



METODOLOGIAS ATIVAS EM EDUCAÇÃO: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE MÚSICA DO COLÉGIO PEDRO II EM CONTEXTOS VIRTUAIS E PRESENCIAIS DE ENSINO

ACTIVE METHODOLOGIES IN EDUCATION: THE USE OF GAMES IN MUSIC CLASSES AT COLÉGIO PEDRO II IN VIRTUAL AND IN-PERSON TEACHING CONTEXTS

Cassiane Gama Cruz de Moura

1

Resumo: Este artigo, desenvolvido durante a disciplina Educação e Tecnologias no Espaço Escolar, do Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II, trata-se de um relato de experiência, com base no tema Metodologias Ativas em Educação. Tendo como referenciais os estudos de Moran (2014), Freire (1996) e Dewey (1978), aborda a importância da utilização das Metodologias Ativas na educação, bem como os desafios que permeiam a incorporação de propostas inovadoras de aprendizagem. As experiências relatadas situam-se no contexto das aulas de Educação Musical ministradas em turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio Pedro II – Campus Realengo I, contemplando atividades realizadas à distância e presencialmente, utilizando ferramentas tecnológicas digitais e não digitais. Os relatos sugerem que a utilização de metodologias ativas na educação proporciona um aprendizado efetivo, dinâmico, autônomo e significativo, além de maior engajamento com as atividades propostas.

Palavras-chave: Educação. Educação musical. Metodologias ativas. Tecnologias. Ensino remoto.

Abstract: This article, developed during the subject Education and Technologies in the School Space, of the Professional Master's Program in Basic Education Practices at Colégio Pedro II, is an experience report, based on the theme of Active Methodologies in Education. Using studies by Moran (2014), Freire (1996) and Dewey (1978) as references, it addresses the importance of using Active Methodologies in education, as well as the challenges that permeate the incorporation of innovative learning proposals. The experiences reported are in the context of Music Education classes taught in classes in the Initial Years of Elementary School at Colégio Pedro II – Campus Realengo I, covering activities carried out remotely and in person, using digital and non-digital technological tools. Reports suggest that the use of active methodologies in education provides effective, dynamic, autonomous, and meaningful learning, in addition to greater engagement with the proposed activities.

¹Mestranda – Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica – PROPGPEC – CP2



Keywords: Education. Musical education. Active methodologies. Technologies. Distance learnings

1 INTRODUÇÃO

As relações em sociedade mudaram significativamente nos últimos anos. Em um mundo permeado por avanços tecnológicos, o acesso à informação e a transmissão de ideias e opiniões é cada vez mais rápida e ilimitada. Ao chegar à escola, o aluno traz uma gama de informações e saberes que deseja compartilhar e, a partir deles e de sua relação com o outro, constrói novos saberes, se expressa, critica, faz escolhas. Desta forma, o aluno se distancia cada vez mais de uma postura passiva dentro do processo de aprendizagem, exigindo do professor uma conduta crítica, reflexiva, mediativa e colaborativa, de forma a proporcionar experiências de aprendizagem mais vivas e significativas aos estudantes.

A escola de hoje encontra-se diante do desafio de evoluir e acompanhar as mudanças de mundo; proporcionar um aprendizado efetivo, voltado para a vida cotidiana e para a convivência em sociedade (MORÁN, 2014).

A educação tradicional, na qual todos os alunos eram vistos e avaliados da mesma maneira, não conversa mais com a realidade atual. Com a crescente transmissão de informações, os alunos aprendem em múltiplos espaços e de distintas formas; são proativos, instigadores e, ao mesmo tempo, precisam de estímulos cada vez maiores em sala de aula, para que mantenham o interesse e o envolvimento nas atividades.

Diante disso, qual seriam as contribuições da incorporação de metodologias ativas em aulas de Educação Musical? Que desafios poderiam ser enfrentados para a integração de tal proposta, em contextos educacionais presenciais e remotos?

O presente artigo é fruto das reflexões suscitadas a partir de temas abordados na disciplina “Educação e Tecnologias no Espaço Escolar”, do Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, oferecido pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II (PROPGPEC-CP2). O artigo constitui-se

como um relato de experiência e, com base nos autores tomados como referencial teórico, narra atividades realizadas em aulas regulares de Educação Musical oferecidas a alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio Pedro II – Campus Realengo I. Tais atividades foram propostas aos alunos pela autora do artigo, docente efetiva do Colégio Pedro II (CP2), durante o período de agosto de 2021 a agosto de 2022. Desta forma, contemplam atividades realizadas de forma remota - em razão da manutenção das aulas virtuais como medida protetiva² contra o avanço da pandemia da Covid-19³ - bem como atividades presenciais, realizadas a partir do retorno às aulas no espaço físico do Colégio, com a totalidade dos alunos⁴, a partir do mês de março de 2022.

A partir deste relato de experiências, tem-se como objetivo, além de registrar as ações realizadas, refletir sobre a utilização das metodologias ativas em educação e em educação musical, no que tange à contribuição de tais abordagens para um aprendizado mais efetivo, autônomo, dinâmico, integrador e humanizado, através da utilização de jogos, projetos e ferramentas tecnológicas/ digitais, bem como sobre os desafios que ainda permeiam a incorporação de tais práticas nos processos de ensino, em diferentes contextos educacionais.

Cabe indicar que os relatos de atividades se encontram situados somente no âmbito das aulas ministradas pela autora do artigo, porém, o planejamento das atividades foi construído em conjunto com a equipe de Educação Musical do Colégio Pedro II – Campus Realengo I – constituída por mais dois docentes da disciplina, durante as reuniões de planejamento semanal (RPS). As atividades foram pensadas com base nas ideias dos autores que integram o grupo das Metodologias Ativas em Educação Musical, a serem posteriormente apresentados, constituindo também o referencial teórico do presente artigo.

2 METODOLOGIAS ATIVAS EM EDUCAÇÃO

² A retomada das aulas presenciais no CP2 ocorreu de forma gradativa e híbrida, a partir de 22 de novembro de 2021. Resolução Nº 2.151. Disponível em: http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2021/NOVEMBRO/PORTARIA_2.151_08.11.21.pdf. Acesso em 09 nov. 2021.

³ Infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. Fonte: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>. Acesso em: 04 set. 2022.

⁴ Resolução Nº 198. Disponível em: http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2022/Consup/RESOLUCAO%20198._CONSUP.ppd. Acesso em 18 fev. 2022.



Por Metodologias ativas pode-se compreender as práticas educacionais inovadoras, desenvolvidas a partir de experiências significativas de aprendizagem, pautadas na visão do aluno enquanto ser que vivencia, explora, reflete e aprende, sendo mediado pelo professor. Desta forma,

enquanto o método tradicional prioriza a transmissão de informações e tem sua centralidade na figura do docente, no método ativo, os estudantes ocupam o centro das ações educativas e o conhecimento é construído de forma colaborativa. Assim, em contraposição ao método tradicional, em que os estudantes possuem postura passiva de recepção de teorias, o método ativo propõe o movimento inverso, ou seja, passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento. (DIESEL, et. al. 2017, p. 271)

As metodologias ativas propõem, portanto, o deslocamento do aluno para o centro do processo de ensino e aprendizagem, processo este que ocorre pela ação e não mais pela transmissão dos conteúdos, conforme ocorre nas metodologias tradicionais de ensino. Abre-se caminho para a participação efetiva do estudante em sala de aula, que passa a opinar, observar, classificar criticamente, construir coletivamente, planejar e tomar decisões, desenvolvendo, desta forma, uma postura ativa e autônoma neste processo.

Apesar de estarem em voga atualmente, as metodologias ativas emergem das ideias de autores não contemporâneos. Encontramos em Dewey (1980) e Freire (1996) propostas que caminham na direção do aprendizado autônomo e significativo, que dialogam com a realidade do aluno, que têm como foco a aprendizagem, e não apenas o ensino.

Dewey (1978), afirma que o aprendizado ocorre para a vida e ao longo dela, propondo também a aproximação entre as experiências vividas pelos alunos e aquilo que é ensinado pela escola. Segundo o pensador, “toda a aprendizagem deve ser integrada à vida, isto é, adquirida em uma experiência real de vida, onde o que for aprendido tenha o mesmo lugar e função que tem na vida.” (DEWEY, 1980, p. 130). A escola não pode, portanto, ser um lugar de transmissão de conteúdos previamente determinados em programas rígidos, sem espaço para experiências e conexões com a vida real.



Corroborando as ideias de Dewey, Freire (1996), critica o modelo de educação que denomina como “educação bancária”, no qual os conhecimentos são transmitidos pelo professor, sem qualquer contextualização ou aproximação com a realidade daqueles que os recebem, sem considerar seus saberes e sem espaço para reflexões e compartilhamento de ideias. Para o autor, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 22). Seu pensamento aponta para um modelo de educação voltado para a busca do conhecimento, sendo este construído através de experiências e não da simples transmissão de conteúdos curriculares.

Ao refletirmos sobre as ideias dos autores e sobre o contexto atual em que vivemos, percebemos ser cada vez mais urgente o desprendimento dos modelos tradicionais de ensino. As relações em sociedade mudaram significativamente nos últimos anos. Em um mundo permeado por avanços tecnológicos, o acesso à informação e a transmissão de ideias e opiniões é cada vez mais rápida e ilimitada. Ao chegar à escola, o aluno traz uma gama de informações e saberes que deseja compartilhar e, a partir deles e de sua relação com o outro, constrói novos saberes, se expressa, critica, faz escolhas. Desta forma, o aluno se distancia cada vez mais de uma postura passiva dentro do processo de aprendizagem, exigindo do professor uma conduta crítica, reflexiva, mediativa e colaborativa, de forma a proporcionar experiências de aprendizagem mais vivas e significativas aos estudantes. Trata-se de um desafio fundamental à escola, na busca de uma evolução que acompanhe as mudanças do mundo e que proporcione um aprendizado efetivo, voltado para a vida cotidiana e para a convivência em sociedade (MORÁN, 2014).

Apesar de frequentemente serem associadas à utilização de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs)⁵, cabe ressaltar que existem diversas propostas pautadas em Metodologias Ativas possíveis de serem aplicadas mesmo em contextos educacionais

⁵ Conjunto de tecnologias digitais que permite a associação de diversos ambientes e pessoas por meio de dispositivos, equipamentos, programas e mídias para facilitar a comunicação entre seus integrantes e otimizar as possibilidades já existentes. Exemplos: computadores, tablets, celulares, lousas digitais, TVs, aparelhos de data show, etc. Fonte: <https://sae.digital/tdic-no-ambiente-escolar/>. Acesso em: 05 set. 2022.



onde o acesso às ferramentas tecnológicas digitais seja limitado. Podemos destacar a utilização de jogos e estratégias de gamificação, além do aprendizado por projetos interdisciplinares, com participação e integração da comunidade. Já em contextos em que o acesso à internet e a dispositivos móveis é mais presente, destacam-se o ensino híbrido, integrando aulas presenciais e atividades virtuais; e a sala de aula invertida, onde os temas da aula são anteriormente disponibilizados em plataformas digitais e compartilhados entre os alunos, durante os encontros presenciais (MORÁN, 2014).

Constituem-se ainda, como propostas de metodologias ativas de ensino-aprendizagem:

seminários; trabalho em pequenos grupos; relato crítico de experiência; socialização; mesas-redondas; plenárias; exposições dialogadas; debates temáticos; oficinas; leitura comentada; apresentação de filmes; interpretações musicais; dramatizações; dinâmicas lúdico-pedagógicas; portfólio; avaliação oral; entre outros. (PAIVA, *et.al.*, 2016, p. 147).

Com base na variedade de propostas elencadas pelos autores, pode-se compreender que, apesar de contemplarem propostas de ensino híbrido, a utilização das TDICs não é um pressuposto para a incorporação das Metodologias Ativas nos ambientes de aprendizagem. Diversamente, tal abordagem sugere uma postura flexível do professor, aberta ao diálogo, à construção coletiva, que valorize saberes e opiniões distintas e que oportunize, aos alunos, espaços para reflexão crítica, questionamentos e tomada de decisões, visando o aprendizado significativo e autônomo.

3 MÉTODOS ATIVOS EM EDUCAÇÃO MUSICAL

Ao observarmos historicamente o ensino de música, vemos que ele esteve pautado em propostas tradicionais e não tradicionais de ensino, chamadas de “Métodos Ativos”. Segundo Figueiredo (2012): “A experiência direta com a música a partir da vivência de diversos elementos musicais é o que caracteriza os métodos ativos de educação musical.” Desta forma, os métodos ativos privilegiam o sentir, o tocar, o compor, o experimentar, o vivenciar, anteriormente à conceituação teórica.



Podemos citar como precursores dos métodos ativos em educação musical: Zoltán Kodály (1882-1967), de nacionalidade húngara, que desenvolveu uma proposta de educação musical pautada no canto coletivo, na qual se preza pela experiência musical antes da teoria (FIGUEIREDO, 2012); Émile Jacques Dalcroze (1865-1950), nascido na Suíça, cuja proposta é voltada para o aprendizado da música através do movimento corporal (FIGUEIREDO, 2012); e, dentre outros, Edgar Willems (1890-1978), também suíço, que associa experiências psicológicas ao desenvolvimento musical, a partir dos aspectos sensoriais, afetivos e mentais (FIGUEIREDO, 2012). Os autores citados são referência no campo da pedagogia musical, por apresentarem ideias inovadoras, contrárias aos métodos tradicionais de ensino, que previam o aprendizado teórico dos elementos da linguagem musical, separadamente da vivência prática.

Considerando haver particularidades presentes nas propostas de cada autor, não se pretende destrinchar os aspectos das metodologias citadas. Ao trazê-las, tem-se como objetivo chamar a atenção para existência de correntes pedagógicas pautadas no aprendizado por experiências, também na área da Educação Musical, o que reforça a importância da oferta dos jogos durante as aulas de música, a fim de proporcionar um fazer musical dinâmico, prazeroso e significativo.

Apesar de não ser um dos objetivos do presente trabalho, discutir sobre a presença ou a ausência da Educação Musical nas escolas, cabe informar que a música é prevista como componente curricular por meio da Lei Nº9.394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em todas as etapas da educação básica, o que traz relevância ao estudo que se apresenta, assim como aos demais estudos voltados para as práticas de ensino em Educação Musical ou para quaisquer de seus outros aspectos.

Carlos Kater, compositor, educador e pesquisador de referência no campo da Educação Musical, ao refletir sobre a presença da música na escola, afirma ser necessário promover

Uma educação musical capaz de oferecer estímulos ricos e significativos aos alunos, despertando atitudes curiosas e aumentando, por consequência, a disponibilidade para a aprendizagem. Uma educação que instaure um espaço de acolhimento pelo “brincar” no sentido original do termo, isto é “criar vínculos”, uma das necessidades fundamentais da dimensão humana, indo, sem dúvida, muito além do relacionamento exclusivamente técnico-executivo entre aluno x



professor x classe, ainda tão frequente na realidade de muitas salas de aula. (KATER, 2012, p. 42)

Encontramos, nas palavras do autor, estímulo para o desenvolvimento de propostas pautadas em experiências significativas, que incorporem a ludicidade, a criatividade, a expressão livre e a prática do brincar. Aspectos que contribuirão para o desenvolvimento afetivo, social e emocional das crianças, paralelamente ao desenvolvimento musical, além do fortalecimento de vínculos com seus pares, com o professor, com a música e com a escola.

METODOLOGIA

Este estudo traz um relato de experiência. A autora apresenta propostas desenvolvidas durante as aulas de Educação Musical no Colégio Pedro II – Campus Realengo I – no período de agosto de 2021 a dezembro de 2022. As atividades foram realizadas com estudantes das turmas do 1º, 2º e 5º anos de escolaridade, por meio da plataforma virtual Moodle e de forma presencial, no espaço físico do Colégio. São apresentados registros obtidos por meio de fotografias - omitindo-se a identidade dos alunos – e imagens extraídas do ambiente virtual.

Tem-se por objetivo, além de divulgar propostas em educação musical pautadas nas metodologias ativas de ensino, estimular o desenvolvimento de propostas semelhantes em aulas de educação musical, bem como refletir sobre os desafios que permearam esta prática, muitos deles ainda vigentes.

PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO MUSICAL À DISTÂNCIA NO CAMPUS REALENGO I: REALIDADES E DESAFIOS DO ENSINO REMOTO

Durante o período de agosto de 2021 a fevereiro de 2022⁶, as atividades educacionais presenciais foram realizadas de forma remota, em razão das medidas restritivas e preventivas

⁶ O retorno pleno às aulas presenciais no Colégio Pedro II ocorreu em março de 2022. <http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2022/Fev/PORT%20301-%20RETORNO%2003-03-2022.pdf>.



contra o avanço da pandemia da Covid-19⁷. Nesse contexto, as aulas de Educação Musical eram ministradas em duas etapas: um encontro virtual síncrono, com carga horária de 40 minutos semanais em cada turma, realizado por meio de chamada de vídeo. Para tanto, utilizou-se a ferramenta *Google Meet*, disponibilizada gratuitamente pelo *Google*, através do pacote *Google for Education*⁸, que oferece diversos recursos a educadores, como sala de aula virtual⁹ e outras ferramentas. Além das aulas síncronas, foram propostas atividades remotas, disponibilizadas através da plataforma Moodle¹⁰, um *software* livre, de código aberto para criação de cursos *on-line*, que se constitui como um Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Por Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) entende-se um espaço virtual utilizado para veicular conteúdos educacionais em formato de textos, vídeos, áudios, músicas - dentre outros -, que permita a interação entre todos os participantes deste ambiente, sejam alunos ou professores, através de atividades em grupo, compartilhamento de arquivos, participação em fóruns ou envio de mensagens. (PEREIRA, 2007)

Para que os alunos tivessem acesso às aulas virtuais e às atividades remotas, foram criados *e-mails* institucionais e *login* de acesso individual à plataforma Moodle, pela equipe de Ensino à Distância (EaD) do Colégio Pedro II. Estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica foram contemplados pelo auxílio financeiro para inclusão digital¹¹ - mediante aprovação em regras de edital¹² publicado pela Instituição - com objetivo de custear a aquisição de equipamentos tecnológicos, o que viabilizou o acesso às aulas e atividades.

Sabe-se, porém, não ser esta uma realidade comum às escolas públicas do nosso país. Desta forma, compreende-se que, em outra instituição pública de ensino, a realização das atividades que serão relatadas poderia não ser possíveis, ou tornarem-se passíveis de adaptações, diante da dificuldade de acesso dos alunos às aulas virtuais e às atividades

⁷ Infecção respiratória aguda pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. Fonte: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>. Acesso em: 05 set. 2022.

⁸ https://edu.google.com/intl/ALL_br/

⁹ Google Classroom

¹⁰ Para saber mais sobre o Moodle acesse: <https://ctead.ifpa.edu.br/noticias/544-afinal-o-que-e-moodle>. Acesso em 04 set. 2022.

¹¹ <http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2021/NOVEMBRO/Divulgacao%20%20Folheto%20AID.pdf>

¹² <http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2021/Ago/Edital%20n.04.2021.%20AID.pdf>



remotas, seja por impossibilidade de conexão com a internet ou por não possuírem as ferramentas necessárias, como *tablets*, computadores ou *smartphones*.

Ainda que a realidade anteriormente exposta traga a ideia do acesso global dos alunos em questão, deve-se pontuar que nem todos foram contemplados com as aulas virtuais e atividades remotas. As dificuldades vividas pelas famílias durante o período da pandemia foram muitas, ocasionando adaptações diversas como mudança de bairro ou de cidade por um determinado espaço de tempo; reorganização familiar e financeira; compartilhamento de internet com vizinhos e dos dispositivos móveis entre vários moradores de uma mesma casa; quebra, perda ou roubo dos mesmos dispositivos; distanciamento do acompanhamento das ações escolares, por parte dos responsáveis, frente à alta demanda de trabalho.

Estudos recentes sobre os desafios educacionais no contexto da pandemia da Covid-19 (LIMA e TUMBO, 2021; BEHAR, 2020; SILVA, *et.al.*, 2020) trazem, com base em relatos de professores e análise de dados publicados pelo Ministério da Educação, reflexões sobre os inúmeros desafios vividos por educadores, pais e alunos a partir desse período. Se, por um lado, a possibilidade do ensino à distância – que já vinha se tornando realidade antes mesmo da pandemia, em níveis de ensino posteriores aos da educação básica – contribui para a ampliação da oferta de cursos e do acesso ao conhecimento, por outro lado, quanto se trata do Ensino Remoto Emergencial (ERE),

os problemas começam deste o acesso a essa modalidade de ensino, caracterizada principalmente pela falta de preparo (estrutural, operacional e econômico) dos discentes e pais para essa modalidade de ensino, que nem sempre podem arcar com as despesas de *internet* e aparelhos eletrônicos para o ensino digital. (SILVA, *et.al.*, 2020)

É importante destacar que a visão dos autores, com relação ao ensino remoto, estende-se aos desafios vividos não apenas por educandos, mas também por educadores. Por mais que consideremos estar imersos em um mundo tecnológico, as ferramentas digitais ainda são desconhecidas ou pouco conhecidas por grande número de professores. Muitos sequer tiveram contato com tal temática em sua formação docente inicial ou continuada. Para diversos profissionais da educação, a utilização de *smartphones* e computadores limita-se a funções



básicas, como redigir um texto, preparar uma folha de tarefas ou utilizar aplicativos simples para comunicação e redes sociais, como *WhatsApp*, *Instagram* e *Facebook*.

Refletimos, desde modo, sobre a importância e urgência em se diminuir a lacuna existente entre a prática educacional e a utilização das tecnologias, não como ferramentas para a produção de conteúdos, mas para a promoção de uma aprendizagem ativa, como apontam Barroso e Antunes (2020):

O grande desafio do Brasil hoje é formar professores capacitados para trabalhar com as tecnologias na educação em conformidade com a contribuição para a melhoria da qualidade da educação. Nesse viés, os educadores devem procurar uma qualificação profissional que facilite os enriquecimentos dos conteúdos escolares, diante de uma nova geração de alunos fortemente influenciada pelo contexto tecnológico e, por consequência, que anseia por um modelo de ensino que inclua, de forma ativa, as mídias na educação. (BARROSO; ANTUNES, 2020, p. 131)

Sugerimos, desde modo, ser importante para o professor, lançar-se à busca por conhecimentos a respeito das TDICs, entendendo que, o conhecimento e a utilização das tecnologias, mesmo que de modo gradual, paralelo à apropriação de tais saberes, por parte do professor, pode contribuir para a melhoria da qualidade da educação, conforme exposto pelos autores.

Inúmeras outras questões poderiam ser elencadas, dando-nos um panorama ainda mais consistente dos desafios enfrentados por alunos, familiares e professores durante o período da pandemia. Desafios que mostram o quanto ainda precisamos caminhar em busca do ensino igualitário, no que diz respeito ao acesso, à qualidade e à utilização das tecnologias, para que possam ser ofertadas propostas tais como as que relataremos a seguir.

PROPOSTAS E DESDOBRAMENTOS DE ATIVIDADES REMOTAS

Atividade 1: Jogo da memória

Público-alvo: 1º ano do ensino fundamental

Tema: Os sons da casa

Objetivos: Através das sonoridades presentes no cotidiano da criança, estimular a escuta ativa e o reconhecimento dos timbres de objetos domésticos; trabalhar o parâmetro sonoro denominado “Intensidade” (sons suaves e sons fortes).

Recursos utilizados: sons de objetos domésticos distintos baixados em áudio mp3; imagens com desenhos alusivos a cada som, baixadas de sites sem direitos autorais.

Proposta: Jogo da memória apresentando, em uma cartela, a imagem de um objeto doméstico e, em outra cartela, o som correspondente. O jogo foi desenvolvido através da ferramenta H5P¹³, disponibilizada pela plataforma Moodle. A criança deve clicar em duas cartelas a cada jogada, a fim de encontrar os pares.

Figura 1: jogo da memória



Fonte: <https://ead.cp2.g12.br/>

Desdobramento: Durante a aula síncrona, após a realização do jogo, a professora mediou uma conversa entre os alunos, caracterizando os sons como fortes ou suaves. Foi proposto que cada aluno explorasse os sons de objetos domésticos presentes em casa e escolhesse um objeto para apresentar o som, com a câmera fechada, enquanto os colegas deveriam tentar adivinhar de qual objeto se tratava. Ao final da aula, os objetos foram utilizados como instrumentos musicais não convencionais, para acompanhar uma canção cantada coletivamente. A canção chama-se “Banda Esquisita” e sugere que as crianças façam

¹³ Recurso para criação de conteúdo interativo. Disponível em: <https://h5p.com.br>. Acesso em 06 set. 2022.

sons com seus objetos. A música é de autoria de Roberta Fontes e está disponibilizada em um canal do Youtube denominado Ateliê Cênico Musical¹⁴

Atividade 2: De quem é essa voz?

Público-alvo: 1º ano do ensino fundamental

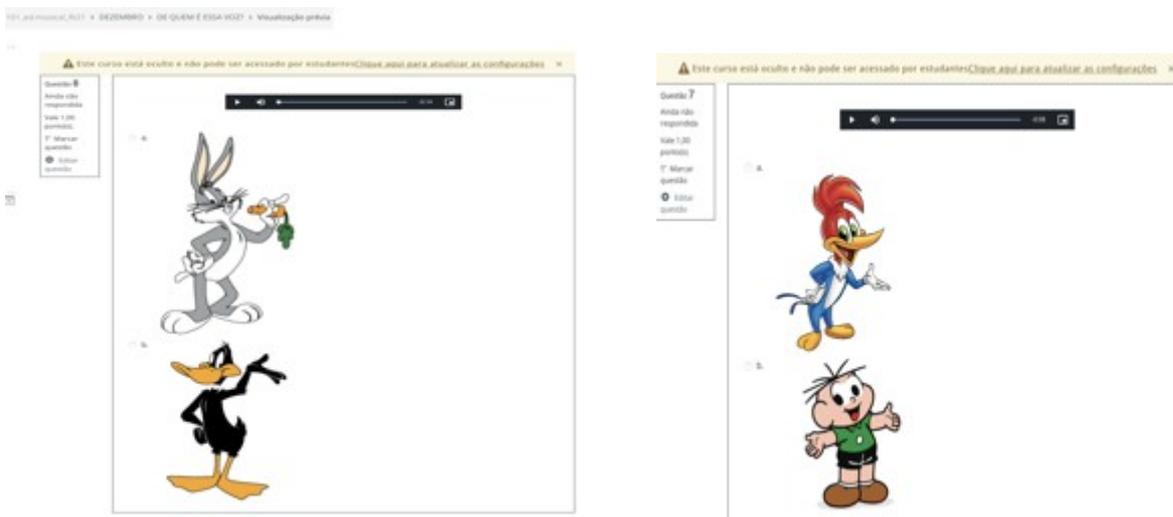
Tema: Os diferentes usos da voz

Recursos: áudios com as vozes de personagens, baixados do Youtube, em formato mp3; imagens dos personagens, baixadas do Google.

Objetivos: Conhecer e explorar as diversas possibilidades de uso da voz; reconhecer timbres; trabalhar o parâmetro sonoro “altura” (Sons graves e sons agudos).

Proposta: Ouvir e identificar a voz de um dos personagens de desenho animado, disponibilizada em áudio. Os alunos realizaram o jogo depois de assistir aos vídeos sobre a profissão de dublador, disponibilizados na plataforma Moodle. O jogo foi desenvolvido através da ferramenta H5P. Deve-se clicar em uma das alternativas, após ouvir o áudio. A resposta correta aparecerá somente ao final das 10 questões propostas.

Figuras 2 e 3: telas do jogo “Que voz é essa?”



¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=p1iAbfYj1Yc>. Acesso em: 03 set. 2022.



Fonte: <https://ead.cp2.g12.br/>

Fonte: <https://ead.cp2.g12.br/>

Desdobramento: Durante a aula síncrona, após a realização do jogo, a professora mediu uma conversa entre os alunos, caracterizando as vozes dos personagens como graves ou agudas. Alguns outros termos e expressões também surgiram no diálogo, como “rouca”, “engraçada”, “calma”, ou “voz que dá medo”. Os educandos também se propuseram a imitar as vozes de seus personagens preferidos, para que os colegas identificassem. Foram momentos de participação intensa e ativa por toda a turma. A aula seguinte contou com a participação da fonoaudióloga do Campus Realengo I, mediando uma roda de conversa sobre os usos da voz e saúde vocal.

Atividade 3: Pedro e o Lobo

Público-alvo: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Os instrumentos musicais e suas famílias

Recursos: áudios em mp3 com sons dos instrumentos que representam os personagens da história, baixados do Youtube; imagens dos personagens da história, baixadas do Google.

Objetivos: Conhecer e identificar o timbre dos instrumentos musicais; classificar os instrumentos de acordo com suas famílias – instrumentos de sopro, instrumentos de cordas e instrumentos de percussão.

Proposta: Identificar, pelo timbre, o instrumento que representa cada um dos personagens da obra musical “Pedro e o Lobo”, de autoria do compositor russo Sergei Prokofiev, disponibilizada para apreciação na plataforma Moodle, em forma de áudio e vídeo. Para jogar, basta arrastar cada áudio até a imagem correspondente, até que todos os pares tenham sido corretamente montados. O jogo foi desenvolvido na plataforma learnapps.org¹⁵. Os links de acesso aos jogos podem ser disponibilizados ou incorporados diretamente na plataforma Moodle.

¹⁵ Aplicativo para web que permite a criação de jogos interativos. Os jogos ficam disponíveis para visualização e podem servir de modelo para outros usuários. O link de acesso ao jogo pode ser incorporado diretamente na plataforma moodle. Para saber mais acesse: www.learnapps.org. Acesso em 02 set. 2022.

Figura 4: Jogo da memória “Pedro e o Lobo”



Fonte: learnapps.org

Desdobramento: Durante a aula síncrona, após compartilharem suas impressões sobre a obra musical, os alunos foram convidados a pensar sobre as características, semelhanças e diferenças entre os instrumentos, chegando então à divisão das famílias: instrumentos de sopro, instrumentos de cordas e instrumentos de percussão. Além dos instrumentos que aparecem na obra “Pedro e o Lobo”, outros instrumentos foram lembrados pelos alunos e apresentados pela professora, como guitarra, bateria, teclado, xilofone, flauta doce etc. Após esta aula, um novo jogo foi proposto, com o objetivo de classificar os instrumentos, de acordo com suas famílias. O jogo foi desenvolvido na plataforma learnapps.com e incorporado à plataforma Moodle.

Figura 5: Jogo “Famílias de instrumentos”





Fonte: learnapps.org

A participação dos alunos - exceto daqueles que, pelos problemas anteriormente expostos, não tiveram acesso às atividades à distância - deu-se de forma ativa e efetiva em todas as atividades propostas. Os jogos serviram de estímulo à concentração dos alunos durante as aulas síncronas, despertaram o interesse pela realização das atividades assíncronas e ajudaram a promover a interação do grupo, fortalecendo os laços de amizade e coletividade, fragilizados em razão da ausência de convívio social entre as crianças. Foi possível perceber uma crescente empolgação e envolvimento com os temas abordados, gerando um aprendizado lúdico e significativo.

PROPOSTAS E DESDOBRAMENTOS DE ATIVIDADES PRESENCIAIS

As práticas a seguir foram realizadas de forma presencial, com turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio Pedro II – Campus Realengo I – entre os meses de março e agosto de 2022. No CP2, as aulas de Educação Musical são ministradas semanalmente, com duração de 1 hora e 20 minutos, na sala de música do Colégio, que conta com um retroprojetor com áudio integrado, instrumentos musicais e amplo espaço físico. As turmas do 2º ao 5º ano possuem, em média, 26 alunos. As turmas de 1º ano possuem 22 alunos.

Apesar de não ser objetivo do presente estudo abordar questões relacionadas a divergências de estrutura entre escolas públicas e acesso à ferramentas e materiais pedagógicos, por parte do professor de música, para desenvolvimento de práticas educativas em educação musical, cabe destacar haver consciência, por parte da pesquisadora, a respeito da realidade vivida em outras escolas, a partir de suas próprias experiências anteriores. Aspectos como espaço físico, quantidade de alunos e tempo destinado para as aulas de música podem ser entraves para o desenvolvimento das atividades, da maneira como serão relatadas.



Ressaltamos, porém, que todas as ideias são passíveis de adaptação, como a utilização de espaços externos às salas de aula e utilização de outros materiais. Lembramos que um dos objetivos deste estudo é contribuir para o desenvolvimento de propostas diversas em educação musical, pautadas nas metodologias ativas, utilizando-se ou não de tecnologias digitais e incorporando ferramentas que estejam ao alcance de cada professor, nos mais diferentes contextos.

Atividade 4: Dança dos bambolês

Público-alvo: 1º ano do ensino fundamental

Tema: Andamento, ritmo e pulso

Recursos: Bambolês, clavas e piano.

Objetivos: vivenciar experiências musicais relacionadas ao pulso; cantar e tocar em diferentes andamentos.

Proposta: Enquanto cantam uma das canções do repertório trabalhado durante as aulas, os alunos caminham, marcando a pulsação com os pés e tocando as clavas. A professora acompanha, ao piano. Enquanto houver música, deve-se caminhar em volta dos bambolês. Quando a música parar, deve-se ocupar um dos bambolês rapidamente. Como na brincadeira infantil conhecida como “dança da cadeira”, aquele que não conseguir ocupar um bambolê voltará para a roda e aguardará uma nova rodada para jogar novamente.

Imagens 1 e 2: Alunos realizando a dança dos bambolês



Fonte: acervo pessoal

Fonte: acervo pessoal

Atividade 5: Grave ou agudo?

Público-alvo: 1º ano do ensino fundamental

Tema: Propriedades do som: altura

Objetivos: vivenciar experiências musicais relacionadas à propriedade “altura”; diferenciar sons graves e agudos.

Proposta: O jogo é semelhante à brincadeira infantil “vivo ou morto”. Os sons graves representam o morto; os sons agudos, o vivo. Ao ouvirem os sons, executados ao piano, os alunos devem abaixar, se forem sons graves, e se levantar ou manter-se em pé, se forem sons agudos.

Imagens 3 e 4: “Morto vivo musical”



Fonte: acervo pessoal

Fonte: acervo pessoal

Desdobramento: Depois de compreenderem o conceito, a experiência corporal deve ser ampliada. Pode-se utilizar uma obra composicional instrumental ou vocal, onde haja o contraste de sons ou sessões graves e agudas. Sugere-se que agora os movimentos corporais das crianças sejam mais amplos, de acordo com aquilo que for percebido e sentido.

Cabe destacar que os alunos tiveram participação não apenas no jogo, mas na construção das regras. Todos concordaram em aguardar a próxima rodada, caso não conseguissem entrar no bambolê ou caso errassem o jogo do “vivo ou morto”. Houve espaço para reflexão, entre as crianças, sobre as reações que poderiam ou não acontecer, diante do erro. Desta forma, criou-se um ambiente de torcida e estímulo coletivo, sem que houvesse constrangimentos ou mágoas. Foi possível repetir várias rodadas dos jogos em uma mesma aula, possibilitando a participação de todos os alunos, inúmeras vezes.

Atividade 6: Bingo sonoro

Tema: sonoridades

Objetivo: Através das sonoridades presentes no cotidiano da criança, estimular a escuta ativa e o reconhecimento dos timbres de objetos domésticos; trabalhar o parâmetro sonoro denominado “Intensidade” (sons suaves e sons fortes).

Público-alvo: 1º ano do Ensino Fundamental

Recursos: áudios em mp3 com sons de objetos domésticos; aparelho reproduzidor de mp3 ou *smartphone*; cartelas com imagens impressas, representando os sons; tampinhas de garrafa.

Proposta: cada aluno recebe uma cartela contendo 5 imagens diferentes e 5 tampinhas de garrafa. O professor reproduzirá os áudios, de forma aleatória, para que o aluno marque em sua cartela o som ouvido, colocando uma tampinha de garrafa. Ao completar toda a cartela, o aluno deverá gritar “bingo!”.

Imagens 5 e 6: alunos jogando o bingo sonoro





Fonte: acervo pessoal

Fonte: acervo pessoal

Nota-se que a atividade é semelhante ao jogo da memória, realizado virtualmente e relatado anteriormente. Os mesmos sons foram utilizados e as imagens foram impressas em cartelas. A adaptação possibilitou o desenvolvimento de propostas com objetivos semelhantes, em contextos diferentes: remoto e presencial. Lembramos que, na ausência do reprodutor de áudio, pode-se utilizar um smartphone e uma caixa amplificadora com *Bluetooth*¹⁶. As tampinhas de garrafa podem ser substituídas por qualquer outro objeto pequeno, que possa ser facilmente manuseado pelos alunos.

Atividade 7: Entre no meu ritmo!

Público-alvo: 5º ano do Ensino Fundamental

Objetivo: desenvolver a leitura de pequenas células rítmicas; conhecer elementos de grafia musical convencional; executar e reconhecer pequenas células rítmicas; compor coletivamente; aprimorar a prática de um instrumento melódico.

¹⁶ tecnologia sem fio de curto alcance usado para troca de dados entre dispositivos fixos e móveis em distâncias curtas.



Recursos: cartelas em plástico¹⁷ do tipo EVA com desenhos de células rítmicas diferentes, feitos em canetinha.

Proposta: Divididos em grupos, os alunos recebem um conjunto de cartelas contendo pequenas células rítmicas, para que organizem e ordenem da forma como preferirem. Um dos participantes do grupo deverá executar o ritmo criado, utilizando a flauta doce, tocando sempre a mesma nota para todas as figuras rítmicas. Os outros grupos deverão organizar as suas cartelas, enquanto ouvem, com a finalidade de descobrir a sequência correta.

Imagem 5: Alunos criando ritmos com cartelas



Fonte: acervo pessoal

Desdobramento: após trabalhar com células rítmicas, deve-se associá-las às notas. Em outra rodada do jogo, podem ser distribuídas pequenas cartelas com nomes das notas, que podem ser colocadas acima de cada cartela com ritmos. Assim, serão lidas as células e as notas, criando-se uma pequena melodia.

CONTRIBUIÇÕES DAS METODOLOGIAS ATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO MUSICAL

¹⁷ As cartelas podem ser feitas em papel e plastificadas para melhor manuseio.



Durante a aplicação das propostas anteriormente relatadas, seja no contexto remoto ou presencial, foi possível perceber uma participação efetiva por parte dos alunos. Nas atividades realizadas à distância verificou-se, através de relatório da plataforma Moodle, o envolvimento de quase todos, notando-se a ausência apenas daqueles que não tinham acesso ao ambiente virtual e não acompanhavam as aulas remotas.

Comentários positivos – *“Tia, adorei essa atividade!”*, *“Eu joguei várias vezes!”*, *“Meu irmão também jogou comigo.”* – dentre outros, reforçam nossa observação a respeito das contribuições que os jogos trouxeram às aulas e ao aprendizado.

Nas aulas presenciais, percebemos grande motivação durante todas as etapas do jogo, em todos os alunos. Alguns torciam uns pelos outros, sugeriam a criação de equipes, traziam propostas de adaptações e novas ideias. A comemoração por cada acerto ou vitória e a permanência em toda a aula, de forma ativa e focada, nos ajudam a construir um olhar cada vez mais positivo a respeito da utilização de tais ferramentas. Para Morán (2017),

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais, de competição e colaboração, de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino. (MORÁN, 2017, p. 17)

Concordamos com o autor, pois, a partir da observação do comportamento, participação e aprendizado dos alunos durante os jogos, percebemos ser uma linguagem comum ao seu meio. Percebemos ainda que a competição gerada por meio dos jogos não interfere na convivência pacífica dos alunos. Reforçamos, porém, a importância de se construir regras de forma coletiva, pautadas no respeito e na boa convivência.

Ao observar o aproveitamento dos alunos, consentimos novamente com Kater (2012), quanto à necessidade de uma educação musical voltada para o lúdico, que valorize a postura ativa e a atenção dos alunos, a experiência musical participativa, as múltiplas expressões e que,

(...) enfim, que estimule o prazer (vínculo), para instaurar a presença (inteiridade), possibilitar a participação efetiva (relação, implicação) e assim,



então, estimular a produção de conhecimentos gratificantes em nível geral e, especialmente, pessoal (formação ampla do aluno e não simples transferência de informações por parte do professor). (KATER, 2012, p. 43)

A Educação Musical, portanto, deve servir não apenas à formação musical do aluno, mas também à sua formação humana. O desenvolvimento de propostas pautadas em metodologias ativas proporciona um ambiente reflexivo, colaborativo, promove a liberdade de expressão e estimula a troca de conhecimentos, para além da memorização de conteúdos. O aluno torna-se sujeito ativo das ações.

Mesmo que as metodologias ativas proponham uma descentralização do professor, no processo de ensino e aprendizagem, vale ressaltar que este não perde sua importância, quando apresenta propostas pautadas em jogos e experiências. Ao contrário, torna-se um articulador,

com sua capacidade de acompanhar, mediar, de analisar os processos, resultados, lacunas e necessidades, a partir dos percursos realizados pelos alunos individual e grupalmente. (MORÁN, 2014, p. 18).

Compreendemos ser uma mudança de postura do professor, a partir da compreensão da importância de permitir, ao aluno, a participação efetiva no processo de aprendizagem, para que este processo seja cada vez mais pautado em experiências. Consideramos o desafio existente por trás deste novo modelo de ensino, haja visto demandar também a reformulação dos moldes educacionais em maior amplitude, como ressalta Morán (2018):

Metodologias ativas precisam também de melhores condições materiais: redesenho das salas de aula, aumento da conectividade, melhoria das condições trabalho dos docentes, que são muito precárias, para a maioria: trabalho em dois ou três turnos, número excessivo de aulas e alunos, pouco tempo de preparação, acompanhamento e avaliação dos estudantes, salários baixos, pouca valorização profissional. Não podemos esperar grandes transformações na base só do idealismo e do voluntarismo. (MORAN, 2018, p. 2)

Desta forma, entendemos que a utilização das metodologias ativas perpassa por questões para além da vontade do professor, esbarando em entraves relacionados à configuração do espaço, limitação em termos de material, carga horária extensa de trabalho, minimizando o tempo destinado ao planejamento, além de inúmeros outros obstáculos.



Ressaltamos, porém, que não podem tais obstáculos tornarem-se justificativa para a não utilização das Metodologias Ativas no contexto educacional, sejam elas inseridas em propostas de quaisquer disciplinas escolares, haja visto a riqueza das experiências que proporcionam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos avanços tecnológicos e das mudanças ocorridas no comportamento, forma de expressão e no compartilhamento de ideias entre os indivíduos, torna-se cada vez mais necessário aproximar as práticas educacionais dos novos modelos de convivência. As Metodologias Ativas apontam para o desenvolvimento de propostas pautadas em experiências, estejam elas ligadas ou não ao uso de tecnologias digitais. Paralelamente, os Métodos Ativos em Educação Musical contrapõem-se aos métodos tradicionais de ensino, propondo um aprendizado musical que priorize a vivência, anteriormente à conceituação teórica.

Os jogos musicais são exemplos de propostas pautadas em metodologias ativas, que proporcionam um aprendizado rico em experiências, através do sentir, vivenciar, explorar, ouvir e expressar. Neste relato de experiência, foram trazidos exemplos de jogos musicais desenvolvidos durante as aulas de Educação Musical no contexto do ensino remoto, durante a pandemia da Covid-19, bem como realizados presencialmente, com turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio Pedro II, Campus Realengo I.

A partir dos relatos das propostas, refletimos sobre os desafios pertinentes ao novo modelo educacional que vem se instaurando nas escolas, diante da necessidade de adaptação aos novos contextos: alunos com acesso a informações variadas e de forma cada vez mais rápida, ávidos por um processo ativo de aprendizado, construtores do próprio conhecimento e com maior necessidade de estímulo à interação e envolvimento com o que é proposto em sala de aula.

Ao professor, cabe o desafio de promover um tipo de ensino no qual cada vez mais deixa de assumir o papel principal, abrindo espaço para o aprendizado por experiências, com participação ativa dos alunos. Soma-se àquele, a necessidade de busca por conhecimento a

respeito das tecnologias, de forma a inseri-las como ferramenta em sua prática, para além da simples produção de conteúdos escritos.

Os registros e relatos nos permitem observar que a utilização dos jogos, nas aulas de música, proporcionou momentos de diversão, colaboração e superação de desafios, contribuindo para a participação ativa dos alunos e possibilitando um aprendizado musical efetivo, rico em experiências. O acesso às ferramentas tecnológicas pelos alunos e professores, a estrutura e a organização das aulas no Colégio Pedro II foram aspectos que tornaram possíveis a realização das atividades. Contudo, mesmo neste contexto diferenciado, muitos alunos não puderam ter acesso às propostas desenvolvidas no contexto do ensino remoto, pela falta dos dispositivos móveis ou do acesso à internet.

Como contribuição, desejamos convidar professores de Educação Musical, ou de quaisquer outras disciplinas, a refletir sobre a necessidade de incorporar as metodologias ativas em suas aulas, de forma a promover um aprendizado dinâmico e rico em experiências. Lembramos ainda que sua utilização não está condicionada ao emprego de ferramentas tecnológicas. Todavia, buscar conhecimentos a respeito das tecnologias digitais e apropriar-se delas, possibilitará, ao professor e aos alunos, o desfrute dos seus inúmeros benefícios.



REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORÁN, José (orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: https://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 01 set. 2022.

Barroso, F. ., & Antunes, M. . (2020). Tecnologia na educação: ferramentas digitais facilitadoras da prática docente. *Pesquisa E Debate Em Educação*, 5(1), 124–131. Recuperado de <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31969>

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei Nº 9.394/1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em 01 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Colégio Pedro II. Reitoria. **Portaria nº 2.151 de 08 de novembro de 2021**. Define orientações quanto ao retorno gradual e seguro às atividades presenciais no âmbito do Colégio Pedro II, no contexto do estado de emergência de saúde pública decorrente da pandemia de Covid-19. Disponível em: http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2021/NOVEMBRO/PORTARIA_2.151_08.11.21.pdf. Acesso em: 08 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Colégio Pedro II. Conselho Superior. Resolução nº 198 de 18 de fevereiro de 2022. Disponível em: http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2022/Consup/RESOLUÇÃO%20198._COCONS.pdf. Acesso em: 18 fev. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Ensino. Edital nº 4/2021 de 18 de agosto de 2021. Edital interno para concessão de auxílio financeiro inclusão digital. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2021/Ago/Edital%20n.04.2021.%20AID.ppd>. Acesso em 03 set. 2022.

COLÉGIO PEDRO II. **Estudantes da Educação básica e superior podem se inscrever para auxílio financeiro e de inclusão digital**. 12 nov. 2021. Disponível em: http://www.cp2.g12.br/ultimas_publicacoes/225-noticias/11191-estudantes-da-educacao-basica-e-superior-podem-se-inscrever-para-aux%C3%ADlios-financeiro-e-de-inclus%C3%A3o-digital.html. Acesso em 02 set. 2022.



DEWEY, J. Vida e Educação. SP: Abril Cultura, 1980 (Col. “Os Pensadores”). A Pedagogia de Dewey (Esboço da teoria da educação de John Dewey), por Anísio Teixeira. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5158889/mod_resource/content/1/09.%20A%20Pedagogia%20de%20J.%20Dewey%20-%20A.%20Teixeira.pdf

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neuman. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista THEMA. VI 14, n. 1, p. 268-288, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema>. Acesso em 01 set. 202.

FIGUEIREDO, Sergio Luiz Ferreira de. A educação musical no século xx: as metodologias tradicionais. **A Música na Escola**. Ministério da Cultura e Vale. Allucci e Associados Comunicações. São Paulo, 2012, p. 85-87. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5128664/mod_resource/content/0/2016-03-04_AMUSICANAESCOLA-ficha.pdf#page=85. Acesso em 02 set. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KATER, Carlos. Por que música na escola? Algumas reflexões. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5128664/mod_resource/content/0/2016-03-04_AMUSICANAESCOLA-ficha.pdf#page=85

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Moraeles (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: https://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em 10 mai. 2022.

PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira; PARENTE, José Reginaldo Feijão; BRANDÃO, Israel Rocha; QUEIROZ, Ana Helena Bomfim. Metodologias ativas de Ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE, Sobral** – v. 15 n. 02, p.145-153, jun/dez/ 2016. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/1049/595>. Acesso em: 04 set. 2022.

LIMA, Anderson Quirino Oliveira; TUMBO, Dionísio Luís. Desafios do ensino remoto na educação básica em tempos de pandemia. Revista Faculdade FAMEM. REFFEN, v. 2, n. 1, 2021. P.141-151
<https://revistafamen.com.br/index.php/revistafamen/article/view/26/33>

BEHAR, Patrícia Alejandra. **O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a--distancia/>. Acesso em 10 jul. 2020.