

ESTRATÉGIAS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM MUSICAL: A EXPERIÊNCIA DO QUIZ PET DURANTE A PANDEMIA

LIRA, Doanny¹

PET Música/ UFCA,
doanny.lira@aluno.ufca.edu.br

FERREIRA, Carolina²

PET Música/ UFCA,
carolina.paulal@aluno.ufca.edu.br

SILVA, Renata Lima³

PET Música/ UFCA,
renata.silva@aluno.ufca.edu.br

ALMEIDA, José Robson Maia de⁴

PET Música/ UFCA,
robson.almeida@ufca.edu.br

Resumo

Este trabalho tem como principal objetivo compreender as contribuições do projeto Quiz PET. A proposta surgiu a partir da necessidade de se ter outras formas de aprendizagem no período em que o ensino acontece remotamente para a aquisição e reforço de conhecimentos musicais estudados no Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Cariri (UFCA). A metodologia ocorreu através de análise estatística dos dados gerados pelo Instagram, plataforma utilizada pelo projeto para publicação. Como resultado, verificou-se por meio dos números levantados em onze edições, que entre os alunos participantes mais da metade acertam todas as respostas, indicando uma relevância significativa do Quiz para este período de aprendizagem virtual, no que diz respeito à fixação de conteúdo e soma de pequenos conhecimentos agregadores do universo musical.

Palavras-chave: Quiz. Aprendizagem. Música. Educação Musical.

1 INTRODUÇÃO

Diante do cenário da pandemia causada pelo 2019-nCoV, a qual houve a necessidade de isolamento social, a educação, assim como muitos setores, precisou se readaptar ao modelo de ensino mediado por tecnologias da informação. As atividades desenvolvidas pelo Programa de Educação Tutorial - PET do curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Cariri (UFCA), passaram por esse processo de remodelagem, e diante da necessidade de novos modelos adequados à situação vigente, nasceu o projeto Quiz PET.

Buscando trazer temáticas informativas e conscientizadora do mundo da música, o Quiz PET atua por intermédio dos *stories* no Instagram, e tem como proposta usar as ferramentas oferecidas pela rede social para criar um ambiente de maior interação, tanto com

¹ Apoiado financeiramente com uma bolsa do MEC no Programa de Educação Tutorial Música UFCA/PET Música UFCA.

² Apoiado financeiramente com uma bolsa do MEC no Programa de Educação Tutorial Música UFCA/PET Música UFCA.

³ Apoiado financeiramente com uma bolsa do MEC no Programa de Educação Tutorial Música UFCA/PET Música UFCA.

⁴ Professor orientador e tutor do PET Música UFCA

a comunidade acadêmica do curso de Licenciatura em Música da UFCA quanto com o público geral, através de pequenos testes e curiosidades que visam a aquisição de conhecimentos, assim como, proporcionar uma avaliação das capacidades pessoais em um ambiente mais descontraído.

O que surgiu como uma proposta imediata, já vinha sendo realizado ao longo dos tempos desde que a internet tomou forma. Alguns de maneira indireta, informal e intuitiva, outros com finalidades mais específicas e aliadas ao objetivo do projeto Quiz PET como os trabalhos de Vargas e Ahlet (2017) e Cardoso *et al.* (2018), que tratam esses jogos como ferramentas de apoio para o ensino básico. Este último trata o uso de quizzes como uma maneira de “(...) incentivar os estudantes a pensarem, pesquisarem, refletirem e discutirem os conteúdos e conceitos passados em sala de aula, através de questões de ordem teóricas e práticas”. Esse tipo de processo de aprendizagem corrobora com o processo conhecido como gamificação ou gamificação, a qual “o docente vivencia de forma prática o uso do envolvimento lúdico de jogos, mesclando a interação, a cooperação e a colaboração, com o intuito de facilitar a assimilação de conhecimentos” (PAIVA, 2016, p.150).

Gonçalves *et al.* (2016) afirma que a gamificação é de suma importância no contexto educacional, “(...) visto que sua contribuição principal se dá na motivação (...) e no engajamento dos estudantes durante o processo de aprendizagem” (p.1306). A motivação é o ponto chave quando se pretende utilizar o processo de gamificação ou gamificar uma atividade, e é também “(...) a força motriz que pode levar um aluno a participar de atividades e adquirir conhecimento musical e habilidades que constituem o núcleo fundamental da música” (GOMES *et al.*, 2014, p. 05). E por ser tão importante na aprendizagem musical, os autores defendem que não se pode ignorar a utilização de atividades lúdicas e gamificadas no cotidiano da educação musical, seja ela na musicalização ou performance.

Nopres *et al.* (2018) afirma que com toda a evolução tecnológica a educação precisa se adequar aos novos recursos e trabalhar de maneira interdisciplinar, cabendo aos professores aplicar metodologias que utilizam tais ferramentas tecnológicas em sala de aula a fim de auxiliar na mediação do aprendizado dos alunos que estão cada vez mais integrado às novas plataformas digitais. O mesmo pode ser reafirmado por Tori (2017) que ressalta a importância da adoção das novas tecnologias para uma educação adequada à realidade de uma sociedade cada vez mais conectada.

Desta maneira, diante do cenário do isolamento social e da educação sendo realizada de forma remota, cada vez mais se torna necessário novas formas de se adequar o ensino aos diversos meios que a internet e suas inúmeras plataformas podem oferecer. E por existir tal necessidade, que o Quiz PET trouxe outras formas de aprendizagem, com foco no ensino em Música, para somar aos novos desafios de se ensinar e aprender a distância. Nesse sentido, este trabalho tem como principal objetivo compreender a participação e as contribuições do projeto Quiz PET para a aprendizagem dos conteúdos musicais estudados no Curso de Licenciatura em Música da UFCA.

2 DESENVOLVIMENTO

Para a elaboração do Quiz PET foram construídos cenários baseados em temas musicais diversificados, aliados a uma série de curiosidades posteriores. Cada edição possui cerca de 6 perguntas e 6 curiosidades. Compositores (Q1) e Instrumentos Medievais (Q2) marcaram a estreia do projeto e possuem temas mais gerais, além de serem estudados no primeiro ano do curso de Licenciatura em Música da UFCA.

Foi apresentado, também, temas específicos como: Trilhas Sonoras (Q3); Geek (Q4), ambos com temas musicais de filmes, jogos, séries e desenhos; Beatles (Q9), sugerido por um participante ativo do projeto; e Censurado (Q10), com músicas de protesto da ditadura

militar. O 80's Retrô (Q6) foi o primeiro quiz a conter trechos de videoclipes como símbolo da música dos anos 80 e o São João (Q7) foi o primeiro a pedir para completar música que está sendo tocada.

Temas com proposta conscientizadora (direta ou indiretamente) foram incluídos ao longo do projeto. São eles: #BlackLivesMatters (Q5) e o Orgulhe-se (Q8), que traziam, respectivamente, artistas negros engajados na luta contra o racismo e artistas LGBTQ+ com apelo forte na letra por mais respeito ao movimento.

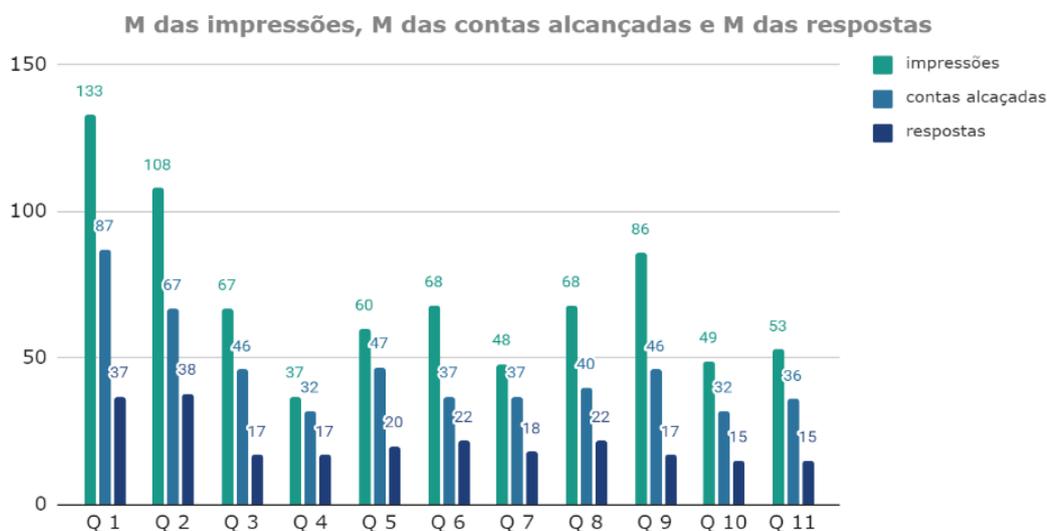
Os quizzes publicados às terças-feiras a partir das 9h no perfil do grupo PET Música UFCA (@petmusufca) tiveram em sua coleta, dados gerados pelo Instagram de cada *stories* referente a uma pergunta após 24h da postagem, no período que compreende a primeira publicação (12 de maio de 2020) até a décima edição (14 de julho de 2020), levando em consideração: o número de contas alcançadas, impressões e respostas. É interessante ressaltar que, segundo a rede social, contas alcançadas se refere ao número de contas únicas que visualizaram o *storie* e impressões é o número total de vezes que o *storie* foi visto; enquanto respostas é o número de contas únicas que responderam ao teste.

Para cada aspecto foi calculado uma média, gerando um gráfico comparativo final, e a partir desses números, a verificação estatística de quem é o nosso público, qual assunto mais os interessa e se o tema proposto foi contemplado. Para constatação se houve um aprendizado significativo foi feita uma comparação analítica das respostas dos dez primeiros quizzes correspondente com as perguntas da décima primeira edição (21 de julho de 2020), chamada de Top 10: Vale a pena ver de novo, a qual se destinou a selecionar uma pergunta de cada uma das dez edições anteriores.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com o gráfico 1, pode-se perceber que, dentro do período analisado, 48% das contas que visualizaram o Quiz PET realmente participam respondendo. Uma análise mais aprofundada de cada *storie* por quiz revelou um forte indício de que em muitas perguntas cada participante volta várias vezes o mesmo *storie* para responder com mais segurança, principalmente os que envolvem uma escuta mais atenta da música, explicando o número alto de impressões em todos os quizzes em comparação aos demais parâmetros.

Gráfico 1 - Gráfico comparativo final contendo as médias (impressões, contas alcançadas e respostas) do quiz 1 (12/05/2020) até o quiz 11 (21/07/2020)



Fonte: Os autores

Os temas escolhidos também se revelaram bastante significativos. Um exemplo é a terceira edição sobre trilhas sonoras, que caiu cerca de 45% o número de participação em relação aos dois primeiros: Compositores (Q1) e Instrumentos Medievais (Q2). Temas específicos como: Trilhas Sonoras (Q3); Geek (Q4); Beatles (Q9), e Censurado (Q10), indicaram uma participação de um público próprio. Temas com proposta conscientizadora, como o #BlackLivesMatters (Q5) e o Orgulhe-se (Q8), tiveram boa receptividade e média significativa de participação. Já o 80's Retrô (Q6) e o São João (Q7), tiveram exatamente a mesma média de contas alcançadas e praticamente o mesmo público.

Outro ponto interessante foi a cativação de um público fiel a partir do Q4, justamente quando trechos de músicas passaram a compor a cena de cada Quiz, ainda que com menor número de participação em relação aos dois primeiros. Quando observados quadro a quadro, pode-se perceber que mais de 80% dos participantes eram alunos com matrícula ativa do curso de Licenciatura em Música da UFCA e os outros 20%, subdivididos em perfis de outros PETs, ex alunos e professores da UFCA e perfis não associados a instituição que seguem o @petmusufca.

Diferente dos demais quizzes que continham entre cinco e seis perguntas no total, o Top 10: Vale a pena ver de novo (Q11) continha em sua totalidade dez perguntas, cada uma retirada de cada edição já publicada, com o intuito de avaliar se os participantes tinham absorvido algum conhecimento dos temas propostos. Todas as perguntas estavam exatamente como na postagem original, alterando apenas a ordem das alternativas, um nome ou outro, como mostra a tabela 1. E o resultado observado é que, com exceção do Q2 em que cerca de 40% dos participantes ainda assinalaram a mesma alternativa errada, 60% dos participantes, agora marcado por um público fiel, acertaram todo o quiz.

Tabela 1. Tabela comparativa contendo a porcentagem das respostas do Quiz 11: Top 10 - Vale a pena ver de novo com seu correspondente

Pergunta: Quem compôs a trilha sonora de "O Rei Leão"?		Pergunta: Que instrumento é esse? [foi colocado a imagem de uma Viela]		Pergunta: De que série animada pertence essa música? [primeiro quiz com música]		Pergunta: Essa música de abertura se refere a qual filme?		Pergunta: Você sabe o nome artístico desse cantor?	
Q1 - Compositores (35 respostas)	Q11 - Top 10 (17 respostas)	Q2 - Instrumentos Medievais (41 respostas)	Q11 - Top 10 (21 respostas)	Q3 - Trilha Sonora (19 respostas)	Q11 - Top 10 (17 respostas)	Q4 - Trilha Sonora: Geek (16 respostas)	Q11 - Top 10 (12 respostas)	Q5 - #BlackLiveMatters (26 respostas)	Q11 - Top 10 (12 respostas)
48% - Hans Zimmer <input checked="" type="checkbox"/> 28% - John Williams 24% - Harry Gregson-Williams 0% - Howard Shore	35% - Hans Zimmer <input checked="" type="checkbox"/> 35% - John Williams 30% - Harry Gregson-Williams 0% - Howard Shore	60% - Rabeca <input checked="" type="checkbox"/> 27% - Viela <input checked="" type="checkbox"/> 8% - Violino 5% - Viola	43% - Rabeca <input checked="" type="checkbox"/> 38% - Viela <input checked="" type="checkbox"/> 0% - Violino 19% - Viola	64% - (Des)encanto <input checked="" type="checkbox"/> 26% - Angry Birds 10% - Futurama 0% - Simpsons	88% - (Des)encanto <input checked="" type="checkbox"/> 6% - Angry Birds 6% - Futurama 0% - Simpsons	62% - Vingadores <input checked="" type="checkbox"/> 31% - Batman 6% - Kingsman 0% - Watchmen	67% - Vingadores <input checked="" type="checkbox"/> 8% - Batman 25% - Kingsman 0% - Watchmen	89% - Emicida <input checked="" type="checkbox"/> 11% - Rael 0% - Criolo 0% - Mano Brown	84% - Emicida <input checked="" type="checkbox"/> 8% - Rael 8% - Criolo 0% - Mano Brown
Pergunta: Que música do Cazuzu é essa? [primeiro quiz com videoclipe]		Pergunta: Complete a música [de Luiz Gonzaga - 'Aproveita Gente': "Éita coisa boa! Éita pessoa! Hoje aqui a páta roa..."]		Pergunta: Qual desses artistas aparece no videoclipe 'Flutua'?		Pergunta: Pelos emojis, qual é a música? 🍷🍷❤️		Pergunta: Escute a música e complete... [de Chico Buarque - 'Cálice': "Outra realidade menos morta // Tanta mentira..."]	
Q6 - 80's Retro (19 respostas)	Q11 - Top 10 (16 respostas)	Q7 - São João (20 respostas)	Q11 - Top 10 (15 respostas)	Q8 - Orgulhe-se (21 respostas)	Q11 - Top 10 (15 respostas)	Q9 - Beatles (20 respostas)	Q11 - Top 10 (10 respostas)	Q10 - Censurado (35 respostas)	Q11 - Top 10 (21 respostas)
74% - Ideologia <input checked="" type="checkbox"/> 16% - O tempo não para <input checked="" type="checkbox"/> 5% - Bete balanço 5% - O nosso amor a gente inventa	75% - Ideologia <input checked="" type="checkbox"/> 6% - O tempo não para <input checked="" type="checkbox"/> 6% - Bete balanço 13% - Burguesia	46% - Vamos gente aproveitar <input checked="" type="checkbox"/> 44% - Vamos gente vem dançar 10% - Vamos gente celebrar 0% - Vamos gente vem cantar	80% - Vamos gente aproveitar <input checked="" type="checkbox"/> 7% - Vamos gente vem dançar 13% - Vamos gente celebrar 0% - Vamos gente vem cantar	81% - Limiker <input checked="" type="checkbox"/> 9% - Jaloo 5% - Majur 5% - Linn da quebrada	86% - Limiker <input checked="" type="checkbox"/> 0% - Jaloo 7% - Majur 7% - Linn da quebrada	65% - I wanna hold your hand <input checked="" type="checkbox"/> 25% - Twist & Shout 5% - Penny Lane 5% - Somebody to love	80% - I wanna hold your hand <input checked="" type="checkbox"/> 0% - Twist & Shout 10% - Penny Love 10% - Somebody to love	67% - Tanta força bruta <input checked="" type="checkbox"/> 28% - Tanta loucura 5% - Quanta loucura 0% - Quanta força bruta	84% - Tanta força bruta <input checked="" type="checkbox"/> 8% - Tanta loucura 0% - Quanta loucura 8% - Quanta força bruta

Fonte: Os autores

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o intuito de tornar o projeto Quiz PET relevante para a aprendizagem musical durante o período em que a educação vem enfrentando grandes desafios e se reinventando, os resultados levantados estatisticamente e sobretudo a comparação das respostas da décima

primeira edição do Quiz com seus correspondentes, veio provar que ele cumpriu sua função alcançando de forma significativa o objetivo deste trabalho, que foi mostrar por meio de números, que não se trata só de descobrir a letra da música ou quem é o cantor, vai mais além de uma participação apenas para se divertir, mostra como o Quiz ajuda significativamente a fixar um conteúdo já visto em sala de aula, assim como adicionar pequenos conhecimentos agregadores à bagagem musical do docente. O projeto como um todo vem somando para uma outra forma de aprender música de forma simples e descomplicada.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Robson. *et al.* **Quiz Ensina:** uma ferramenta de apoio ao ensino da educação básica. XVII SBGames. Foz de Iguaçu. P. 1424-1427. 29 de outubro de 2018. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoShort/187437.pdf>> Acesso em: 13 de agosto de 2020. 16:38:59

GOMES, Cristina; FIGUEIREDO, Mauro Jorge Guerreiro; BIDARRA, José. Gamification in teaching music: case study. In: EDURE 14, 2014, Valência. **Anais.** Valência: Universidade Politécnica de Valência, 2014. p. 1-19. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.2/3478>> Acesso em: 30 out. 2020

GONÇALVES Leila Laís; GIACOMAZZO, Graziela Fátima; RODRIGEUS, Flávia; MACAIA, César Bráulio Sumbo. Gamificação na educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. In: V Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2016, Uberlândia. **Anais.** Uberlândia: XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2016. p. 1305-1310.

NOPRES, Thaís Texeira. *et al.* **Educação e Tecnologia:** novas possibilidades, novos caminhos. 1ª edição, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Educa%C3%A7%C3%A3o-Tecnologia-Novas-Possibilidades-Caminhos-ebook/dp/B07B113K5P>>

PAIVA, Carlos Alberto. **A gameficação como ferramenta pedagógica no ensino superior.** 1ª edição, São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/GAMIFICA%C3%87%C3%83O-FERRAMENTA-PEDAG%C3%93GICA-ENSINO-SUPERIOR-ebook/dp/B01M7Z3ZU8>>

TORI, Romero. **Educação sem distância:** as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. 2ª edição, São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

VARGAS, Daiana; AHLERT, Edson Moacir. **O processo de aprendizagem e avaliação através de quiz.** 2017. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>> Acesso em: 13 de agosto de 2020. 09:18:05