

O fazer musical em ambientes digitais

*Diego Berti Bagestan
Pedro Schneider Schaeffer*

Nas últimas décadas, o panorama da Educação Musical nas escolas brasileiras tem sido marcado por grandes desafios materiais e de estrutura. Ainda é comum encontrarmos instituições com poucos ou sem nenhum instrumento musical convencional, como flautas, teclados ou instrumentos de percussão, o que muitas vezes limita o trabalho musical mais prático. Ao mesmo tempo, porém, observa-se um crescimento significativo no que diz respeito

ao acesso a tecnologias digitais, como laboratórios de informática, tablets, Chromebooks em salas equipadas com internet e projetores. Nesse cenário, surge um campo fértil para pensar práticas musicais escolares que se utilizem dessas ferramentas tecnológicas como recursos pedagógico-musicais, criando novos modos de fazer, criar, registrar e apreciar a música na escola. Com a homologação da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), o componente curricular Computação passou a fazer parte da Educação Básica, estruturado em três eixos, de acordo com a BNCC Computação: Cultura Digital, Pensamento Computacional e Mundo Digital. Sua implementação está respaldada por uma série de normativas legais, que conferem não

apenas legitimidade, mas também a obrigatoriedade e a oferta deste componente, tais como:

- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) – Lei nº 9.394/1996
- Parecer CNE/CEB nº 2/2022
- Resolução CNE/CEB nº 1/2022
- Lei nº 14.533, de 11 de

janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED)

- Ofício Circular nº 88/2024/CEB/SAO/CNE-MEC, que orienta as redes sobre a implementação da Computação
- Parecer CNE/CP nº 04/2025 e Resolução CIF nº 15, de 12 de junho de 2025

Esses documentos estabelecem diretrizes claras: a Computação deve ser ofertada como área do conhecimento e integrar os currículos

da Educação Básica. Isso inclui tanto abordagens plugadas (com o uso de dispositivos eletrônicos) quanto desplugadas (sem o uso de tecnologia digital), ambas com potencial de promover o desenvolvimento do pensamento computacional e de habilidades essenciais do século XXI.

As crianças de hoje, fazem parte de uma geração tecnológica, habituada ao consumo rápido de conteúdos da internet, à interação com influenciadores digitais e aos jogos e aplicativos multimídia, apresenta grande familiaridade com ferramentas digitais e com recursos sonoros e audiovisuais presentes em seus cotidianos. Isso requer do professor uma postura de abertura para incorporar essas referências culturais, aproximando a linguagem musical escolar dos universos midiáticos vivenciados pelos estudantes.

O ensino de música deve, a partir das bagagens culturais dos alunos, ir promovendo diálogos entre o que eles já conhecem e consomem e os conhecimentos artísticos e culturais construídos na escola. É nesse encontro entre música, tecnologia e cultura escolar que podem surgir experiências potentes de criação, reflexão crítica e autoria (Souza, 2004).

Essa integração entre música e computação se ancora também no que Valente (1999) propõe ao afirmar que a tecnologia educacional precisa ser compreendida como um meio de transformação do processo de aprendizagem, e não apenas como uma ferramenta de suporte. Para ele, quando as tecnologias digitais são incorporadas de maneira ativa e significativa, promovem a construção do conhecimento e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes.

Essa perspectiva dialógica entre a cultura digital e a educação musical encontra respaldo nas reflexões de pesquisadores brasileiros que pensam o uso da tecnologia como catalisador de novas formas de ensinar e aprender. No sentido inverso de entender o computador apenas como uma ferramenta auxiliar, esses autores enfatizam seu papel como meio para promover processos significativos de construção do conhecimento, de tal modo que a tecnologia educacional deve transformar a prática pedagógica, estimulando a autonomia e o protagonismo dos estudantes por meio da experimentação e da criação.

Da mesma forma, Silva (2003) destaca que os ambientes digitais não são apenas espaços técnicos, mas também contextos culturais e comunicacionais que demandam do professor uma nova postura didático-pedagógica.

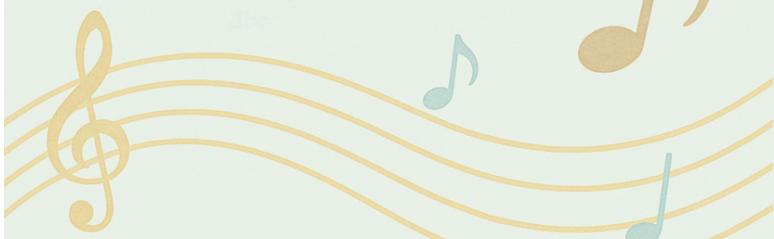
Assim, ao propor experiências musicais com recursos computacionais, o docente atua como mediador de processos criativos, colaborativos e interativos, que valorizam o protagonismo estudantil.

Essa visão integrada convida o professor a repensar seu papel, assumindo uma atuação mais dinâmica e reflexiva, capaz de articular saberes e práticas em ambientes permeados pela cultura digital. A escola passa a ser entendida como um espaço vivo de produção de sentido, onde a tecnologia não está à parte do processo educativo, mas inserida como linguagem, mediação e possibilidade criativa. Nesse contexto, trabalhar com música e computação torna-se uma oportunidade para desenvolver aprendizagens mais conectadas com o tempo presente, alinhadas às experiências e aos interesses dos estudantes.

Moran (2018) reforça a importância de metodologias ativas e híbridas que conectem teoria e prática, tecnologia e sensibilidade, conteúdo e experiência. Nesse sentido, projetos que unem computação e música na escola permitem que os alunos aprendam de forma significativa, ao criarem, experimentarem e refletirem sobre os sons, os códigos, os ritmos e as narrativas que compõem sua cultura e seu cotidiano.

Pensando nesse contexto, seguem quatro sugestões de projetos/atividades musicais com tecnologia, adaptáveis à realidade das escolas públicas que contam com equipamentos digitais, mesmo sem instrumentos musicais tradicionais:

*O FAZER
MUSICAL EM
AMBIENTES
DIGITAIS*



Atividade 1
Criação de trilhas sonoras com o Chrome Music Lab

Modalidade: Plugada
Público: Anos Iniciais
Ferramenta: Chrome Music Lab
Objetivos:

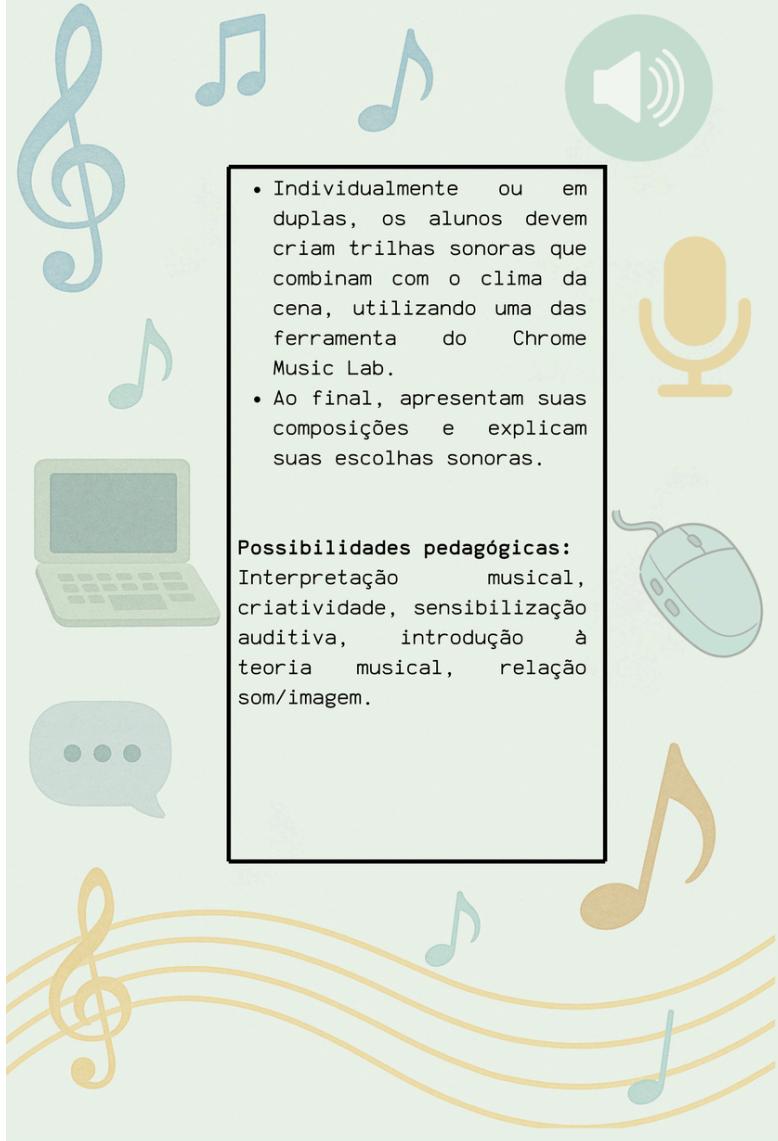
- Explorar noções de timbre, ritmo e intensidade sonora
- Desenvolver a escuta ativa e a expressão musical

Desenvolvimento:

- O professor apresenta imagens ou vídeos curtos com diferentes atmosferas (ex: cenas de comédia, terror, aventura).

- Individualmente ou em duplas, os alunos devem criam trilhas sonoras que combinam com o clima da cena, utilizando uma das ferramenta do Chrome Music Lab.
- Ao final, apresentam suas composições e explicam suas escolhas sonoras.

Possibilidades pedagógicas:
Interpretação musical, criatividade, sensibilização auditiva, introdução à teoria musical, relação som/imagem.



Atividade 2

Produção de histórias sonoras com gravação e edição de áudio

Modalidade: Plugada
Público: Anos Finais
Ferramentas: Audacity, Reaper ou apps alternativos como AudioLab (Android) e Soundtrap (nuvem)

Objetivos:

- Utilizar efeitos sonoros e trilhas para criar histórias musicais
- Desenvolver competências de narrativa, edição e expressão sonora.



Desenvolvimento:

- Grupos criam pequenas histórias originais ou adaptam contos curtos.
- Gravaram as narrações com microfones de celulares ou com os Chromebooks da escola.
- Inserem trilhas e efeitos sonoros no software escolhido.
- Apresentam o resultado em formato de podcast, vídeo narrado ou apresentação multimídia.

Possibilidades pedagógicas:

Integração entre linguagem oral, musical e tecnológica; trabalho colaborativo; autoral criativa.

Atividade 3

Algo-ritmos musicais desplugados com "Os Elefantes"

Modalidade: Desplugada

Público: Educação Infantil ou Anos Iniciais

Música-base: Os Elefantes (disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=w80dCIla1y4>)

Objetivos:

- Trabalhar padrões, repetições e sequência lógica (fundamentos do pensamento computacional)
- Estimular expressão corporal e ritmo



Desenvolvimento:

- O professor estrutura a música em blocos com comandos, tais como "pule", "gire", "bata palmas".
- As crianças seguem os comandos como um algoritmo sequencial.
- Em seguida, criam sua própria sequência com diferentes ações.

Possibilidades pedagógicas:

Coordenação motora, percepção musical, noções iniciais de algoritmo, ludicidade e criatividade.

Atividade 4

Programação musical com Scratch

Modalidade: Plugada

Público: Anos Finais

Ferramenta: Scratch online

Objetivos:

- Introduzir conceitos de programação por blocos
- Criar interações entre imagem, som e comandos computacionais

Desenvolvimento:

- Alunos criam personagens que tocam instrumentos virtuais ou dançam conforme cliques e teclas.

- Utilizam blocos de código para programar sons, loops, repetições e condicionais.
- Compartilham seus projetos com a turma.

Possibilidades pedagógicas:
Pensamento computacional, criatividade musical, lógica de programação, autoria digital.

