



## **As possibilidades dos aplicativos como ferramentas de aprendizagem musical: estudo de caso dos alunos da licenciatura em Música da UFAM**

MODALIDADE: PÔSTER

SUBÁREA: EDUCAÇÃO MUSICAL

*Rosemara Staub de Barros*

*Universidade Federal do Amazonas/ rosemarastaub@gmail.com*

*Lucas Passos de Lima*

*Universidade Federal do Amazonas / lucaspasosrgs@gmail.com*

**Resumo:** Esta pesquisa consiste em observar as possibilidades para o ensino musical através de *Apps* e novas tecnologias vigentes na atualidade. O objetivo desta pesquisa é estimular ferramentas de ensino que agregam tecnologia e potencializar métodos educacionais para os graduandos em Música. O referencial teórico consistiu em leituras que abordam o respectivo tema. A metodologia aplicada foram questionários e entrevistas assim como pesquisas on-line de *Apps* disponíveis.

**Palavras-chave:** Música. Educação. Tecnologia. Ensino. Aplicativos.

### **The Possibilities of Applications as Tools of Musical Learning: a Case Study of the Undergraduate Students in Music of UFAM**

**Abstract:** This work is to look at the possibilities for the Musical Education through Apps and new technologies existing today. The objective of this research is to stimulate teaching tools that add technology and enhance educational methods for students in Music. The theoretical framework consisted of readings that address its theme. We use questionnaires and interviews as part of the methodological process and Apps online surveys available. The research is part process.

**Keywords:** Music. Education. Technology. Teaching. Applications

## **1. A INFORMAÇÃO DE ACESSO FÁCIL, AS TECNOLOGIAS E A APRENDIZAGEM**

Os estudantes de hoje vivenciam experiências de aprendizagem bastante distintas a que seus pais viveram. Os estudantes atuais não se limitam apenas a informação escolar, pois a informação tornou-se de fácil manuseio e rápido acesso. Segundo Santos (2011: 71) o barateamento de equipamentos possibilitou a maior acessibilidade:

[...] ocupou espaços e apresentou um novo estilo de apropriação da informação, implantando uma revolucionária forma de comunicação sem limites nem distância. O barateamento de equipamentos de informática, a oportunidade de compra de pacotes para conexão associado ainda a diversas políticas públicas voltadas a inclusão digital faz com que a internet possa chegar a números espetaculares de acesso. Através de um clique a informação, o entretenimento, a formação chega a milhões de usuários ao redor do mundo SANTOS (2011: 71).

O reflexo das novas tecnologias na sociedade é considerável. Assim, as contribuições que esses mecanismos podem trazer para a educação são de total relevância.

Devemos considerar o constante desenvolvimento tecnológico acessível aos estudantes e que é parte das suas características culturais e sociais.

Duarte Jr. (1981: 56) comenta que “quando a educação se fundamenta na realidade existencial dos educandos, a aprendizagem significativa tem maior possibilidade de ocorrência”. Ressaltando que os Aplicativos são softwares específicos para aparelhos móveis como *Tablet's*, smartphones e celulares, vale informar que assim como cresce a produção desses aparelhos também cresce a quantidade e variedade de *App's*.. Porto (2011, tectriadebrasil.com.br) destaca que

[...] O crescimento é notório, tanto que o Brasil, segundo ranking da Flurry, está na 10ª colocação entre países que mais utilizam os sistemas operacionais, como iOS e Android. Isso quer dizer que temos milhões de aparelhos móveis espalhados e consequentemente milhares de *App's's* sendo usados a todo instante (PORTO, 2011).

Sendo as novas tecnologias parte do nosso cotidiano, entende-se que elas não podem ser desassociadas das novas propostas educacionais. A tecnologia carrega certo significado para nós, pois somos frequentes utilizadores de seus produtos.

A respeito das novas tecnologias em ambientes de aprendizagem, Colares ressalta que:

[...] A necessidade de implementar ambientes de aprendizagem baseados no uso das Tecnologias de Informação – TICs obedece principalmente o crescimento da difusão da informação e da comunicação em formato digital em âmbito mundial, assim como ao constante desenvolvimento das redes telemáticas que possibilitam maior interatividade e interconectividade entre os mais variados sistemas comunicativos. [...] (COLARES, 2011: 103).

É importante, também, relevar as possibilidades que o lúdico pode gerar se agregado às tecnologias. No desenvolvimento dos Aplicativos é possível observar a preocupação com a parte gráfica e interativa. São pontos fundamentais para a melhor relação do usuário com o seu *App's* e a relação do conteúdo em forma de jogo. Os jogos em formato de *App's* são uma constante na sociedade. É comum encontrar pessoas fitadas em seus aparelhos eletrônicos entretidas com algum jogo. Isso porque o jogo em si tem a possibilidade de reter maior atenção e concentração dos seus participantes.

Huizinga explica que:

[...] Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado (HUIZINGA, 2000: 3).

## 1.2 AS TECNOLOGIAS NO COTIDIANO

Este texto, a exemplo, está sendo redigido em um *Notebook*, um derivado do computador, e pode ser considerado uma inovação tecnológica que ocorreu durante o passar dos anos. Seu tamanho reduzido que facilita seu transporte é um dos pontos significativos. Derivado do *Notebook*, o *Tablet* é também outra inovação tecnológica que surgiu com o passar dos anos. O motivo de sua criação foi desenvolver um computador pessoal que não utilizasse teclado, reduzindo ainda mais o tamanho do que se tinha como *Notebook*.

Quase paralelo ao *Tablet*, o *Smartphone* surgiu como outra opção tecnológica, aproximando ao telefone móvel o que se encontrava em um computador. O *Smartphone* é basicamente um computador de bolso. Dando diversas possibilidades tecnológicas aos seus usuários. Se observarmos, todos esses itens mencionados fazem parte do cotidiano da maioria das pessoas. Ao menos um desses equipamentos tecnológicos é utilizado com constância por grande parte da sociedade. Sendo assim, a tecnologia é de uso eminente na sociedade.

Considerando que esses aparatos tecnológicos são de nosso uso frequente, as possibilidades educacionais que podem surgir aplicando-os como ferramenta de ensino são relevantes. Claro que nos direcionaremos a tecnologia mais usual, os *Smartphones* e os Aplicativos utilizados nesses aparelhos. Poderíamos destacar os *Tablet's* que também utilizam em seus sistemas a instalação de *App's*. Os *Tablet's* são bastante utilizados pelas pessoas, pois possuem uma vantagem, mesmo sendo mínima, sobre os *Smartphones*. Os *Tablet's* têm a tela em maior tamanho gerando assim um impacto visual mais significativo. Ambos os aparelhos mencionados são móveis, de fácil mobilidade. São potenciais para a proposta da pesquisa, pois na universidade é comum ver os estudantes em posse de algum desses aparatos tecnológicos.

Não há como deixar de lado as várias possibilidades que podemos direcionar para o ensino musical, tornando-o atual, interativo e atrativo. São diversas as facilidades que podemos alcançar usando ferramentas que já são de prática constante dos estudantes.

## 2. METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa está direcionada aos alunos do Curso de Música da Universidade Federal do Amazonas/UFAM delimitar os objetivos metodológicos foi fundamental.

Os principais objetivos metodológicos levantados para a pesquisa foram:

1. Discentes do Curso de Música que possuem *Smartphone* ou *Tablet*;
2. Discentes que possuem e utilizam Aplicativos musicais para estudo;
3. A forma que os Aplicativos são utilizados em seus estudos;

4. Quais Aplicativos musicais disponíveis para download;
5. As possibilidades de aplicação dos *App's* na aprendizagem musical.

Mediante aos aspectos citados, algumas etapas da pesquisa já foram realizadas. O levantamento de certa porcentagem de estudantes do Curso de Música da Universidade Federal do Amazonas/UFAM foi efetivado.

A observação dos Aplicativos musicais utilizados pelos discentes pesquisados também foi efetuada. Através de questionário foi possível obter diversas informações sobre a interação do estudante com os *App's*, quais Aplicativos são utilizados, e várias outras informações.

Na ficha de questionário foram realizados os seguintes questionamentos a serem preenchidos: Nome do graduando; idade; Instrumento que tem habilidade; Período da sua graduação; Se usa *App's* ou não; Se sim, quais os três (3) principais *App's* que utiliza; Qual a descrição de cada *App*.

O questionário foi aplicado aos alunos do curso de Música da UFAM (noturno e matutino), com total de 64 (sessenta e quatro) participantes. Infelizmente não conseguimos ampliar esse quantitativo por motivo de calendário especial da universidade e ajustes de horários e matérias, o que ocasionou vários desencontros. O período da pesquisa através do questionário foi de 07 de Outubro de 2015 a 9 de Dezembro de 2015. O próximo passo é aprofundar mais esse questionário com alguns discentes já avaliados.

O que tem nos chamado a atenção, até o momento da pesquisa, é a similaridade de boa parte dos discentes, na maneira que utilizam os Aplicativos em seus estudos. Mesmo os estudantes possuindo idades e instrumentos musicais diferentes, sendo de períodos e níveis musicais distintos usam os *App's* de forma similar. Algo já se pode observar sobre a utilização dos Aplicativos na aprendizagem musical. Os estudantes do Curso de Música se apropriam da tecnologia dos *App's* sem a exigência da mesma como ferramenta de ensino.

Torna-se claro que o uso das tecnologias independe do âmbito educacional, nesse caso da esfera acadêmica. Alguns discentes ao ingressarem na Universidade já possuem experiência musical e a utilização dessas ferramentas já fazem parte do seu cotidiano. Até mesmo os que não possuem experiência musical chegam à academia com o conhecimento dessas ferramentas. Quando desconhecem, são aconselhados por outros alunos a utilizarem os *App's* musicais, mediante suas dificuldades.

### **3. RESULTADOS**

A pesquisa está em análise parcial. Através do Questionário 1 produzimos uma tabela com os *Apps* mais utilizados pelos licenciandos. Com o Questionário 2 (segue anexo), estamos aprofundando ainda mais a pesquisa levantando questionamentos relevantes.

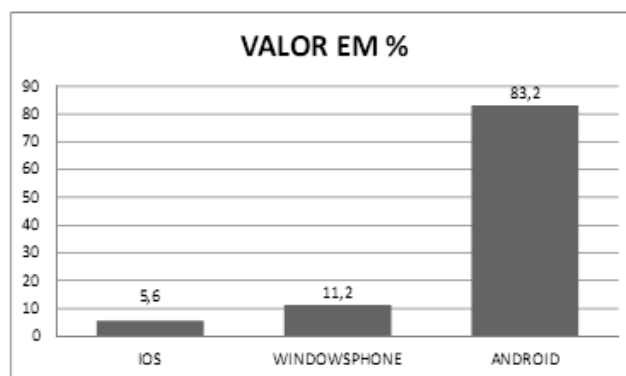
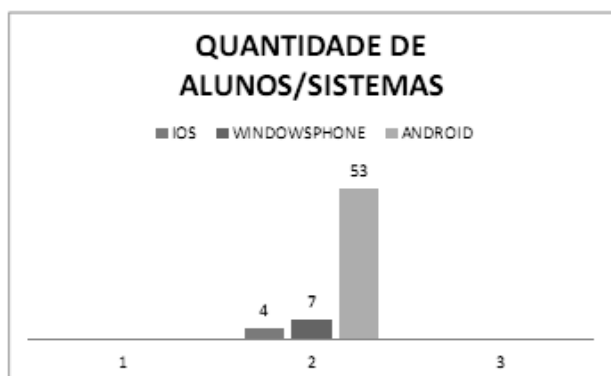
Esses questionamentos são fundamentais para o próximo passo da pesquisa, que indicará resultados no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, indicará o progresso do que se obtém no estudo musical com o auxílio de *Apps*, a qualificação desses *Apps* dentre outras avaliações. Qual o *App* que você usa com mais frequência durante seus estudos de Música? Você ainda utiliza esse *App*? Como você utiliza esse *App*? Há quanto tempo você aplica esse *App* em seus estudos musicais? A aplicação do *App* em seu estudo tem ajudado? Quais melhorias você tem alcançado com o uso do *App* nos seus estudos musicais? Você acha que há necessidade de maior produção de *Apps* para o Ensino de Música? Você gostaria de ter uma matéria específica para aplicação metodológica dos *Apps* Musicais no Ensino de Música? Você acredita que é possível alguém aprender um conteúdo musical utilizando um *App* com características de jogo de Videogame? Sendo você um futuro professor de Música. Mesmo com maior acesso às novas tecnologias como os *Apps*, você sente dificuldade de aplicar essa tecnologia ao Ensino de Música?

Nos gráficos e tabelas (1 e 2) são indicados valores referentes à parte da metodologia aplicada na pesquisa. Esses valores foram alcançados mediante a apuração de quais alunos utilizavam *App's* em seus *Smartphones* e aplicavam nos seus estudos musicais.

Também fizemos um levantamento de discentes matriculados no Curso de Música no momento da pesquisa para melhor observação. Assim, o levantamento de dados se tornou mais realista no reflexo da pesquisa para o Curso de Música.

A Tabela e Gráficos 1 apresenta o levantamento de quais Sistemas Operacionais são utilizados pelos licenciandos. Também apresenta a quantidade e porcentagem de alunos que utilizam cada Sistema Operacional de *Smartphone*.

SISTEMAS OPERACIONAIS DE SMARTPHONES UTILIZADOS PELOS GRADUANDOS		
TIPOS DE SISTEMA	QUANTIDADE DE ALUNOS	%
IOS	4	5,6
WINDOWSPHONE	7	11,2
ANDROID	53	83,2



Tab.Graf. 1 - Tabela e gráficos dos alunos e seus respectivos *smartphones*.

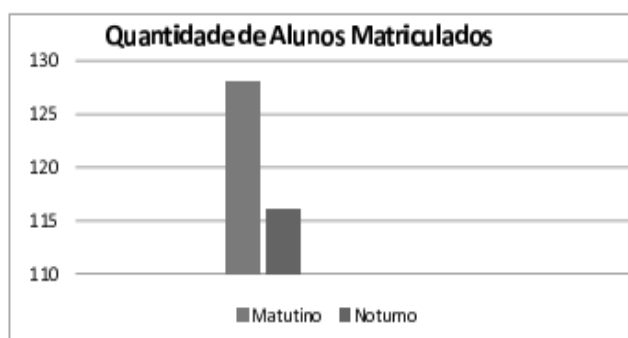
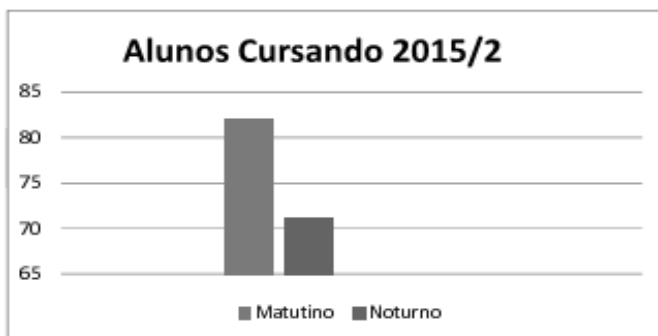
A Tabela e Gráfico 2 apresenta a quantidade de alunos matriculados e a quantidade de alunos efetivamente frequentes no Curso de Música. Cada aluno em seu respectivo turno.

Dos 153 alunos cursando Música no período da pesquisa foi possível realizar esse levantamento de dados com 64 alunos. A UFAM estava em calendário especial e ocorreram conflitos em horários de aula. Os graduandos ainda estavam se adaptando aos dias e matérias que iriam frequentar, com isso houve significativa queda de alunos presentes na UFAM.

Turnos	Quantidade de Alunos Matriculados
Matutino	128
Noturno	116
Total	244
Turnos	Alunos Cursando 2015/2
Matutino	82
Noturno	71
Total	153

Total de Matriculados	244
Total Cursando 2015/2	153



Tab.Graf. 2 - Tabela e gráficos de alunos matriculados no Curso de Música da UFAM.



## REFERÊNCIAS

- COLARES, Jackson. Universidade Virtual: um modelo para a Universidade Federal do Amazonas. COLARES, Jackson, (Org.). *Sociedade do Conhecimento e Meio Ambiente Sinergia Científica Gerando Desenvolvimento Sustentável*: Manaus: Reggo, Edições, 2011, p. 103.
- DUARTE, Jr. *Fundamentos Estéticos da Educação*. São Paulo: Universidade de Uberlândia, 1981.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- PORTO, Fabiano. *Aplicativos Mobile: Definições, História e Definições* tectriadebrasil.com.br, 2011.
- SANTOS, Rosinaldo. A internet na sala de aula, o professor está preparado?. COLARES, Jackson, (Org.). *Sociedade do Conhecimento e Meio Ambiente Sinergia Científica Gerando Desenvolvimento Sustentável*: Manaus: Reggo, Edições, 2011, p. 71.