 

**O planejamento de uma disciplina de criação musical em ambiente de estúdio eletroacústico no Ensino a Distância (EaD)**

*Ricardo Murtinho Braga Cotrim*

*Orientador(a): Luciana Requião*

*Programa-instituição: PPGM-UNIRIO*

As propostas pedagógicas de levar para a sala de aula as atividades de criação musical ganharam novas possibilidades a partir do desenvolvimento tecnológico e popularização de *softwares* de produção de áudio. A ampliação das técnicas de criação musical com a utilização dos meios eletrônicos ao longo do século XX deflagraram também novas ideias no campo da educação (COTRIM, 2015). Este resumo expandido trata de uma discussão sobre a realização de atividades de educação musical em ambiente de estúdio eletroacústico, através dos chamados Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), voltados para o Ensino a Distância (EaD). O texto trata de um processo inicial de planejamento de uma disciplina curricular, voltada para um curso de licenciatura em música, onde serão observadas técnicas do Design Instrucional (DI) como ferramenta para a construção de um Ambiente Virtual de Aprendizagem que possa dar suporte a execução do curso. O ambiente de estúdio eletroacústico é definido como aquele instrumentalizado por equipamentos eletrônicos que possibilitam realização de atividades de gravação, de edição, de processamento e de reprodução sonora através de alto falantes. Entre as diversas configurações de dispositivos eletrônicos que oferecem estes recursos hoje, o computador doméstico, juntamente com os programas de áudio, configuram um ambiente digital com grande potencial para o desenvolvimento de atividades no campo da educação musical (COTRIM, 2015).

Design Instrucional (DI) é uma ação sistemática, que envolve aplicação de técnicas para o planejamento e desenvolvimento de atividades educacionais em situações didáticas específicas, em especial nas dinâmicas de Ensino a Distância (EaD). É um campo de conhecimento voltado para a pesquisa e teorização de estratégias de instrução. Busca produzir conhecimento sobre princípios e métodos de instrução mais adequados aos diferentes tipos de necessidades de aprendizagem. Trata-se de um processo de identificação de problemas de aprendizagem e, consequentemente, o desenho, a implementação e o acompanhamento das soluções arquitetadas para este problema. Existem diferentes modelos e etapas do processo de DI. O modelo ADDIE (*Analysis, design, development, implementation e evaluation*) é um dos mais utilizados e será o modelo utilizado aqui neste trabalho. Sua sigla aponta os diferentes objetivos a serem alcançados em cada etapa: análise (analisar); *design* (planejar); *develop* (desenvolver); *implement* (implementar); *evaluate* (avaliar). Neste presente trabalho, busca-se discutir e investigar questões relativas a primeira etapa, que trata da análise, onde deve-se responder perguntas como: qual é o problema? (objeto do produto educacional); o que os aprendizes devem se tornar capazes de fazer? (análise de objetivos e conteúdos); qual modelo de DI a ser adotado? (análise do contexto); quem são os aprendizes? (análise do público-alvo) (TRACTEMBERG, 2015).

O programa curricular da disciplina em questão é voltado para praticas criativas em ambiente de estúdio eletroacústico, que serão planejadas a partir de dispositivos pedagógicos apresentados por John Paynter em *Sound and Structure* (1992). A criação musical neste ambiente envolve uma série de atividades e tipos de conhecimento, que precisam ser identificados em uma primeira etapa de construção de um programa para a disciplina. Um primeiro grupo de tipos de conhecimento e atividades está relacionado ao fenômeno sonoro e as técnicas de áudio, pontos de partida para os processos de musicalização em ambiente de estúdio eletroacústico. O trabalho de educação musical neste ambiente depende que o estudante tenha domínio sobre questões básicas do funcionamento de programas de produção de áudio. Este estudo técnico deve estar desde o começo articulado a questões e discussões sobre o sonoro e o musical. Um segundo grupo de tipos de conhecimento está relacionado ao estudo histórico de uma diversidade de expressões musicais, que serão materiais de referências para a proposição das atividades de criação musical. Os processos de escuta e apreciação estão no centro dos trabalhos de criação, entendidos como atividades que possibilitam a expansão dos horizontes musicais do estudante. Paynter (1992) lembra que deve-se buscar sempre que o estudante vivencie uma realização e satisfação pessoal através das conquistas musicais. Um terceiro grupo de tipos de conhecimento e atividades está relacionado a criação musical propriamente dita, aos processos de composição e seus planejamentos, as proposições que estarão articulando questões técnicas, históricas e inventivas. Para Paynter, a compreensão musical passa por entender essas relações: o funcionamento do som, como eles se tornam ideias musicais e como estas ideias trabalhadas com técnicas artísticas podem estruturar o tempo (PAYNTER, 1992). Para organizar as atividades de criação musical Paynter utiliza os chamados Projetos, que reúnem os conteúdos, trazem as proposições, os objetivos das atividades criativas e apresentam um planejamento de ações a serem realizadas pelo estudantes. Os modelos de Projetos propostos por este autor serão determinantes para o planejamento e organização das práticas criativas junto aos estudantes no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Para cada realidade e objetivo educacional, contextos e padrões de utilização de tecnologia, deve-se buscar o modelo de desenho instrucional a ser adotado. São três os principais modelos de desenho instrucional: fixo; aberto; e contextualizado. O fixos apresentam uma separação completa entre as fases de concepção, de design e de execução e implementação. Trazem conteúdos bem estruturados, fixos e inalterados. Dispensam a participação e a interação com professores ou tutores. O modelo aberto privilegia mais os processos de aprendizagem do que o produto. Trazem um conjunto de ações e conteúdos pré-configurados que podem ser adaptados no decorrer do curso. A participação do professor ou tutor é imprescindível durante o processo de execução. O modelo contextualizado compreende a interação ou imersão virtual em tempo real, ou seja, as atividades são trabalhadas no mesmo tempo em que o conteúdo é proposto, e onde é também imprescindível a participação do professor ou tutor durante a o processo de execução (FREIRE, 2009). Na disciplina em questão o modelo aberto apresenta-se como o mais adequado, devido a sua dinâmica flexível, mas sem o objetivo de um processo virtual em tempo real. Por fim, define-se o público-alvo como estudantes de graduação em licenciatura em música. Os sujeitos deste trabalho são, portanto, adultos e pessoas com alguma formação musical prévia.