológicos têm conquistado sutilmente seu espaço no ambiente educacional, possibilitando aos educadores novas possibilidades de aplicações, pois poderá

proporcionar também o dinamismo e o conhecimento do pluriculturalismo, poderá ajudar a capacidade de compreensão do aluno quanto ao fazer musical de forma mais lúdica, através da apreciação musical de um vídeo que mostra uma canção com gestos para serem imitados, por exemplo. Essas tecnologias também podem tornar possível interligar a música com diversas áreas de conhecimentos e culturas diferenciadas. Nesse sentido, como afirma Santana (2007, p. 30), “a área de educação musical entende a interface com a tecnologia como um processo de formação”, na qual o conhecimento é adquirido e transmitido.

A medida em que a aquisição de recursos tecnológicos for se tornando possível, por exemplo, a obtenção de um celular com uma boa memória, qualidade e com acesso a *internet*, os alunos que possuírem tal recurso, aos poucos podem ir buscando seus próprios materiais de estudo na *internet*. Logo, ao conhecerem um aplicativo ou algum jogo musical, despertam para buscar outros tipos de recursos que os ajudarão em determinadas necessidades, sejam elas percepção musical, técnicas de um instrumento específico, conteúdos de teoria musical, ou história da música.

A transformação técnico-científica vivenciada pelo mundo atual tem causado grandes mudanças. Em se tratando da utilização de recursos, podemos citar, por exemplo, o uso de um aparelho de som, uma televisão com aparelho de DVD ou entrada USB, etc.

É preciso uma busca um pouco mais aprofundada por parte daqueles professores que têm interesse de criar seu próprio tipo de recurso tecnológico para ensinar música. Os produtos didáticos gerados, podem despertar e animar os alunos de um modo geral, pois “acredita-se que diversas temáticas podem ser desenvolvidas a partir da utilização das tecnologias atuais, colocando ao alcance do professor e do aluno inúmeras possibilidades de aprendizagem”(OLIVEIRA, 2011, p.399). O professor pode criar jogos musicais utilizando por exemplo, o *Power Point*, pois essa ferramenta possibilita a criação de jogos didáticos.

Gohn afirma que:

Se houver uma participação dos professores junto a seus alunos nesse mundo virtual, pode ocorrer um melhor aproveitamento desse cenário. Por um lado, poderão conhecer mais seus pupilos, compreendendo seus gostos e formas de apreciar música; por outro, poderão indicar músicas

e promover escutas atentas, apresentando repertórios significativos para os alunos. Ou seja, poderão ajustar o “aventurômetro” de suas experiências musicais na internet. (Gohn, 2013, p.28)

Existem indivíduos que buscam videoaulas e aplicativos musicais na *internet* e, através de estratégias de autoaprendizagem estudam, aprendem, são despertados a buscar o profissionalismo e a ter a música como um meio de profissionalização. Logo, os mesmos podem se interessar e ingressar no ensino superior, passando a conhecer novos recursos tecnológicos com professores presenciais, o que será de grande relevância para seu próprio aprendizado.

Essa proximidade com a música é possível devido às facilidades encontradas pelos indivíduos que têm acesso e são interessados no aprendizado musical, através da *internet*. De um modo geral na contemporaneidade, diferentes recursos tecnológicos podem ser utilizados em sala de aula ou fora dela, por professores de música, visando um melhor aprendizado do aluno. Entre eles temos: *Youtube*, *softwares*, jogos musicais e editores de partituras.

Através do *Youtube*, o aluno que se dispõe a estudar música pode, nesse *site*, encontrar vídeos aulas de professores ensinando instrumento musical, tanto para iniciantes, quanto para estudantes do nível intermediário e avançado. Assim, é possível ter conhecimentos sobre técnicas específicas do seu instrumento, conhecer e tocar repertórios de acordo com o grau de dificuldade correspondente a cada nível escolhido, dentre outras possibilidades.

O *Youtube*, tornou-se “uma verdadeira enciclopédia universal audiovisual produzida pela inteligência coletiva dos internautas” (Costa, 2011, *apud* Gohn 2013, p.27). Seus vídeos podem também auxiliar professores a conhecerem os diversos tipos de culturas existentes nas regiões brasileiras, em outros países e no mundo, através de documentários e grupos musicais. Tal conhecimento poderá ser passado para seus alunos com o auxílio do computador, projetor (*data-show*) e/ou da própria *internet*, possibilitando uma boa aula de apreciação musical, tanto auditiva quanto visual.

Por sua vez, alguns sites de cifras¹ proporcionam, além das cifras de diversas músicas, os vídeos para apreciação e conhecimento das canções. E muitos ainda disponibilizam vídeos

¹ Cifras são letras e números que representam os acordes ou notas musicais.

ensinando como tocar determinada música, dando atenção maior para trechos específicos, considerados difíceis.

Os *softwares* musicais têm sutilmente conquistado seu espaço na vida cotidiana de estudantes de música. Há alunos que tocam flauta doce ou flauta transversal que já utilizaram o *software Flauta Player*, que ensina a posição de cada nota a ser tocada com a finalidade de executar uma canção. No entanto, o aluno, além de aprender as posições das notas, passa a tocar e conhecer um tipo de repertório, que faz com que se sinta motivado a passar pelas etapas seguintes e consiga aumentar a quantidade de músicas que formarão o seu próprio repertório.

Muitos dos jogos musicais tecnológicos têm um caráter didático e foram criados com a finalidade de auxiliar o professor no ensino-aprendizagem de música, como é o caso do *Zorelha*, que apresenta os instrumentos musicais. Através dele, o aluno aprende o nome de cada instrumento, conhece seu timbre e instrumentação, trabalha a percepção musical etc. O mesmo permite que o aluno, através apenas da escuta, diga qual instrumento está sendo executado, clicando, no computador naquele que ele acredita ser o certo. Algo interessante é que quando o aluno ao clicar no ícone de um instrumento incorreto, a boneca que apresenta os instrumentos não diz: Você errou. Ela diz: “Hum, tente um outro instrumento”. Assim, dá ao aluno uma nova chance de continuar escutando o som e, posteriormente, clicar no ícone do instrumento correspondente.

Os editores de partituras são mais um recurso de suporte ao ensino-aprendizagem de música, uma vez que os mesmos podem ajudar o estudante a escrever determinado ritmo no editor de partitura para escutar, memorizar sua execução e melhorar sua percepção musical, o que muito ajuda na identificação de ritmos e intervalos melódicos e harmônicos.

Esses recursos mencionados – computadores, *tablets* e *smartphones*, com acesso a *internet*, *softwares*, vídeos do *Youtube*, editores de partituras, jogos musicais tecnológicos, aplicativos, de um modo geral – têm servido de grande suporte para aqueles que têm acesso e interesse de estudar música. Essa busca por novos recursos se dá pela valorização da eficácia que esses recursos proporcionam.

O reconhecimento de uma sociedade cada vez mais tecnológica deve ser acompanhado da conscientização da necessidade de incluir nos currículos escolares as habilidades e competências para lidar com as novas tecnologias. No contexto de uma sociedade do conhecimento, a educação exige uma abordagem diferente em que o componente tecnológico não pode ser ignorado (MERCADO, 2002, p. 69).

Acreditamos que, embora ainda gradativamente, tem sido crescente o reconhecimento da forma de ensinar através de recursos tecnológicos, pois observamos que educadores que têm condições estruturais de fazer uso da *internet*, tendo-a como um suporte de busca para enriquecer suas aulas, as tornam diferenciadas.

Um professor ou aluno que pode e sabe utilizar alguns recursos tecnológicos para ensinar ou para seu próprio estudo, “além de desenvolver a habilidade de uso das mesmas, estabelece uma ligação entre esse domínio, a prática pedagógica, as teorias educacionais refletindo sobre sua própria prática buscando transformá-la”(ALMEIDA, 2001, p. 43).

Acreditamos que os próprios resultados das aulas ministradas ou de estudos feitos através de recursos tecnológicos, nos dias atuais, têm confirmado a importância e relevância da sua utilização, pois são diversas as pessoas que têm dedicado seu tempo ao estudo de música através de vídeos na *internet*. É imensurável a quantidade de pessoas que se tornam músicos por terem aprendido a tocar bem um instrumento musical através de vídeos aulas. E podemos nos certificar ao vermos diversos vídeos postados no *Youtube*.

Diante das afirmações acima, constatamos a importância e relevância do conhecimento e utilização desses recursos tecnológicos, que podem contribuir com o aprendizado musical da nossa geração.

Considerações finais

Acreditamos que os estudantes de música e educadores musicais que passam a fazer uso e a estar em contato com os recursos tecnológicos, ganham aliados nessa jornada de aquisição de conhecimento, pelo fato desses recursos tecnológicos, bem como a *internet* proporcionar essa possibilidade de aprendizado, interação com outros estudantes e

professores, conhecimento de novos jogos educativos musicais, videoaulas, programas, aplicativos que estão disponíveis para serem utilizados em suas aulas de música.

Vale a pena salientar que esses recursos não substituem o papel do professor nem os tiram totalmente de cena, porém o professor que faz uso desses recursos e ensina seus alunos a utilizarem um aplicativo de um determinado jogo musical, por exemplo, passa a dar uma autonomia a seus alunos, assim, tal professor, passa a ter uma função de facilitador, uma vez que tais alunos, apenas o consultarão quando tiverem alguma dúvida, ou precisarem de mais explicações sobre as funções de manuseio de tais aplicativos, por exemplo.

Entendemos que os professores, ao ensinar e apresentar para os alunos essas novas possibilidades de aprender música, estarão motivando-os para que sintam cada vez mais vontade de fazer uso dessas ferramentas e para que se disponham a conhecer novas possibilidades de recursos. Logo, compreendemos que o professor de música, ao utilizar esses recursos na educação musical, bem como em sala de aula ou em aulas particulares, poderão estar possibilitando aulas dinâmicas, buscando envolver seus alunos, e contribuindo com o aprendizado deles, ao mostrar essas novas ferramentas tecnológicas.

O aluno que passa a adquirir essa autonomia de buscar vídeos, programas e jogos musicais, por exemplo, se sentirá motivado, uma vez que, ao conhecer novas ferramentas poderá se interessar cada vez mais por essa busca contínua por conhecimento através desses recursos, possivelmente presentes em sua vivência musical.

Referências

ALMEIDA, M. E. B. de. **Educação, projetos, tecnologia e conhecimento**. São Paulo: PROEM, 2001.

BOZZETTO, Adriana. **Músicas do celular**. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL, 12,2003, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: Abem, 2003.

BUENO, Jussara; ALTOÉ, Anair. **Formação de professores: o uso das tecnologias de informação e comunicação como ferramenta pedagógica**. Maringá: PDE, 2008.

CUNHA, Márcia; **Evolução tecnológica ...A necessidade já foi a mãe da tecnologia... mas e hoje?**. Minas Gerais, 30 de outubro de 2011. Disponível em: <http://historiacorrente.blogspot.com.br/2011/10/necessidade-ja-foi-mae-da-tecnologia.html#uds-search-results>. Acesso em: 09 mai. 2016

DOWBOR, Ladislau. **Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação**. Petrópolis: Vozes, 2001.

GOHN, Daniel Marcondes. EAD e o estudo da música. **Educação musical à distância: abordagens e experiências**. São Paulo: Cortez. 2011.

_____ A Internet em desenvolvimento: vivências digitais e interações síncronas no ensino a distância de instrumentos musicais. **Revista da ABEM**, v. 21, p. 25-34, 2013.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2010

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34. 1999.

MERCADO, L. P. L. **A Internet como ambiente auxiliar do professor no processo de ensino-aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.virtualeduca.org/virtual/actas2002/actas02/211.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2016.

MELO, Bruno; PENNA, M. . **Os efeitos de estudos formais na prática de bateristas populares: uma pesquisa-ação com o recurso da gravação**. In: XXI Congresso Anual da ABEM Ciência, Tecnologia e Inovação: perspectivas para pesquisas e ações em educação musical., 2013, Pirenópolis - GO. Anais do 21º Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical [recurso eletrônico]/Associação Brasileira de Educação Musica, organizadora. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

MILL, Daniel. **Das inovações tecnológicas às inovações pedagógicas**. In: MILL, Daniel. 2010.

MORAN, José Manuel, MASETIO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papyrus Editora, 2000.

OLIVEIRA, V. L.; **Cibercultura e Contemporaneidade**: Desafios Emergentes na Escola. In: XXV Simpósio Brasileiro e II congresso ibero-Americano de política e administração da Educação, **Anais 2011**, São Paulo. XXV Simpósio Brasileiro: Cadernos Anpae nº 10 – 2011.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **O Uso da Tecnologia no Ensino de Línguas Estrangeira**: breve retrospectiva histórica. 2013. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/techist.pdf>> Acesso em: 09 mai. 2016.

PENNA, Maura. **A função dos métodos e o papel do professor em questão, “como” ensinar música**. In: MATEIRO, Teresa; ILARI, Beatriz. *Pedagogias em educação musical*. São Paulo: IBPEX, 2011.

PEREIRA, F. L.; **A aprendizagem de música a distância em universidades do Brasil**: relatos de experiência discente. 1. ed. Curitiba: CRV, 2014.

SANTANA, João Marcos. **O uso da tecnologia eletro-eletrônica no aprendizado da guitarra: um estudo com duas adolescentes de Maringá**. Trabalho de conclusão de curso. Curso de graduação em Música, Universidade Estadual de Maringá, Maringá: 2007.

SOUZA, Jusamara. **Cotidiano e Mídia**: desafios para uma educação musical contemporânea. In: SOUZA, Jusamara (Org.). *Música, Cotidiano e Educação*. Porto Alegre: PPG-Música/UFRGS. 2003.