



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DA PRÁTICA PROFISSIONAL
E
PROJETO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

**A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e
aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes - Música**

Relatório apresentado à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em Ensino de Música

Rui Miguel Soares Brandão

Porto, junho de 2021



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DA PRÁTICA PROFISSIONAL
E
PROJETO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

**A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e
aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes - Música**

Relatório apresentado à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em Ensino de Música

Rui Miguel Soares Brandão

Trabalho efetuado sob a orientação da Professora Doutora Luísa Orvalho
Mestrado em Ensino de Música

Porto, junho de 2021

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Sofia Serra, coordenadora do Mestrado em Ensino de Música, pelo acolhimento e acompanhamento ao longo destes dois anos de Mestrado.

À Professora Doutora Luísa Orvalho, minha orientadora científica, pelas sugestões constantes, pelo incentivo a procurar sempre mais e a fazer ainda melhor. Pelo carinho demonstrado e pela abertura de novos horizontes.

À Professora Jacinta Borges, minha orientadora pedagógica cooperante, pela disponibilidade demonstrada, pela paciência, pelos conselhos e pelo exemplo.

Ao Professor Diogo Novo Carvalho, por me ter possibilitado assistir às suas aulas de Análise e Técnicas de Composição e disponibilizado as suas turmas para que pudesse realizar a minha prática pedagógica.

Ao Professor Sérgio Carvalho, Diretor Pedagógico da Academia de Música de Arouca, por todo o apoio institucional e pessoal.

Aos alunos e funcionários da Academia de Música de Arouca por perceberem o que representa para mim este meu percurso e por terem estado sempre disponíveis para me ajudar.

A todos os meus colegas de Mestrado, sem exceção, pela solidariedade e espírito de entreajuda demonstrados e que tornaram este percurso mais apazível.

À Odete, minha mulher e principal impulsionadora da minha inscrição neste Mestrado em Ensino de Música e que me apoiou de forma incondicional, principalmente na elaboração de todos os trabalhos.

Aos meus três filhos, a Rita, o Tiago e o André que, apesar de serem ainda muito novos, compreenderam, à sua dimensão, que teria forçosamente de estar mais ausente nesta fase do seu crescimento.

Aos meus pais, por sempre me inculirem o gosto pela música e a beleza da descoberta.

Aos meus sobrinhos, em particular aos que integram a equipa da *Sinja Creations*, pela ajuda na conceção da plataforma digital utilizada no meu Projeto de Intervenção Pedagógica.

Aos meus irmãos, por perceberem e colmatarem a minha ausência sempre que a minha mãe precisava de mais cuidados.

A todos os outros, aqueles que colaboraram de forma mais indireta, o meu sincero agradecimento.

RESUMO

Este relatório, realizado no âmbito do Mestrado em Ensino de Música, da Universidade Católica Portuguesa – Porto, pretende evidenciar as aprendizagens realizadas durante a Prática Profissional (PP), nas áreas de especialização Análise e Técnicas de Composição e História da Cultura e das Artes, assim como toda a investigação relacionada com a implementação e avaliação do Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP) designado “*A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música*”.

A prática profissional foi realizada no ano letivo 2020/21, na Academia de Música de Arouca (AMA), tendo como orientadora científica a Professora Doutora Luísa Orvalho e como orientadora pedagógica cooperante a Professora Jacinta Borges, titular da disciplina de História da Cultura e das Artes na AMA, onde foi implementado também o PIP.

A falta de motivação para o estudo das disciplinas teóricas da Música foi a razão que motivou a escolha desta problemática para a implementação do projeto de intervenção e, com o objetivo de contornar essa mesma realidade, foi criada uma ferramenta digital original denominada *Wall of Fame*.

Com este PIP, procurou-se verificar se os alunos que utilizaram a ferramenta digital *Wall of Fame* passaram a dedicar mais tempo ao estudo da música, por considerarem aquela ferramenta um elemento facilitador da sua aprendizagem, se conseguiram atingir com mais facilidade e qualidade as aprendizagens essenciais da disciplina de História da Cultura e das Artes e se essa motivação se refletiu nos seus desempenhos e resultados escolares. Uma outra finalidade deste PIP foi sensibilizar as Direções Pedagógica e Administrativa para a transição digital da AMA e da importância da utilização de ferramentas digitais em contexto escolar, pedagógico e de apoio ao estudo.

Participaram neste estudo experimental 22 alunos do ensino secundário (6.º, 7.º e 8.º graus), com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos, que frequentam a disciplina de História da Cultura e das Artes, em regime supletivo, na AMA.

A estratégia da investigação consistiu na concetualização do *design* do estudo para avaliar a eficácia de dois modos alternativos de trabalho pedagógico, com base em dois grupos de alunos, o grupo experimental com a introdução de recursos digitais na prática pedagógica, na sugestão de uma plataforma digital como instrumento auxiliar de estudo e na recolha do *feedback* de todos os intervenientes sobre as estratégias adotadas, e um grupo de controlo.

As técnicas selecionadas para a recolha e produção de dados foram: inquéritos por questionários, entrevistas semiestruturadas, *focus group*, registos de avaliação, observação direta e participante, pesquisa documental, grelhas de observação e notas de campo registadas

em diário de bordo do investigador. Como técnicas de análise e interpretação dos dados quantitativos e qualitativos recolhidos na investigação, privilegiou-se a análise estatística e a análise de conteúdo.

Os resultados obtidos revelaram que os recursos digitais em contexto de sala de aula contribuem para um maior envolvimento por parte dos alunos e que a ferramenta digital *Wall of Fame* se assumiu como um ótimo auxiliar de estudo ao serviço da autorregulação das aprendizagens.

Palavras-chave: Ensino Artístico Especializado de Música; Aprendizagens Essenciais; História da Cultura e das Artes; Análise e Técnicas de Composição; Ferramentas e Jogos Digitais no Ensino de Música.

ABSTRACT

This report, as part of the Master's Degree in Music Teaching, at the Universidade Católica Portuguesa – Porto, aims to highlight the lessons learned during Professional Practice (PP), in the areas of specialization Analysis and Techniques of Composition and History of Culture and Arts, as well as all the research related to the implementation and evaluation of the Pedagogical Intervention Project (PIP) called “The use of digital games as a teaching and learning strategy in the subject of History of Culture and Arts – Music”.

The professional practice was carried out in the academic year 2020/21, at the Academy of Music of Arouca (AMA), with Professor Luísa Orvalho as scientific advisor and Jacinta Borges, teacher of History of Culture and Arts at AMA, where the PIP was also implemented.

The lack of motivation to study the theoretical disciplines of Music was the reason that motivated the choice of this issue for the implementation of the intervention project and, in order to deal with this same reality, an original digital tool called *Wall of Fame* was created.

With this PIP, we tried to verify if the students who used the *Wall of Fame* digital tool started to dedicate more time to the study of music, considering that tool a learning facilitator, if they managed to achieve more easily and with more quality the essential learning of the subject History of Culture and Arts and if this motivation reflected in their performance and school results. Another purpose of this PIP was to sensitize the Pedagogical and Administrative Departments to AMA's digital transition and the importance of using digital tools in a school and in pedagogical and study support context.

The participants in this investigation were 22 high school students (6th, 7th and 8th grades), aged between 15 and 18 years old, who attend the subject of History of Culture and Arts, on a supplementary basis, in AMA.

The research strategy consisted of conceptualizing the study design to assess the effectiveness of two alternative pedagogical strategies, based on two groups of students, the experimental group with the introduction of digital resources in pedagogical practice, suggesting a digital platform as an auxiliary study tool and in gathering feedback from all participants on the strategies adopted, and a control group.

The techniques selected for data collection and production were: questionnaire surveys, semi-structured interviews, focus group, evaluation records, direct and participant observation, document research, observation grids and field notes recorded in the researcher's logbook. As techniques for analyzing and interpreting the quantitative and qualitative data collected in the investigation, statistical analysis and content analysis were privileged.

The results obtained revealed that the digital resources in the classroom context contribute to a greater students involvement and that the *Wall of Fame* digital tool has assumed itself as an excellent study aid in the service of self-regulation of learning.

Keywords: Specialized Artistic Music Education; Essential Learnings; History of Culture and Arts; Composition Analysis and Techniques; Digital Tools and Games in Music Teaching.

SIGLÁRIO

AE – Aprendizagens Essenciais

AMA – Academia de Música de Arouca

ATC – Análise e Técnicas de Composição

E@D – Ensino a Distância

EE – Encarregados de Educação

HCA – História da Cultura e das Artes

PA – Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

PIP – Projeto de Intervenção Pedagógica

PP – Prática Profissional

ÍNDICE GERAL

AGRADECIMENTOS	I
RESUMO	II
ABSTRACT	IV
SIGLÁRIO	VI
INTRODUÇÃO	XIII
PARTE I – PRÁTICA PROFISSIONAL	1
1. Enquadramento	2
1.1. Entidade acolhedora da Prática Profissional	2
1.2. Breve referência ao percurso profissional anterior à Prática Profissional	2
1.3. Áreas de especialização da Prática Profissional	3
2. Descrição detalhada	3
2.1. Contextualização da Prática Profissional no projeto educativo	3
2.2. Objetivos da Prática Profissional, do ponto de vista do estagiário e da escola	4
2.3. Estratégias planeadas para alcançar os objetivos	4
2.4. Caracterização das turmas lecionadas	5
2.5. Registo das aulas dadas e assistidas	5
2.6. Planificações	7
2.7. Reflexões sobre os comentários das aulas dadas e assistidas	11
2.8. Elaboração de materiais pedagógicos e didáticos	18
2.8.1. <i>Wall of Fame</i>	20
2.9. Relacionamento com os Encarregados de Educação	24
2.10. Integração no grupo profissional	25
2.11. Reflexão sobre os resultados obtidos pelos alunos	26

2.12. Identificação e descrição dos principais desafios da prática pedagógica e seus resultados	28
2.13. Breve descrição do projeto de intervenção pedagógica	29
2.14. Avaliação do percurso realizado	29
2.14.1. Autoavaliação	29
2.14.2. Coavaliação da prática pedagógica	31
3. Conclusão	33
PARTE II – PROJETO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	34
Resumo	35
Abstract	37
Introdução	38
1. Revisão do Estado da Arte	40
1.1. O jogo	40
1.2. O jogo digital como estratégia de ensino e aprendizagem	41
1.3. O jogo e os papéis do aluno e do professor	42
1.4. Pedagogia dos contextos de aprendizagem	44
1.5. Jogos digitais de música existentes no mercado	45
1.6. <i>Wall of Fame</i>	46
2. Metodologia de Investigação	47
2.1. Definição do problema e finalidades do estudo	48
2.2. Caracterização do contexto e dos participantes	48
2.3. <i>Design</i> do estudo: calendarização e procedimentos	49
2.4. Técnicas de recolha e produção de dados	53
2.5. Técnicas de análise e interpretação de dados	54

3. Apresentação e discussão dos resultados	54
3.1. Análise estatística	54
3.2. Análise de conteúdo	61
CONCLUSÕES	66
BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXOS	78
Anexo I: Planificações das aulas de ATC e HCA assistidas pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	79
Anexo II: Materiais didáticos construídos/utilizados	109
Anexo III: Partituras utilizadas	124
Anexo IV: Sumários das aulas dadas	159
Anexo V: Sumários das aulas assistidas	161
Anexo VI: Pareceres	163
Anexo VII: Consentimento de participação no projeto	168
Anexo VIII: Matriz da análise de conteúdo do diário de bordo	169
Anexo IX: Questionários realizados aos alunos	171
Anexo X: <i>Focus Group</i> realizado aos alunos	184
Anexo XI: Entrevista semiestruturada feita à professora orientadora pedagógica cooperante	193
Anexo XII: Cartaz e site do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia	200

Índice de Tabelas

Tabela 1: Aulas assistidas pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	6
Tabela 2: Cronograma da primeira aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	11
Tabela 3: Cronograma da primeira aula de HCA assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	12
Tabela 4: Cronograma da segunda aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	13
Tabela 5: Cronograma da segunda aula de HCA assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	15
Tabela 6: Cronograma da terceira aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	16
Tabela 7: Cronograma da quarta aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	17
Tabela 8: Cronograma da terceira aula de HCA assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante	18
Tabela 9: Alunos participantes no estudo	49
Tabela 10: Cronograma das fases do Projeto de Intervenção Pedagógica	49

Índice de Figuras

Figura 1: Exemplo de planificação de aula usado na Prática Profissional	8
Figura 2: Categorização original da Taxonomia de Bloom e a atual, proposta por Anderson, Krathwohl e Airasian, no ano de 2001	10
Figura 3: Barra de menu da plataforma <i>Wall of Fame</i>	21
Figura 4: Aspeto do separador com informação sobre os compositores	21
Figura 5: Aspeto do ecrã inicial do jogo <i>Strange Duets</i>	22
Figura 6: <i>Layout</i> do jogo <i>The Composer Expert</i>	22
Figura 7: <i>Layout</i> do jogo <i>Strange Duets</i>	23
Figura 8: <i>Layout</i> do jogo <i>Link Them</i>	23
Figura 9: <i>Layout</i> da variante do jogo <i>Link Them</i>	23
Figura 10: <i>Layout</i> do menu “opções”	24
Figura 11: Membros da equipa criadora do <i>Wall of Fame</i>	24
Figura 12: <i>Layout</i> da plataforma digital <i>Wall of Fame</i>	46
Figura 13: Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria <i>Compositores nos diferentes períodos históricos</i>	62
Figura 14: Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria <i>Identificação auditiva</i>	62
Figura 15: Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria <i>Música sacra e profana</i>	63

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Avaliação de final de período dos alunos do 6.º grau na disciplina de HCA	26
Gráfico 2: Avaliação de final de período dos alunos do 7.º grau na disciplina de HCA	27
Gráfico 3: Avaliação de final de período dos alunos do 8.º grau na disciplina de HCA	27
Gráfico 4: Opinião dos alunos sobre a disciplina de HCA	55
Gráfico 5: Motivação dos alunos para o estudo da disciplina de HCA	55
Gráfico 6: Tempo que os alunos dedicam ao estudo da disciplina de HCA	56
Gráfico 7: Tempo dedicado à ferramenta digital <i>Wall of Fame</i> durante a semana I	57
Gráfico 8: Características mais motivadoras no jogo <i>The Composer Expert</i>	57
Gráfico 9: Tempo dedicado à ferramenta digital <i>Wall of Fame</i> durante a semana II	59
Gráfico 10: Características mais motivadoras no jogo <i>Strange Duets</i>	59
Gráfico 11: Contribuição da ferramenta para o tempo de estudo dos alunos	60
Gráfico 12: Tempo dedicado à ferramenta digital <i>Wall of Fame</i> durante a semana III	60
Gráfico 13: Características mais motivadoras no jogo <i>Link Them</i>	61
Gráfico 14: Percentagem de alunos que considera que a ferramenta digital <i>Wall of Fame</i> contribuiu para dedicar mais tempo ao estudo	67

INTRODUÇÃO

*“A aprendizagem não tem lugar em salas de aula passivas,
mas em comunidades caracterizadas por elevados níveis de participação e envolvimento”
(Arends, 2008, p.12)*

O presente relatório é o trabalho final de Mestrado em Ensino de Música e integra o relatório da Prática Profissional (PP) e o relatório do Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP).

A **PARTE I** deste relatório diz respeito à Prática Profissional. Esta realizou-se na Academia de Música de Arouca (AMA), no ano letivo 2020/2021, nas áreas de Análise e Técnicas de Composição (ATC) e História da Cultura e das Artes (HCA), disciplinas teóricas do Curso Secundário de Música para as quais pretendo obter profissionalização.

A AMA, fundada em 1991, é uma instituição de ensino que funciona no centro da vila de Arouca numas instalações antigas com muito poucos recursos digitais. O presente relatório procura dar conta do esforço de inovação desta PP, desenvolvida num contexto digital limitado, com a inclusão de estratégias inovadoras na sala de aula e com a criação de uma plataforma digital original, *Wall of Fame*, acessível a partir de casa e capaz de auxiliar os alunos no seu estudo autónomo e na autorregulação das aprendizagens. O público-alvo da plataforma digital são os alunos do ensino secundário dos Cursos Artísticos Especializados de Música que frequentam a AMA. São estes mesmos alunos que fizeram parte desta PP ao longo deste ano. Este relatório inclui as planificações das aulas lecionadas, os materiais pedagógicos elaborados, os resultados da reflexão conjunta feita com as orientadoras científica e pedagógica cooperante no final das aulas observadas e ainda o impacto no desempenho dos alunos.

A PP permitiu desenvolver competências científicas, pedagógicas e digitais na área do ensino de Música, conhecer o funcionamento organizacional da AMA e refletir sobre a implementação de práticas formativas inovadoras.

A **PARTE II** deste relatório diz respeito ao Projeto de Intervenção Pedagógica cujo título é *“A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música”*. Foi implementado entre dezembro de 2020 e maio de 2021, em 10 sessões, com os alunos do ensino secundário (6.º, 7.º e 8.º graus), com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos, que frequentam a disciplina de HCA na AMA, do Curso Secundário de Música, em regime supletivo. Do grupo experimental fizeram parte os alunos do 6.º e 7.º graus e os restantes do grupo de controlo.

O impacto das ferramentas digitais em geral e da utilização da plataforma digital *Wall of Fame* em particular no processo de aprendizagem dos alunos de História da Cultura e das Artes é o objeto de estudo deste PIP. Nesta investigação, pretendeu-se verificar se os alunos que

utilizaram a ferramenta digital *Wall of Fame*: i) passaram a dedicar mais tempo ao estudo - por considerarem aquele recurso um elemento facilitador e motivador da aprendizagem; ii) se adquiriram com mais facilidade e qualidade as aprendizagens essenciais da disciplina de HCA, e iii) qual foi o impacto nos seus resultados escolares.

PARTE I – PRÁTICA PROFISSIONAL

1. Enquadramento

1.1. Entidade acolhedora da Prática Profissional

A prática profissional (PP) de que este relatório dá conta foi desenvolvida no ano letivo de 2020/21, na Academia de Música de Arouca (AMA) que acolhe alunos de dois agrupamentos de escolas distintos, Arouca e Escariz, estando este último localizado a cerca de 20 km da AMA.

A Academia de Música de Arouca é um estabelecimento de ensino artístico especializado, da área do ensino particular e cooperativo, que se dedica ao ensino vocacional da música. Nasceu por iniciativa do Pelouro da Educação do Município e foi criada por escritura pública a 11 de Julho de 1991. Localiza-se na vila de Arouca, concelho que abrange uma área com cerca de 328 Km², fica situada a 60 Km de Aveiro, sede de distrito, e a 50 Km da cidade do Porto.

A AMA leciona o Curso de Iniciação e os Cursos Básico e Secundário de Música, estando autorizada para os seguintes instrumentos: Acordeão, Bateria, Canto, Clarinete, Contrabaixo, Flauta Transversal, Fagote, Viola Dedilhada, Harpa, Oboé, Órgão, Percussão, Piano, Saxofone, Trombone, Trompa, Trompete, Tuba, Violino, Violoncelo e Viola de Arco. Atualmente conta com 232 alunos inscritos.

A Academia tem um impacto significativo e crescente na comunidade em que está inserida, nos jovens e nas respetivas famílias e no desenvolvimento cultural e artístico local e regional.

1.2. Breve referência ao percurso profissional anterior à Prática Profissional

Nasceu em Arouca em 1976 e é, atualmente, funcionário na Academia de Música de Arouca.

Iniciou os estudos musicais com o pai aos 6 anos de idade. Em 1986, ingressou na escola de música da Banda Musical de Arouca onde estudou clarinete e formação musical com os professores Valdemar Noites, António Pinho e Jorge Azevedo. Foi ainda pianista da Orquestra Ligeira da Banda Musical de Arouca desde a sua primeira formação em 1991.

Em 1989 participou, como executante de Requinta, no VII Curso de Férias para Jovens Músicos realizado na Costa da Caparica, promovido pelo Inatel, onde trabalhou com os maestros Ferreira da Silva e Homero Apolinário.

Ainda em 1989, começou a estudar piano e formação musical com a professora Marília Rocha, tendo completado o 8.º grau de formação musical em 1993, no Conservatório de Música do Porto.

Em 1994, ingressou na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto onde se licenciou em Matemática (Ramo Educacional).

Paralelamente com o ensino superior, continuou os estudos musicais no Conservatório de Música de Fornos, tendo estudado piano com a professora Sandra Almeida e Composição com os professores Pedro Junqueira Maia, Virgílio Melo e Sara Almeida. Aí, concluiu o Curso Complementar de Formação Musical.

Foi, durante cerca de 25 anos, clarinetista na Banda Musical de Arouca onde teve a oportunidade de atuar com os GNR, Paulo de Carvalho, Ana Laíns, Joana Amendoeira, Maria Ana Bobone, Maria João e Mário Laginha, entre outros.

Em 2013, ingressou na Universidade de Aveiro onde se licenciou em Música (variante de Composição) sob a orientação da professora Sara Carvalho. Aí, na área de composição, estudou ainda com os professores Evgueni Zoudilkine, Isabel Soveral, Rui Penha, Filipe Lopes, Luís Postiga, entre outros.

Em 2016, recebeu uma menção honrosa na terceira edição do concurso de composição para crianças promovido pela Associação Portuguesa de Educação Musical (APEM) com a canção “Sarapico”.

Em 2019, ingressou na Universidade Católica Portuguesa, no Porto, onde se encontra a concluir o Mestrado em Ensino de Música nas áreas de História da Cultura e das Artes e de Análise e Técnicas de Composição.

1.3. Áreas de especialização da Prática Profissional

A Prática Profissional (PP) realizou-se nas áreas de Análise e Técnicas de Composição (ATC) e História da Cultura e das Artes (HCA), disciplinas teóricas do Curso Secundário de Música.

2. Descrição detalhada

2.1. Contextualização da Prática Profissional no projeto educativo

A Prática Profissional (PP) procurou ir de encontro ao Projeto Educativo da AMA que tem como propósito primordial a formação musical de crianças e jovens. É também preocupação da Academia a formação de instrumentistas como opção profissional e como membros de orquestras ou bandas de música. A PP propôs-se ser um polo dinamizador da cultura musical, promover a aprendizagem de qualidade, nas vertentes individual e coletiva, desenvolver métodos e processos de aprendizagem inovadores e eficazes, contribuir para a melhoria dos espaços educativos em articulação com os agrupamentos de escolas e assegurar o bom funcionamento e o progresso da Academia de Música de Arouca.

Esta PP procurou, assim, contribuir para os objetivos do Projeto Educativo da instituição, sobretudo aqueles que dizem respeito às estratégias inovadoras no ensino já que a ferramenta

digital *Wall of Fame* é um recurso atual, apelativo e ao serviço de ritmos de aprendizagem diferenciados.

2.2. Objetivos da Prática Profissional, do ponto de vista do estagiário e da escola

O Mestrado em Ensino de Música pela Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa – Católica Porto teve como objetivo primeiro a obtenção de qualificação profissional para lecionar as disciplinas de História da Cultura e das Artes (HCA) e Análise e Técnicas de Composição (ATC). Para além deste, permitiu aprofundar os conhecimentos relativamente à educação, nomeadamente nas áreas de psicologia da educação, didática, estratégias de ensino, relação pedagógica, motivação e disciplina na sala de aula, conhecer e aprofundar documentos de orientação curricular (Aprendizagens Essenciais e Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória), gestão do currículo e avaliação de competências, pedagogia diferenciada e metodologias de investigação em educação.

Todos os conhecimentos teóricos adquiridos estiveram presentes nas opções tomadas ao longo da PP. A par das atividades promotoras das aprendizagens dos alunos, procurou-se sempre clarificar previamente as que deviam fazer, como as deviam evidenciar e, no final, torná-los capazes de autorregular as suas aprendizagens. Para o efeito, recorreu-se a recursos digitais inovadores e apelativos que tornassem o processo de ensino e aprendizagem motivador e eficaz: “a interação com simulações informáticas ou a criação de sítios da Web constituem desafios interessantes para os alunos, que os ajudam a manter a actividade mental necessária para processar e aprender informação e ideias com significado” (Arends, 2008, p. 145).

A atualização científica e pedagógica dos docentes é sempre benéfica para qualquer instituição de ensino. A mudança para as novas instalações da Academia num futuro próximo carece de profissionais qualificados para tirarem partido dos recursos audiovisuais que a nova escola colocará ao dispor do corpo docente. O contributo dado nas disciplinas de HCA e ATC representou uma melhoria na qualidade do ensino do ponto de vista das estratégias de ensino com recurso a ferramentas digitais, autorregulação, reflexão, criatividade e avaliação.

2.3. Estratégias planeadas para alcançar os objetivos

As estratégias planeadas para alcançar esses objetivos passaram pela criação de uma ferramenta digital original, atual, personalizável de acordo com o nível e ritmo de aprendizagens dos alunos, tornando-os capazes de autorregular o seu progresso; pela inclusão de recursos digitais diversos como o *quizizz.com*, o *powtoon*, *hot potatoes*, *random name picker*, *plickers*, *Google forms*, *Mozart dice game*, *Microsoft Teams* e *Wall of Fame* na prática pedagógica ao serviço, quer da apresentação, revisão e/ou consolidação de conteúdos, quer da autoavaliação,

que tornassem o processo de aprender mais apelativo e eficaz; pela elaboração de planificações de aula que contemplassem os conceitos-chave, o reportório, as aprendizagens essenciais, as ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos, os descritores do Perfil dos Alunos e a avaliação. A definição das estratégias planeadas procurou ter sempre em linha de conta a orientação e sugestões de melhoria das orientadoras científica e pedagógica cooperante. Dado que três aulas foram dadas *online*, com recurso à plataforma *Microsoft Teams*, houve a preocupação de tirar o maior partido das ferramentas digitais, minimizando as limitações do E@D.

O uso do piano e o recurso a obras da autoria do investigador foram estratégias que contribuíram igualmente para melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Outra estratégia passou ainda por recolher o feedback dos alunos enquanto utilizadores da ferramenta digital *Wall of Fame* com o intuito de aperfeiçoar este recurso.

2.4. Caracterização das turmas lecionadas

Neste ano letivo de 2020/21, lecionou as disciplinas de HCA e ATC em três turmas do ensino secundário: uma do 6.º grau, outra do 7.º grau e outra do 8.º grau.

A turma do 6.º grau é composta por quatro alunas que frequentam o 10.º ano de escolaridade no Agrupamento de Escolas de Escariz e que frequentam a AMA em regime supletivo.

A turma do 7.º grau é composta por nove alunos que frequentam o 11.º ano de escolaridade nos Agrupamentos de Escolas de Arouca e Escariz e que frequentam a AMA em regime supletivo.

A turma do 8.º grau é composta por nove alunos que frequentam o 12.º ano de escolaridade nos Agrupamentos de Escolas de Arouca e Escariz. Destes, sete frequentam a AMA em regime supletivo e dois em regime articulado.

No total, são 22 alunos com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos.

2.5. Registo das aulas dadas e assistidas

A prática profissional abrangeu duas áreas de profissionalização distintas, a saber, História da Cultura e das Artes (HCA) e Análise e Técnicas de Composição (ATC). Nas duas áreas, os orientadores foram os mesmos. A orientadora científica foi a Professora Doutora Luísa Orvalho e a orientadora pedagógica cooperante foi a Professora Jacinta Borges.

Ao longo do ano letivo, as professoras orientadoras assistiram a três aulas de HCA e quatro aulas de ATC, conforme indicado na Tabela 1.

Tabela 1: Aulas assistidas pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Disciplina	Grau	Regime
12 de dezembro de 2020	ATC	6.º	Presencial
12 de dezembro de 2020	HCA	6.º	Presencial
20 de fevereiro de 2021	ATC	7.º	<i>Online</i>
6 de março de 2021	HCA	8.º	<i>Online</i>
6 de março de 2021	ATC	7.º	<i>Online</i>
24 de abril de 2021	ATC	6.º	Presencial
24 de abril de 2021	HCA	6.º	Presencial

Durante o ano letivo, para além das aulas supramencionadas dadas pelo professor, foram assistidas 89 aulas, cujos sumários podem ser consultados no Anexo V, 45 aulas da orientadora pedagógica cooperante, professora titular da disciplina de HCA e 44 do professor Diogo Novo Carvalho, professor titular da disciplina de ATC. Este último cedeu as suas turmas para ser possível realizar a prática pedagógica nessa área. As aulas de ambas as disciplinas decorreram em regime presencial e *online* através da plataforma *Microsoft Teams*.

As aulas lecionadas pela orientadora cooperante foram muito benéficas para a PP. Estavam muito bem planificadas e estruturadas, sendo sempre facultado aos alunos um texto de apoio no início de cada aula. A exposição dos conteúdos era feita de uma forma clara e objetiva tendo em conta as aprendizagens essenciais previstas para cada aula. Apesar de ser uma disciplina teórica, a professora estimulava a comunicação entre os alunos. As dúvidas colocadas eram prontamente esclarecidas pela professora. Os tempos definidos para cada atividade eram cumpridos com rigor e as tarefas propostas adequadas às aprendizagens. De realçar que nas aulas de E@D, as tarefas assíncronas propostas pela professora estimulavam a pesquisa e o trabalho autónomo.

As aulas do professor Diogo Novo Carvalho, professor de ATC, foram igualmente importantes na PP. O professor é muito dinâmico, mantém uma ótima relação pedagógica com os alunos e consegue manter o interesse dos mesmos ao longo de toda a aula. Trata-se de uma disciplina com carácter mais prático o que contribui para manter a motivação dos alunos. Muito bem preparado cientificamente, o professor está sempre disponível para esclarecer as dúvidas colocadas. É muito metódico, organizado e experiente, o que foi muito enriquecedor para a PP.

Embora não fosse o orientador pedagógico cooperante, revelou-se sempre disponível e colaborante para ajudar na preparação das aulas da disciplina de ATC.

Para além das aulas assistidas pelas orientadoras, houve cinco sessões destinadas à apresentação/explicação da ferramenta digital *Wall of Fame* aos alunos, dos jogos disponíveis na referida plataforma e a recolher o seu feedback.

2.6. Planificações

Tal como um médico cirurgião não executa uma operação de acordo com o estudo do caso e o programa de conhecimentos que outros tivessem preparado, mas analisa o caso, decide e age em função dele e dos conhecimentos disponíveis, também um profissional docente terá de cada vez mais, decidir e agir perante as diferentes situações, organizando e utilizando o seu conhecimento científico e educativo face à situação concreta.

(Roldão, 1995; 1998, cit. in Roldão, 2009, p.36)

A planificação desempenha um papel muito importante na estruturação de uma aula. De acordo com Roldão, o conceito de ensinar “requer que se planeie a acção adequadamente de forma a alcançar, para cada aprendiz, a aprendizagem pretendida” (Roldão, 2009, p.67). Para Arends (2008, p.92), “uma boa planificação envolve a distribuição do tempo, a escolha dos métodos de ensino adequados, a criação de interesse nos alunos e a construção de um ambiente de aprendizagem produtivo”.

As planificações das aulas lecionadas nas disciplinas de HCA e ATC foram elaboradas de acordo com a planificação anual da AMA, os critérios de avaliação e as aprendizagens essenciais e sua articulação com o PA.

O modelo adotado, facultado pela orientadora científica, Professora Doutora Luísa Orvalho, seguiu a orientação proposta pela Escola das Artes, conforme exemplo apresentado na Figura 1.

Figura 1: Exemplo de planificação de aula usado na Prática Profissional

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 39/114 Disciplina: Análise e Técnicas de Composição Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo		Ano/ Grau: 10.º ano / 6.º grau Duração: 45 minutos Data: 12 de dezembro de 2020 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
A turma é constituída por 4 alunas do 6.º grau: 2 alunas de oboé, 1 aluna de clarinete e 1 aluna de violoncelo. Estas alunas frequentaram o regime articulado até ao 9.º ano de escolaridade. Atualmente, frequentam o 10.º ano de escolaridade no Agrupamento de Escolas de Escariz e o 6.º grau na Academia de Música de Arouca, em regime supletivo. Na aula anterior, foram já introduzidas as cinco espécies de contraponto na disciplina de Análise e Técnicas de Composição.				
Abertura da Aula				
Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. Identificação das diferentes espécies de contraponto a partir de excertos tocados ao piano. (duração: 10 minutos)				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave /Atitudes e valores <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
Contraponto; Polifonia.				
2. Reportório / Peças / Estudos				
- Benward, B. & Saker, M. (2008). <i>Music in theory and practice: Volume 1</i> (8.ª ed.). (pp. 163-190). McGraw Hill Higher Education.				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos	7. Avaliação (instrumentos a aplicar)
Técnicas de composição	- Reconhecer as regras das diferentes espécies de contraponto, num ditado de frases.	- Ditado de frases sobre as regras das 5 espécies de contraponto. As alunas fazem o registo apenas das que consideram verdadeiras. - Revisão dos conhecimentos adquiridos na aula anterior. Questionamento e <i>Brainstorming</i> . (duração: 10 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor
Encerramento	- Autoavaliação pelas alunas e feedback sobre o desempenho das alunas. (duração: 5 minutos)			
Recurso didáticos	- Piano, quadro, caderno diário, questionário de autoavaliação.			
Previsão da sequência Pós Aula	- Caso as alunas revelem algumas dificuldades na realização dos exercícios propostos, serão sugeridos outros para consolidarem as aprendizagens, como trabalho de casa.			
Bibliografia / Webgrafia	- Benward, B. & Saker, M. (2008). <i>Music in theory and practice: Volume 1</i> (8.ª ed.). McGraw Hill Higher Education.			
Legislação	- Portaria 229-A/2018, de 14/8 - procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7. - Decreto-lei 55/2018 de 6 de julho - estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário. - Decreto-lei 54/2018, de 6 de julho - que estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.			
ANEXOS				
- Questionário de autoavaliação do aluno				
- Grelha de observação do professor				
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS				
Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

<p>Descritores do Perfil dos Alunos</p> <p>Conhecedor/sabedor/culto/informado</p> <p>Criativo</p> <p>Crítico/analítico</p> <p>Indagador/Investigador</p> <p>Respeitador do outro e da diferença</p> <p>Sistematizador/organizador</p> <p>Questionador</p> <p>Comunicador</p> <p>Participativo/ colaborador</p> <p>Responsável/ autónomo</p> <p>Gestor do seu trabalho</p> <p>Resistente ao stress</p> <p>Curioso/pró-ativo</p> <p>Assertivo</p> <p>Resiliente/motivado</p> <p>Concentrado/</p> <p>Atenção Plena/meditação/ mindfulness</p> <p>Mentalidade aberta (para os outros, novas ideias, novas experiências)</p> <p>Confiante em si, nos outros e nas instituições</p> <p>...</p>
--

Da planificação constam os seguintes elementos:

Situação e contextualização: Breve caracterização da turma e uma referência às aprendizagens realizadas nas aulas anteriores.

Abertura da aula: Este primeiro momento da aula deve ser dedicado ao acolhimento dos alunos seguido da explicação das atividades a realizar: clarificação das aprendizagens que os alunos deverão fazer e como as deverão evidenciar.

Conceitos-chave da disciplina / Ideias-chave / Atitudes e valores: São mencionados os conceitos estruturantes propostos para a aula.

Reportório / Peças / Estudos: São referidas as obras a utilizar/explorar ao longo da aula.

Organizador: É o domínio / tema / subtema / área estruturante do conhecimento disciplinar.

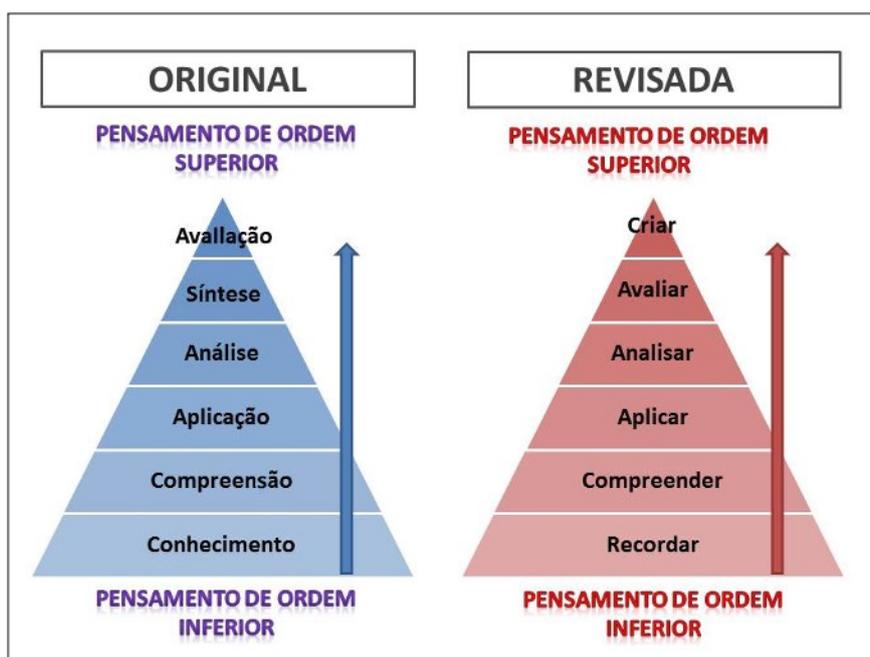
Aprendizagens essenciais: São os conhecimentos, capacidades, atitudes e valores a desenvolver pelos alunos,

terá, assim, de expressar esta tríade de elementos (conhecimentos, capacidades e atitudes) ao longo da progressão curricular, explicitando: (a) o que os alunos devem saber (os conteúdos de conhecimento disciplinar estruturado, indispensáveis, articulados concetualmente, relevantes e significativos), (b) os processos cognitivos que devem ativar para adquirir esse conhecimento (operações/ações necessárias para aprender) e (c) o saber fazer a ele associado (mostrar que aprendeu), numa dada disciplina - na sua especificidade e na articulação horizontal entre os conhecimentos de várias disciplinas -, num dado ano de escolaridade, integrados no ciclo respetivo e olhados na sua continuidade e articulação vertical.

(Roldão, Peralta, Martins & Orvalho, 2018, p. 10)

Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos: São referidas as estratégias adotadas para o desenvolvimento da aula, contemplando a diferenciação pedagógica. As opções estratégicas devem ter em conta a Teoria das Inteligências Múltiplas de Howard Gardner para que o processo de ensino e aprendizagem se desenvolva de forma mais eficaz. Idealmente, devem ser construídas de acordo com o modelo da Taxonomia de Bloom revisto em 2001 por Anderson, Krathwohl e Airasian. Essas ações devem ser organizadas de forma sequenciada: de um nível inicial de reconhecimento até a um nível mais elevado de criação, conforme se pode observar na Figura 2.

Figura 2: Categorização original da Taxonomia de Bloom e a atual, proposta por Anderson, Krathwohl e Airasian, no ano de 2001



O domínio metacognitivo foi ainda acrescentado na revisão da Taxonomia de Bloom: “A metacognição, o pensar sobre o pensar, a reflexão sobre o que se aprendeu e o que ainda falta aprender, dá ao aluno a possibilidade de fazer a autorregulação e autoavaliação da sua aprendizagem com autonomia” (Orvalho, 2019, p.30).

Descritores do Perfil dos Alunos: Conhecedor | Sabedor | Culto | Informado, Criativo, Crítico | Analítico, Indagador | Investigador, Respeitador do outro e da diferença, Sistematizador | Organizador, Questionador, Comunicador, Participativo | Colaborador, Responsável | Autônomo, Gestor do seu trabalho (...)

Avaliação: De carácter formativo, utilizada para “identificar, explicar e regular as dificuldades surgidas e remediá-las” (Roldão, 2004, p.43), com recurso a instrumentos e técnicas que o professor vai adotar para ajudar os alunos a ultrapassarem as dificuldades: grelha de observação do professor, questionários de auto e heteroavaliação.

Encerramento: Momento de auto e heteroavaliação das aprendizagens adquiridas bem como de reflexão conjunta entre o professor e os alunos.

Recursos didáticos: Conjunto de materiais físicos ou digitais utilizados para que o processo de ensino/aprendizagem possa acontecer.

Previsão da sequência pós aula: Na sequência da auto e heteroavaliação, o professor define outras ações que possam contribuir para contornar as dificuldades manifestadas pelos alunos, consolidar as suas aprendizagens e melhorar o seu grau de desempenho.

Bibliografia / Webgrafia: São indicadas as referências consultadas pelo professor aquando da elaboração da planificação.

Legislação: Consiste no conjunto de documentos legais que servem de suporte aos cursos artísticos especializados.

Anexos: Compilam os recursos utilizados pelo professor ao serviço da aula planificada.

2.7. Reflexões sobre os comentários das aulas dadas e assistidas

Como parte integrante da PP, foram sete as aulas assistidas pelas orientadoras: a científica, Professora Doutora Luísa Orvalho, e a pedagógica cooperante, Professora Jacinta Borges.

As planificações relativas às aulas lecionadas encontram-se no Anexo I e os sumários no Anexo IV.

A Tabela 2 apresenta o cronograma da primeira aula assistida de ATC.

Tabela 2: Cronograma da primeira aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
12 de dezembro de 2020	10h10 – 10h55	ATC	6.º	Presencial

Esta foi a primeira aula lecionada no âmbito da PP. A turma é constituída por apenas 4 alunas com um comportamento exemplar, o que contribuiu para que a aula se desenvolvesse com tranquilidade e sem qualquer preocupação a nível disciplinar. O momento de abertura da aula relativo à clarificação das aprendizagens que deveriam fazer e como as deveriam evidenciar foi marcado por um discurso claro da parte do professor, o que contribuiu para que as alunas compreendessem as aprendizagens a desenvolver e os critérios que seriam avaliados, como aconteceu no final da aula através do preenchimento de um questionário de autoavaliação.

Procurou-se sempre que a primeira atividade funcionasse como *warm-up* para as restantes propostas da aula. Não sendo o professor titular da disciplina, teve sempre o cuidado de dar continuidade às aprendizagens desenvolvidas anteriormente. Por isso, foi realizada uma atividade de revisão dos conhecimentos adquiridos na aula anterior. Este exercício de revisão, que consistiu num ditado de frases em que as alunas deviam registar apenas as que considerassem verdadeiras, foi interessante. Ainda assim, as orientadoras sugeriram que o registo das frases verdadeiras deveria ter sido acompanhado de um suporte escrito pois a parte

visual também é importante e poderia funcionar como estratégia facilitadora das aprendizagens.

Seguiu-se uma atividade relativa à apresentação de exemplos de contraponto com vários erros para serem identificados pelas alunas. Esta tarefa foi mais demorada do que inicialmente estava previsto, o que comprometeu o cumprimento da planificação no tempo definido, situação que foi refletida com as professoras orientadoras no final da aula: “a pesquisa sobre o trabalho pedagógico: (i) não é uma prática “individualizada”, mas sim um processo de escuta, de observação e de análise, que se desenvolve no seio de grupos e de equipas de trabalho” (Nóvoa, 2002, p.24).

Relativamente ao questionário de autoavaliação, a orientadora científica sugeriu que fossem retiradas as questões relativas à postura e comportamento das alunas por não serem pertinentes para o grupo em questão.

De uma maneira geral, as orientadoras foram unânimes em considerar que as atividades estavam bem delineadas, que existiu uma ótima interação e que foi mantida uma excelente relação pedagógica com as alunas.

A Tabela 3 apresenta o cronograma da primeira aula assistida de HCA.

Tabela 3: Cronograma da primeira aula de HCA assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
12 de dezembro de 2020	12h30 – 13h15	HCA	6.º	Presencial

A gestão do tempo nesta aula de HCA foi mais eficaz que na anterior e a planificação foi cumprida na íntegra, sendo cumpridos os tempos definidos para os diferentes momentos da aula. Atendendo ao tema principal desta aula, o *warm-up* foi realizado antes de explicar aos alunos as aprendizagens a desenvolver e como as deveriam evidenciar. Esta atividade inicial pretendeu despertar a curiosidade dos alunos para o tema da aula e, para o efeito, foi utilizada uma imagem da catedral de Notre-Dame, inicialmente bastante pixelizada até se tornar completamente nítida. Esta atividade funcionou muito bem e só após a identificação do tema se passou à explicação das atividades.

A contextualização histórica da escola de Notre-Dame foi feita com recurso a um vídeo animado realizado com a ferramenta digital *powtoon*. Foi uma estratégia motivadora e animada. A orientadora cooperante sugeriu apenas que o suporte musical do vídeo fosse uma obra da época. Passou-se à apresentação de um *Powerpoint* com os conceitos teóricos e históricos

relacionados com a escola de Notre-Dame e que procurou sistematizar aprendizagens já realizadas em aulas anteriores. Seguiu-se a audição de um excerto musical de Léonin. A mesma orientadora propôs que, no futuro, acompanhasse o mesmo com a respetiva partitura.

A aula culminou com um questionário de escolha múltipla recorrendo à ferramenta digital *plickers*. Foi uma estratégia inovadora de autoavaliação em que as alunas escolhiam a resposta colocando um cartão na posição que consideravam correta. Essa resposta era captada pelo telemóvel do professor que estava sintonizado com a plataforma referida. Dessa forma, as alunas puderam autorregular o seu desempenho e as suas aprendizagens.

Para o momento do encerramento, as alunas preencheram ainda uma ficha de autoavaliação em suporte de papel, situação que a orientadora científica considerou dispensável atendendo ao questionário *plickers* já realizado de monitorização das aprendizagens.

A orientadora pedagógica cooperante referiu que o discurso nesta aula não foi tão fluído como na anterior e que a postura unilateral adotada nesta aula se refletiu numa menor interação com as alunas. As orientadoras valorizaram a utilização das ferramentas digitais que tornaram a aula mais motivadora e apelativa.

A Tabela 4 apresenta o cronograma da segunda aula assistida de ATC.

Tabela 4: Cronograma da segunda aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
20 de fevereiro de 2021	12h30 – 13h15	ATC	7.º	<i>Online</i>

Esta aula foi lecionada num contexto de E@D com as limitações que isso representa. No entanto, procurou-se tirar partido dessa adversidade na atividade de autoavaliação das aprendizagens no final da aula ao utilizar a ferramenta digital *quizizz.com* que carece de um computador por aluno.

A aula iniciou-se, como habitualmente, com a explicação das atividades a realizar, aprendizagens a desenvolver e o modo como as deveriam evidenciar.

Para que os alunos mobilizassem os conhecimentos adquiridos nas aulas anteriores e fossem capazes de os aplicar autonomamente, foi enviada, no dia anterior, para cada aluno, uma imagem diferente contendo um excerto musical, informando-os apenas de que aquela imagem iria ser utilizada na aula de ATC. Foi uma estratégia muito válida pois permitiu que o

processo de aprendizagem tivesse início antes da aula propriamente dita, além de que despertou a curiosidade e elevou as expectativas dos alunos para a aula.

A sessão iniciou-se com a apresentação dos conceitos relativos aos diferentes mecanismos usados no contraponto imitativo e sua definição. Os alunos deveriam fazer corresponder a imagem recebida ao conceito apresentado. Esta tarefa propiciou alguma interação pois era necessário que os alunos partilhassem as suas opiniões o que nem sempre é fácil de conseguir num regime *online*. A orientadora científica considerou esta estratégia extraordinária e uma forma excelente de rever conteúdos anteriormente abordados.

Seguiu-se a apresentação da partitura de uma invenção a duas vozes de Bach para que os alunos identificassem os seus constituintes que eram sugeridos aleatoriamente pela ferramenta digital *Random Name Picker*. Antes de fazer rodar a roleta, o aluno era nomeado e a roleta ditava o constituinte que ele deveria identificar na partitura. Este recurso relativamente simples acrescentou algum dinamismo e interatividade à tarefa pois o constituinte a identificar na partitura era indicado aleatoriamente pela roleta. As orientadoras foram unânimes em considerar que o uso destas ferramentas torna as aulas mais interessantes e favorece a interação com e entre os alunos.

Finalmente, foi proposto aos alunos a criação de um tema de fuga de acordo com as regras definidas previamente. Atendendo ao contexto de E@D, foi proposta uma tarefa que os alunos deveriam realizar individualmente. O regime *online* compromete naturalmente o apoio que o professor consegue prestar aos alunos num regime presencial. Como demoravam em concretizar a atividade, a planificação foi reformulada em tempo real, sendo realizada com o grande grupo uma resolução possível. A orientadora científica realçou a importância desta reformulação e o modo como foi concretizada. “Há uma parte de *cientista* no trabalho do professor: na aquisição do conhecimento, no estudo aturado, no rigor da planificação e da avaliação. Mas há também uma parte de *artista*, no modo como se reage a situações imprevistas” (Nóvoa, 2003, p.6).

Seguidamente, foi lançado o desafio de concluírem a tarefa proposta como trabalho de casa. De acordo com a Taxonomia de Bloom, as atividades devem encaminhar-se para o nível da criação. Esta foi uma questão frequentemente abordada pela orientadora científica na planificação das aulas, preocupação que se encontra refletida nesta planificação. Daí ter-se iniciado com estratégias de reconhecimento e reprodução de ideias e conteúdos e culminado com estratégias de incentivo à criação, em que os alunos utilizassem conhecimentos e habilidades previamente adquiridos: “desenvolver uma nova solução, estrutura ou modelo utilizando conhecimentos e capacidades previamente adquiridas, ideias novas e originais,

produtos e métodos por meio da percepção da interdisciplinaridade e da interdependência de conceitos” (Orvalho, 2019, p.31).

A autoavaliação das aprendizagens adquiridas foi feita através da plataforma *quizizz.com*, uma ferramenta digital apelativa que permite aos alunos responderem ao seu ritmo e acompanharem em direto a sua progressão e a dos colegas numa tabela classificativa o que acrescenta um carácter competitivo à atividade. De salientar a possibilidade de responder novamente a questões erradas de acordo com o grau de desempenho.

As orientadoras elogiaram a boa gestão horária, a fluidez do discurso e a interação com os alunos.

A Tabela 5 apresenta o cronograma da segunda aula assistida de HCA.

Tabela 5: Cronograma da segunda aula de HCA assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
6 de março de 2021	10h10 – 10h55	HCA	8.º	<i>Online</i>

Esta turma é composta por 9 alunos e a professora titular já tinha mencionado o facto de serem pouco participativos. Contrariar esta situação num regime *online* poderia ser uma tarefa ainda mais difícil.

O início da aula foi dedicado, como habitualmente, à clarificação das aprendizagens a realizar e da forma como os alunos as deveriam evidenciar. Seguiu-se uma contextualização histórica do Classicismo através da apresentação de um *Powerpoint*. O carácter expositivo desta atividade inicial e as características da turma contribuíram para que este primeiro momento fosse muito pouco interativo. Ainda assim, procurou-se torná-lo mais dinâmico ao ilustrar as linguagens musicais do Barroco e do Classicismo com recurso ao piano pessoal, estratégia valorizada pela orientadora científica.

Seguiu-se então a apresentação de uma partitura de Mozart e a visualização de um vídeo de uma das interpretações possíveis onde o público seleciona, através do lançamento de dados, os compassos a executar pelo pianista. Foi ainda mostrado aos alunos o site *Mozart Dice Game* onde essas combinações são geradas aleatoriamente, podendo a obra resultante ser ouvida de imediato.

A ferramenta digital utilizada como autoavaliação das aprendizagens adquiridas foi *Hot Potatoes* que consiste num jogo de palavras cruzadas digital. Os alunos empenharam-se na resolução das palavras cruzadas e participaram na correção conjunta das mesmas.

As orientadoras referiram que a aula estava bem estruturada e salientaram a qualidade humanista do professor.

A Tabela 6 apresenta o cronograma da terceira aula assistida de ATC.

Tabela 6: Cronograma da terceira aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
6 de março de 2021	12h15 – 13h00	ATC	7.º	Online

A abertura da aula caracterizou-se pela clarificação das aprendizagens que os alunos deveriam fazer e evidenciar. De salientar que esta turma, constituída por 9 alunos, é mais comunicativa e participativa que a anterior, contribuindo para uma maior interatividade ao longo da aula.

A mobilização do conhecimento adquirido na aula anterior desta disciplina foi feita a partir de uma apresentação de *Powerpoint*. Os alunos recordaram as definições dos elementos constituintes de uma fuga e identificaram-nos na obra de Bach trabalhada na aula anterior.

Passou-se à apresentação da partitura de uma nova fuga de Bach e os alunos ouviram uma interpretação da mesma. Seguiu-se a respetiva análise. Procurou-se incentivar a participação dos alunos, tarefa mais difícil num regime *online*. Devido à partilha do ecrã e ao sinal de internet estar com problemas nesse dia, não foi possível visualizar os alunos presentes. Esta contrariedade fez com que o professor se esquecesse de solicitar a participação de uma aluna.

Para a autoavaliação desta aula, foi utilizada a plataforma *Google Forms*. Ao contrário da *quizizz.com*, desta vez não se monitorizou a progressão dos alunos e, como tal, foi necessário perguntar diversas vezes se já haviam terminado a tarefa. Teria sido relativamente simples solucionar esta situação pois poderia ter-se verificado o número de respostas dadas através da caixa de verificação disponibilizada na referida plataforma.

Como neste dia a aula começou mais cedo devido ao reajustamento de horários pelo E@D, isso levou a uma confusão sobre qual seria o horário de término da aula e, inconscientemente, a aula prolongou-se por mais 15 minutos. As professoras orientadoras apontaram esta falha, salientando de seguida os seguintes aspetos positivos: a articulação com aprendizagens anteriores, a abordagem cuidada na análise à partitura, ressaltando frequentemente a possibilidade de uma diferente interpretação por parte do professor titular, a boa relação pedagógica mantida com os alunos, a facilidade demonstrada no domínio dos

recursos digitais e alternância de janelas e a forma de interagir e incentivar à participação num contexto de E@D.

A Tabela 7 apresenta o cronograma da quarta aula assistida de ATC.

Tabela 7: Cronograma da quarta aula de ATC assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
24 de abril de 2021	10h10 – 10h55	ATC	6.º	Presencial

Começou-se por clarificar muito bem as aprendizagens que as alunas deveriam fazer neste dia e a forma como as deveriam evidenciar. Esta aula foi planificada na sequência do trabalho que as alunas estão a desenvolver com o professor titular: criação de uma peça original. Dadas as dificuldades evidenciadas na justificação das opções feitas na criação das suas composições, decidiu-se dedicar esta aula à partilha de três peças, constantes do Anexo III, da autoria do professor (*De mãos dadas*, *Bailado* e *Bourbaki*), compostas enquanto aluno de Composição na Universidade de Aveiro e respetivas decisões criativas: a escolha do título, a importância do gesto na execução das obras, a aplicação de conceitos matemáticos na criação das obras, a opção por determinados instrumentos, a finalidade das obras,...

As alunas visualizaram, inclusivamente, um vídeo com uma das peças a ser executada por um pianista. A orientadora científica enalteceu a estratégia de utilização de peças originais e sugeriu que poderia ter havido um momento destinado a pesquisa sobre os termos *Bourbaki* e *Fibonacci*. Acrescentou que foi mantida uma relação pedagógica excelente com as alunas.

A orientadora pedagógica cooperante sublinhou a articulação com o professor titular da disciplina na auscultação dos aspetos em que as alunas revelavam maior dificuldade e a clarificação imediata das dúvidas surgidas.

Posteriormente, propôs-se que as alunas criassem uma pequena frase musical a partir de uma célula dada. A partilha das criações foi feita recorrendo a fotos tiradas com o telemóvel que foram projetadas no quadro, sendo apresentadas sugestões de melhoria: “Para que os alunos possam desenvolver quer o pensamento crítico quer outras competências, o *feedback* é considerado como um dos fatores mais centrais, sobretudo o *feedback* formativo” (Lopes et al., 2019, p.101). As orientadoras consideraram esta estratégia muito válida e eficaz pela rapidez com que se partilhou um trabalho individual com o grande grupo.

A Tabela 8 apresenta o cronograma da terceira aula assistida de HCA.

Tabela 8: Cronograma da terceira aula de HCA assistida pelas professoras orientadoras científica e pedagógica cooperante

Data	Horário	Disciplina	Grau	Regime
24 de abril de 2021	12h30 – 13h15	HCA	6.º	Presencial

Esta aula incidia sobre a música vocal sacra e profana do Renascimento. Primeiro, foi apresentado um *Powerpoint* onde estavam definidos esses géneros de música vocal. Com o intuito de refletirem sobre a utilização de música profana em contexto sacro, os alunos visualizaram vídeos com interpretações dessa natureza. Foi muito interessante pois alguns alunos reconheciam essas músicas de outros contextos. Passaram à identificação das partes do Ordinário da Missa, estabelecendo uma ligação entre as práticas do passado e da atualidade.

Wall of Fame foi a ferramenta digital utilizada para a autoavaliação das aprendizagens adquiridas. Uma das vantagens deste recurso é os alunos poderem autorregular as suas aprendizagens em casa durante a semana. De realçar que se trata da plataforma usada no PIP, com a qual os alunos já estão familiarizados, o que facilitaria o seu uso em casa: “É aqui que se decide uma educação que não se esgota no espaço-tempo da sala de aula, mas que se projecta em múltiplos lugares e ocasiões de formação” (Nóvoa, 2002, p.22).

2.8. Elaboração de materiais pedagógicos e didáticos

A crescente importância de incluir ferramentas e soluções que complementem a forma como se ensina e se aprende, será progressivamente mais importante e relevante à medida que a tecnologia for influenciando todos os aspetos da vida. (...) Adaptar conteúdos e atualizar modelos de ensino será uma das chaves para dotar o talento do futuro com as condições necessárias para o sucesso.

(Casimiro, 2021, p. IX).

Uma constante da PP foi a preocupação em criar materiais didáticos diversificados, atuais, motivadores, capazes de tornar o processo de ensino/aprendizagem mais apelativo e de qualidade. A “gamificação” pode “aplicar-se através da metodologia baseada em ‘Game Based Learning’, isto é, recorrendo ao uso de videojogos na aprendizagem, o que possibilita a atribuição de tarefas, supervisionar trabalhos e participar no mundo virtual” (Casimiro, 2021, p. IX).

Segundo Orvalho, “a transição para a sociedade digital na escola e no mundo do trabalho, o recurso às tecnologias e ferramentas digitais de forma concreta” contribuem grandemente para

“a diferenciação dos percursos qualificantes e académicos, para melhorar o acesso à aprendizagem e, assim, responder à heterogeneidade dos diferentes públicos, que hoje frequentam a escola” (Orvalho, 2019, p.26).

As ferramentas digitais incluídas na PP (consultar Anexo II) foram:

- *Quizizz.com*

Trata-se de uma ferramenta digital online, gratuita, que possibilita a criação de questionários dinâmicos e que pode ser utilizada para avaliação formativa. O *quizizz* usa estratégias de gamificação para motivar os alunos a adquirirem as suas aprendizagens. O desempenho do aluno fica registado numa tabela classificativa que tem todos os alunos participantes na sessão do jogo e resulta num relatório detalhado, fornecendo ao professor informação para a avaliação contínua e redefinição das estratégias de ensino.

Este recurso foi utilizado na primeira aula lecionada em contexto de E@D. Para a sua utilização, é necessário que cada aluno tenha um dispositivo digital com ligação à Internet, questão que não seria facilmente contornada no ensino presencial dado que alguns alunos não possuem telemóvel e a Academia não disponibiliza o acesso à rede *wireless*. A adoção desta estratégia teve como objetivo tirar o melhor partido de uma situação menos favorável ao processo de ensino e aprendizagem que é o E@D.

As questões incidiam sobre os mecanismos usados no contraponto imitativo.

- *Powtoon*

É uma ferramenta que permite criar apresentações animadas, utilizando objetos, imagens, música e vozes pré-definidas ou criadas pelo utilizador. Pode ser reproduzido no visualizador deste software de animação ou exportado como arquivo MP4 ou para o *Youtube*. Este recurso foi utilizado para fazer uma contextualização histórica da Escola de Notre-Dame.

- *Hot potatoes*

Consiste num software gratuito com fins pedagógicos que permite criar exercícios de palavras cruzadas que podem ser completadas *online*. São disponibilizadas pistas para os alunos que funcionam como uma ajuda. Uma letra é desvendada a cada pedido de ajuda. Esta ferramenta foi utilizada como exercício de autoavaliação sobre conceitos teóricos de HCA.

- *Random name picker*

Trata-se de uma roleta digital em que o utilizador insere as opções que, neste caso em particular, foram as várias partes constituintes de uma Fuga e a roleta foi selecionando, de forma aleatória, uma a uma. O uso desta ferramenta contribui para a criação de expectativa relativamente ao elemento gerado, o que acrescenta motivação à atividade em questão.

- *Plickers*

É uma aplicação disponível na Internet em que o professor insere questões, cada uma delas com quatro possibilidades de resposta. É distribuído previamente a cada aluno um cartão que contém uma figura com quatro lados (A, B, C e D). O aluno deve colocar na parte superior o lado correspondente à opção que considera correta. Essa resposta é captada pelo professor com um dispositivo móvel e esta ferramenta grava o desempenho individual dos alunos.

No final de cada questão, é apresentada a resposta correta o que permite a autorregulação por parte dos alunos. Os alunos têm uma participação ativa no processo porque selecionam a resposta e ficam a saber de imediato como foi o seu desempenho.

Embora o professor conheça, em tempo real, a resposta de cada aluno através do seu dispositivo móvel, os alunos desconhecem a resposta dos colegas. Essa informação acessível apenas ao professor é muito útil para identificar dificuldades e, a partir destas, definir estratégias diferenciadas de ensino.

- *Google forms*

Sendo uma aplicação *online* gratuita, o *Google Forms* permite criar formulários: questões de escolha múltipla, de desenvolvimento, classificação numa escala numérica entre outras opções. A grande vantagem desta ferramenta é que os dados recolhidos ficam registados na conta do Google para posterior análise e tratamento.

- *Mozart dice game*

É um jogo musical que usa dados para gerar música aleatória a partir de 272 compassos pré-definidos e devidamente numerados. O jogo, atribuído a Mozart, permite criar centenas de Minuetos e Trios ao estilo do compositor. O usuário consegue ouvir de imediato o resultado da combinação gerada pelo lançamento dos dados.

2.8.1. Wall of Fame

“Em grande parte dos casos, os jogos mais eficazes são aqueles que os próprios professores constroem ou adaptam às circunstâncias dos conteúdos e turmas que querem ensinar”.

(Barnett, 1993, p. 98, cit. in Vale, 2019, p. 17)

Esta ferramenta foi a que mereceu maior destaque ao longo da PP e do PIP.

Trata-se de um recurso didático da autoria do investigador concebido para facilitar as aprendizagens de História da Cultura e das Artes. É um recurso original sob o ponto de vista do *design* gráfico, em língua portuguesa e que explora conhecimentos e conceitos sobre 200 compositores da História da Música Ocidental: épocas históricas, correntes estéticas e obras.

Esta plataforma permite que os alunos selecionem os compositores sobre os quais pretendem testar os seus conhecimentos, escolher o desafio, definir o tempo de interação e autorregular o seu desempenho. Como estava ao serviço do tempo de estudo dos alunos, foi sobre esta ferramenta em particular que se recolheu o *feedback* dos discentes relativamente ao tempo de estudo e impacto sobre os resultados escolares.

No que diz respeito ao funcionamento da plataforma, quando se abre a página, surge um pequeno botão que se torna dinâmico ao passar com o cursor do rato pelo mesmo. Ao ser pressionado, dá-se início à experiência com um vídeo de apresentação deste *Wall of Fame*. Para além do título, há várias palavras-chave que desfilam juntamente com as figuras de vários compositores, num movimento contínuo, ao som da *Badinerie da Suite N.º 2 em Si menor* de J. S. Bach. Logo de seguida, surge o logotipo animado da *Sinja Creations*, equipa liderada pelo investigador e que esteve na conceção deste projeto.

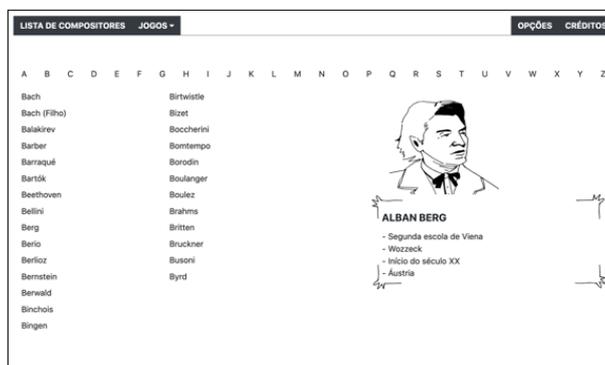
Terminadas as apresentações iniciais, o utilizador é confrontado com o *layout* da ferramenta acompanhado de um ambiente sonoro original criado especificamente para este site. Este *layout* é composto por uma barra de menu (Figura 3) onde são apresentadas as seguintes opções: lista de compositores, jogos, opções e créditos.

Figura 3: Barra de menu da plataforma *Wall of Fame*



Neste separador, é apresentada a lista dos 200 compositores disponíveis. Basta selecionar a respetiva letra correspondente ao nome e, da lista resultante, selecionar aquele que se pretende consultar. Para cada compositor, é apresentada a imagem e quatro características que lhe estão associadas: país de origem, período histórico, corrente estética e principais obras (Figura 4).

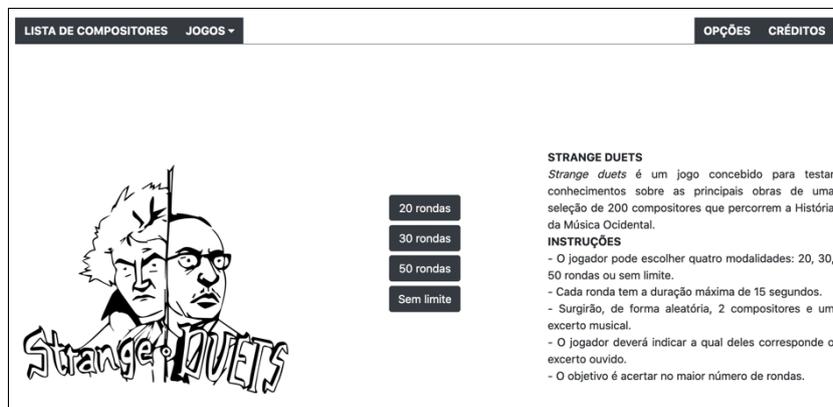
Figura 4: Aspeto do separador com informação sobre os compositores



Selecionando a segunda opção, *Jogos*, é possível escolher um de três jogos existentes: *The composer expert*, *Strange duets* e *Link them*.

Qualquer que seja a escolha, é apresentada a ilustração do jogo e as instruções de funcionamento (Figura 5).

Figura 5: Aspeto do ecrã inicial do jogo *Strange Duets*



JOGO 1 – THE COMPOSER EXPERT

The Composer Expert é um jogo concebido para testar conhecimentos sobre vários compositores: país de origem, período histórico, corrente estética e principais obras.

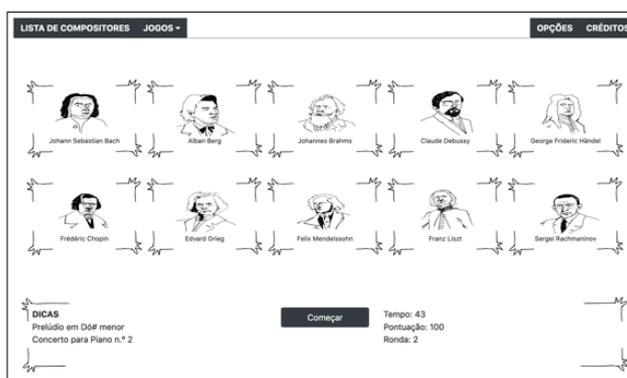
O jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite.

Cada ronda tem a duração máxima de 1 minuto. Surgirão, de forma aleatória, 10 compositores e o jogador deverá selecionar aquele que corresponde às dicas apresentadas. Surgirá uma nova dica a cada 15 segundos. Ao fim de 40 segundos, serão eliminadas automaticamente algumas das opções erradas, reduzindo as opções disponíveis.

Se selecionar a resposta errada, poderá continuar a jogar a mesma ronda. A cada resposta correta avança para a ronda seguinte.

A pontuação em cada ronda varia em função do tempo de resposta, das dicas necessárias e do número de tentativas erradas. O *layout* deste jogo é apresentado na Figura 6.

Figura 6: *Layout* do jogo *The Composer Expert*



JOGO 2 – STRANGE DUETS

Strange Duets é um jogo concebido para testar conhecimentos sobre os compositores.

O jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite.

Cada ronda tem a duração máxima de 15 segundos. Surgirão, de forma aleatória, 2 compositores e um excerto musical. O jogador deverá indicar a qual deles corresponde o excerto ouvido. O objetivo é acertar no maior número de rondas. O *layout* deste jogo é apresentado na Figura 7.

Figura 7: *Layout* do jogo *Strange Duets*



JOGO 3 – LINK THEM

À semelhança dos anteriores, *Link Them* é um jogo concebido para testar conhecimentos sobre os compositores.

O jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite.

Cada ronda tem a duração máxima de 1 minuto. Surgirão, de forma aleatória, 5 compositores e 5 conjuntos de características que o utilizador deverá fazer corresponder (Figura 8). Foi elaborada uma variante deste jogo com a finalidade de avaliar e autorregular as aprendizagens relativas à música vocal sacra e profana do renascimento (Figura 9).

Figura 8: *Layout* do jogo *Link Them*

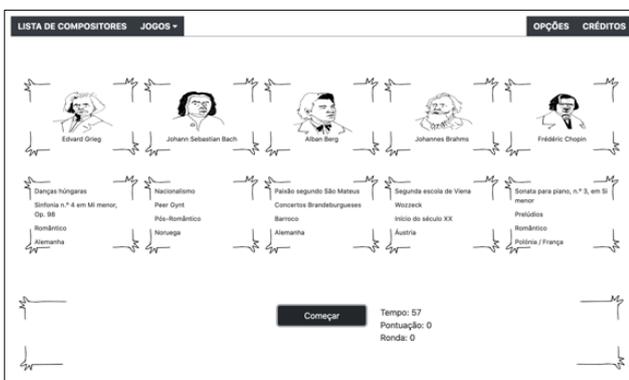
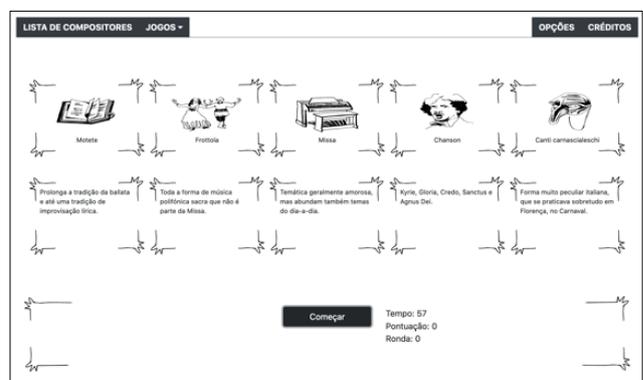
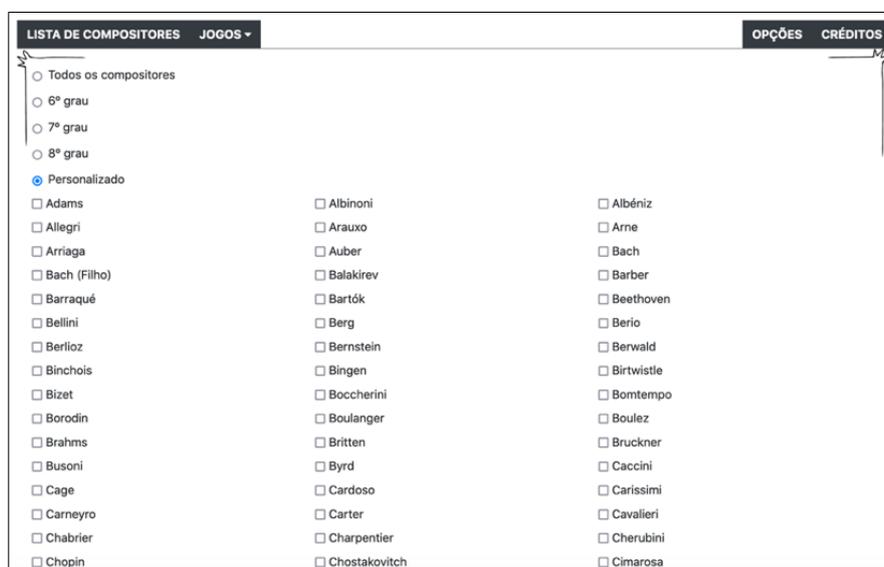


Figura 9: *Layout* da variante do jogo *Link Them*



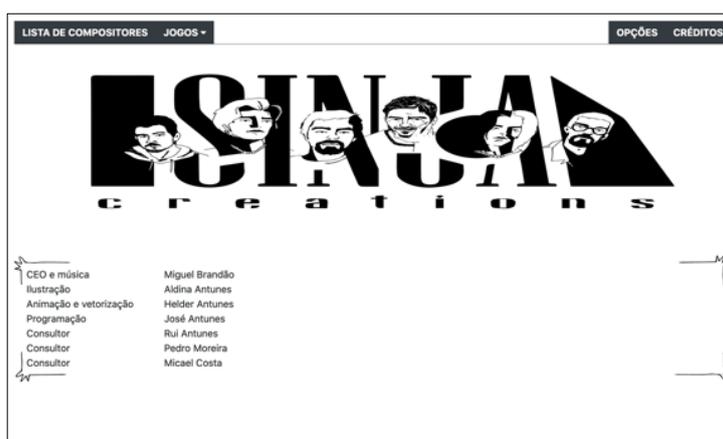
A plataforma disponibiliza ainda a opção de escolher os compositores sobre os quais o utilizador pretende avaliar as suas aprendizagens, por grau de ensino ou de forma personalizada (Figura 10).

Figura 10: *Layout* do menu “opções”



A opção *Créditos* dá a conhecer a equipa que esteve envolvida neste projeto e que foi liderada pelo investigador (Figura 11).

Figura 11: Membros da equipa criadora do *Wall of Fame*



2.9. Relacionamento com os Encarregados de Educação

A relação mantida com os encarregados de educação (EE) foi bastante positiva, facilitada pelo facto do professor, embora desempenhando outras funções, trabalhar na AMA há sete anos. O docente revelou sempre disponibilidade para colaborar e ajudar a contornar as

dificuldades/necessidades dos alunos quando era solicitado pelos mesmos e também pelos seus EE. Foi esta mesma atitude colaborativa e disponível que levou para a PP. Foi solicitada a autorização dos EE para a participação dos alunos no PIP (Anexo VII), tendo-lhes sido explicadas as etapas do projeto e dado *feedback* sobre a sua implementação e progresso dos alunos.

Os EE desempenham um papel fundamental no processo de ensino/aprendizagem quando acompanham os seus educandos no estudo em casa. Este papel foi reforçado de sobremaneira no contexto pandémico que vivemos de E@D. Como o PIP incidia grandemente sobre o estudo autónomo em casa com recurso a uma ferramenta digital, os EE foram aliados essenciais neste processo: “When parents, teachers, students, and others view one another as partners in education, a caring community forms around students and begins its work” (Epstein, 1995, p. 701).

2.10. Integração no grupo profissional

O facto do investigador ser funcionário da Academia de Música de Arouca há 7 anos com um horário de 35 horas semanais foi-lhe permitindo, ao longo do tempo, conhecer e interagir com todos os docentes da instituição. Eram conhecedores do seu percurso, nomeadamente da sua formação musical, da frequência de uma licenciatura e, mais recentemente, do Mestrado em Ensino de Música. Reconheceram desde cedo o potencial do professor e, por isso, este era solicitado por diversas vezes para colaborar em questões da esfera pedagógica.

Em 2017, surgiu o desafio de dirigir o projeto “Musintegração – Tuna AMA” que consiste num agrupamento musical de jovens executantes de instrumento do fundo do concelho. A distância de cerca de 20 km que separa estes jovens da sede do concelho dificulta a sua integração nas bandas filarmónicas existentes. Tal como as bandas, a orquestra da AMA não integra violinos, violoncelos, guitarras ou pianos. Este projeto surgiu com o intuito de integrar estes instrumentistas assim como alunos que se encontram ainda a iniciar os seus estudos musicais na AMA ou outros que nem sequer frequentam qualquer escola de música oficial. Em suma, um projeto de integração musical acessível a todos. Daí, Musintegração.

O professor colaborou também diretamente com a Orquestra de Cordas e a Orquestra Ligeira da AMA, quer na elaboração de diversos arranjos, quer preparando e dirigindo alguns concertos, em estreita colaboração com os professores titulares das disciplinas. Muito embora desempenhe a função de auxiliar e eles a de professores, prevalece um estatuto de igualdade, respeito e reconhecimento mútuos das capacidades de cada um. O peso da hierarquia nunca se fez sentir em nenhum momento da PP que sempre preferiu privilegiar a promoção de uma aprendizagem mútua: “as equipas são mais eficazes quando os membros da equipa, e não os

seus líderes, oferecem coaching aos seus colegas e quando o coaching se foca na conclusão das tarefas” (Marques, 2012, p. 10).

Hargreaves agrupou as culturas profissionais docentes de acordo com 4 categorias: Individualismo; Colaboração; Colegialidade artificial ou imposta e Balcanização.

Foi sempre mantida uma postura profissional colaborativa, quer enquanto não docente nos anos anteriores, quer este ano enquanto docente. A PP foi desenvolvida em duas disciplinas teóricas lecionadas por dois professores diferentes. Ambos os professores se disponibilizaram, desde a primeira hora, para partilharem materiais e sugerirem abordagens e estratégias de atuação. Esta cooperação foi essencial para que o professor se sentisse mais seguro e confiante. A orientadora pedagógica cooperante, professora de HCA, depois das aulas lecionadas, teceu comentários construtivos sobre a PP e o mesmo sucedeu relativamente à plataforma *Wall of Fame*. Sugeriu algumas alterações em termos de estrutura e conteúdos que contribuirão para aperfeiçoar aquela ferramenta.

2.11. Reflexão sobre os resultados obtidos pelos alunos

Os resultados dos alunos nas disciplinas de HCA e ATC foram bastante satisfatórios e verificou-se uma evolução muito positiva na sua avaliação. A utilização da plataforma digital *Wall of Fame* terá contribuído para esse sucesso na medida em que se tornou uma ferramenta de estudo que auxiliou os alunos na preparação para os momentos de avaliação. Na entrevista realizada à professora orientadora pedagógica cooperante, esta referiu isso mesmo, destacando a relevância da ferramenta nas aprendizagens relativas ao reconhecimento de excertos de obras que é um dos critérios de avaliação da disciplina.

Nos Gráficos 1 e 2, pode-se observar as avaliações de final de período dos alunos do 6.º e 7.º graus na disciplina de HCA.

Gráfico 1: Avaliação de Final de Período dos alunos do 6.º Grau na disciplina de HCA

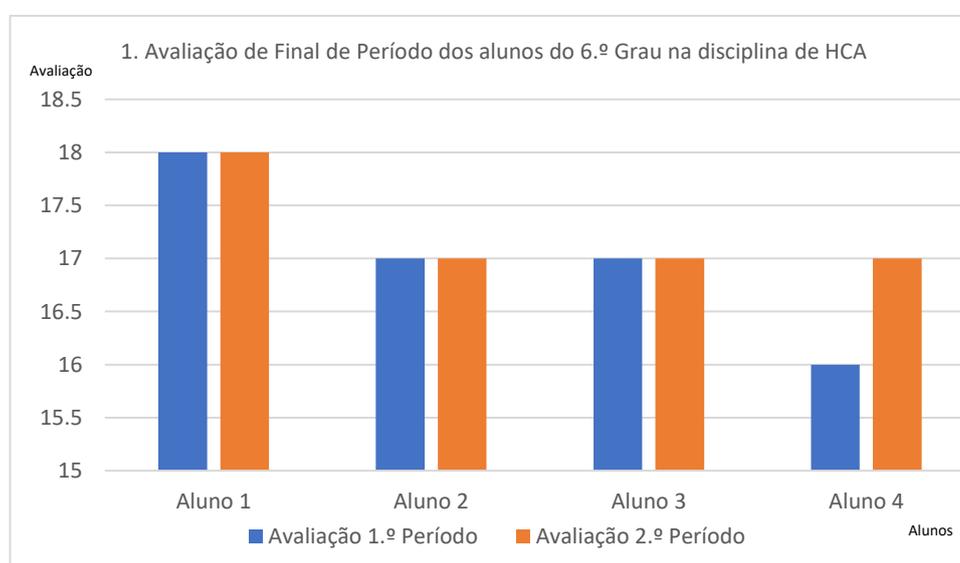
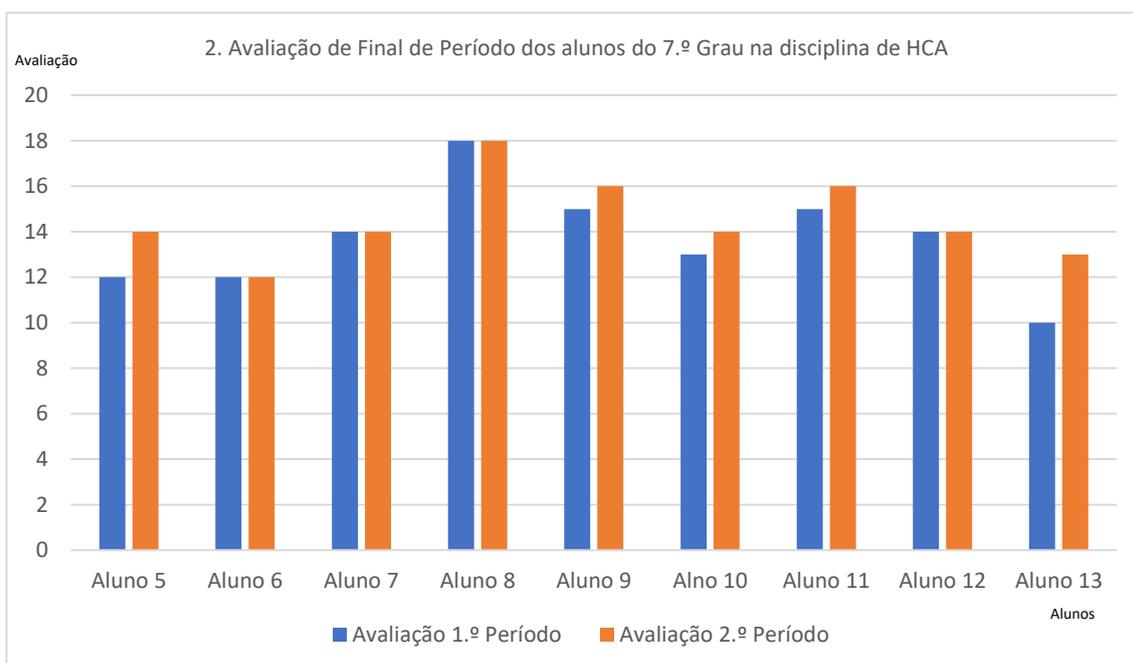


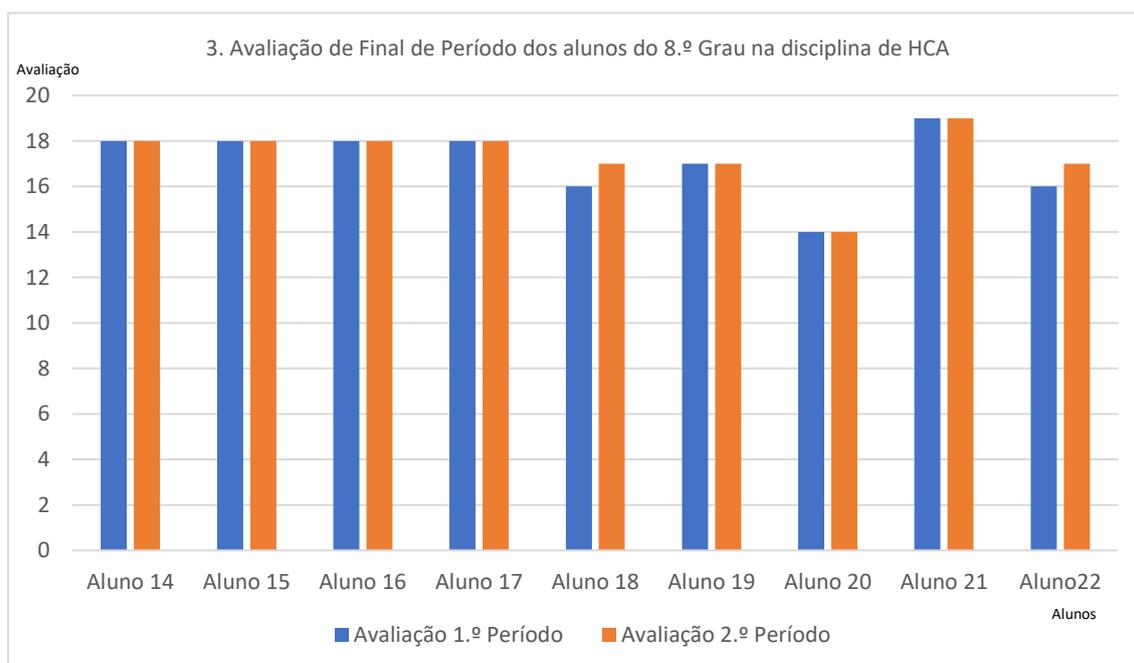
Gráfico 2: Avaliação de Final de Período dos alunos do 7.º Grau na disciplina de HCA



As classificações de final de período são um indicador dessa evolução favorável, mais significativa no caso das turmas dos 6.º e 7.º graus que foram as que tiveram acesso à referida plataforma.

No Gráfico 3, pode-se observar as avaliações de final de período dos alunos do 8.º grau na disciplina de HCA.

Gráfico 3: Avaliação de Final de Período dos alunos do 8.º Grau na disciplina de HCA



A turma do 8.º grau, que serviu como grupo de controlo e, como tal, não teve acesso àquela ferramenta de estudo, não melhorou significativamente os seus resultados escolares.

Os alunos dos 6.º e 7.º graus, de uma maneira global, reconheceram que a ferramenta foi muito útil para o seu estudo autónomo, que a sua utilização se refletiu no seu desempenho escolar e até na diminuição da ansiedade nos momentos de avaliação por se sentirem mais preparados e autoconfiantes.

As dinâmicas introduzidas nas aulas lecionadas no âmbito da PP também contribuíram para essa melhoria de resultados. A abertura da aula, sempre marcada pela explicação das atividades a realizar, clarificação das aprendizagens que os alunos deveriam fazer e como as deveriam evidenciar, refletiram-se numa postura mais atenta, colaborativa e empenhada. Os alunos envolviam-se nas tarefas propostas com um foco definido *a priori* e, no final, eram capazes de se autoavaliar e perceber, autonomamente, as aprendizagens adquiridas e aquelas em que deviam melhorar. Esta prática de avaliação formativa revelou-se muito benéfica no processo de ensino e aprendizagem.

Os recursos digitais diversificados e apelativos utilizados nas aulas refletiram-se num acréscimo de motivação e maior envolvimento dos alunos nas tarefas propostas. Usualmente, a “motivação é definida como um estado interno que ativa, direciona e mantém comportamentos” (Veiga, 2013, p. 448). A intensidade, a persistência e a direção são três características inerentes a alunos motivados. Estes esforçam-se mais, durante mais tempo e concentram esforço e atenção no que é relevante. Esta postura foi incentivada na PP e permitiu ter alunos motivados na sala de aula. De salientar que este esforço e resposta positiva por parte dos alunos se verificaram igualmente nas aulas de E@D.

2.12. Identificação e descrição dos principais desafios da prática pedagógica e seus resultados

A PP ficou marcada por vários desafios: um intenso trabalho de leitura, pesquisa e estudo sobre a área de ensino, documentos orientadores e literatura relacionada com a educação, promotores de competências científicas e pedagógicas; organização e planificação estruturada de aulas com recurso a ferramentas apelativas e atuais capazes de estimular o interesse dos alunos; envolvimento com o corpo docente da instituição e com o corpo discente no contexto de sala de aula; prática letiva observada pelas orientadoras científica e pedagógica cooperante; preparação de aulas em contexto de E@D com as dificuldades acrescidas que isso representa; reflexão conjunta sobre os aspetos positivos, alteração de práticas, constrangimentos e oportunidades de melhoria; a introdução da plataforma *Wall of Fame* enquanto ferramenta de estudo ao alcance dos alunos e a recolha do seu *feedback* relativamente aos pontos a melhorar

e, finalmente, a relação de proximidade e disponibilidade que se procurou desenvolver com os alunos, EE e professores da AMA. O desempenho revelou-se positivo em todas as áreas o que se refletiu num crescimento pessoal e profissional.

2.13. Breve descrição do projeto de intervenção pedagógica

A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música é o tema do PIP. Procurou-se verificar se as ferramentas digitais utilizadas em contexto de sala de aula favoreceram o processo de ensino e aprendizagem, se a plataforma digital *Wall of Fame* como ferramenta de estudo contribuiu para que os alunos estudassem de forma mais regular e com maior motivação, se a sua utilização favoreceu a operacionalização das aprendizagens essenciais da disciplina de HCA e de que modo essas aprendizagens se refletiram no desempenho e sucesso escolar. Além disso, este PIP pretendeu sensibilizar as Direções Pedagógica e Administrativa para a importância da transição digital da AMA e do reconhecimento da importância da utilização de ferramentas digitais em contexto escolar, pedagógico e de apoio ao estudo.

Nesta investigação participaram 22 alunos do ensino secundário (6.º, 7.º e 8.º graus), com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos, que frequentam a disciplina de HCA, na AMA, do Curso Secundário de Música, em regime supletivo.

As técnicas de recolha de dados utilizadas foram inquéritos por questionários, entrevistas semiestruturadas, registos de avaliação, observação direta e participante, grelhas de observação e notas de campo registadas em diário de bordo. Após a recolha, procedeu-se a uma análise estatística dos dados bem como à análise de conteúdo de todos os registos qualitativos da investigação.

2.14. Avaliação do percurso realizado

2.14.1. Autoavaliação

A frequência do Mestrado em Ensino de Música na Escola das Artes da Universidade Católica representou um crescimento muito importante a nível profissional, sobretudo no domínio pedagógico. As unidades curriculares frequentadas, nomeadamente Ensino, Aprendizagem e Avaliação, Didática da Música I e II, Psicologia da Educação, Área de Docência I e II, Metodologias de Investigação em Educação e Relação Pedagógica, Motivação e Disciplina na sala de aula permitiram alargar os conhecimentos, adotar uma perspetiva construtivista do conhecimento e da aprendizagem de acordo com a qual “a aprendizagem não consiste nos alunos sentados passivamente recebendo informação do professor, mas em alunos activamente envolvidos em experiências relevantes e tendo oportunidades de dialogar para que os

significados possam ser desenvolvidos e construídos” (Arends, 2008, p.1) e tomar decisões mais conscientes na seleção das estratégias a adotar no contexto de ensino e aprendizagem.

Para além das aulas frequentadas e da bibliografia e Webgrafia da especialidade lidas, há a destacar o contributo dos orientadores científico e pedagógico cooperante na melhoria da PP. A orientação sobre a elaboração de uma planificação de aula estruturada foi extremamente útil: o momento inicial de clarificação das aprendizagens que os alunos deverão fazer e como as deverão evidenciar; a seleção de estratégias de ensino alinhadas com as aprendizagens essenciais e descritores do perfil dos alunos; a definição de instrumentos e técnicas de avaliação e, no encerramento da aula, a importância da autoavaliação das aprendizagens adquiridas no final da aula: “ajudar os alunos a tornarem-se independentes e auto-regulados” (Arends, 2008, p.17). As reflexões conjuntas realizadas no final das aulas lecionadas permitiram ao professor estagiário tomar consciência das estratégias mais eficazes e das oportunidades de melhoria.

A pandemia acelerou o processo de transformação digital em todas as esferas da sociedade. A educação não é exceção. Ensino e tecnologia são hoje duas realidades que não se podem dissociar pelo que a formação em tecnologia educativa é hoje, mais do que nunca, uma aposta urgente para os professores. Não se sabe como serão as escolas das próximas gerações, mas “os futuristas já defenderam que a escolarização formal, tal como é concebida e realizada actualmente, ficará tão desactualizada para a aprendizagem como o cavalo está para o sistema de transportes actual” (Arends, 2008, p.16). Houve a preocupação de integrar recursos digitais diversificados na PP e tirar partido das tecnologias para melhorar a aprendizagem efetiva dos alunos.

Navegar no vasto “universo de possibilidades” (Zander, 2001), para encontrar e construir novos paradigmas de desenvolvimento pessoal e profissional, despindo-nos dos velhos conceitos que nos bloqueiam no dia-a-dia, ARRISCANDO uma postura aberta à transformação que permita percorrer o caminho do FUTURO ao ritmo do desejo e da motivação de cada COMUNIDADE, praticando a arte da possibilidade.

(Orvalho, 2019, p.34)

A criação de uma plataforma digital de raiz e a inclusão de ferramentas e aplicações gratuitas disponíveis na internet na PP são a prova desse desejo. A tecnologia é capaz de aumentar a motivação do aluno, melhora o seu envolvimento, contribui para a eficácia da aprendizagem e permite ao aluno perceber autonomamente a sua própria evolução.

As qualidades pessoais do investigador permitiram manter um bom relacionamento com toda a comunidade educativa: orientadores, professores, alunos e EE.

Em suma, é hoje um professor científica e pedagogicamente mais preparado para abraçar esta tarefa tão nobre quanto desafiante que é “fazer aprender alguma coisa a alguém” (Roldão, 2010, p. 46).

2.14.2. Coavaliação da prática pedagógica

Pela Orientadora Científica

A Professora Doutora Luísa Orvalho, orientadora científica, destacou o aproveitamento positivo na prática de ensino supervisionada, a excelente relação pedagógica demonstrada e a facilidade no domínio dos recursos digitais. Reconheceu o esforço por melhorar as planificações das aulas, aprofundar as aprendizagens essenciais e utilizar instrumentos de avaliação formativa diversificados. A vontade de inovar e a capacidade reflexiva foram igualmente referidos como predicados importantes para a apropriação desta profissionalização. (Anexo VI)

Pela Orientadora Pedagógica Cooperante

A Professora Jacinta Borges, orientadora pedagógica cooperante e docente de HCA, sublinhou a excelência da PP, a humildade, organização, dinamismo, humor e capacidade de se relacionar com toda a comunidade educativa. Valorizou a utilização de ferramentas digitais nas aulas supervisionadas, o cuidado na planificação das atividades e a forma como refletiu sobre a prática, aceitando todas as sugestões de melhoria. (Anexo VI)

Pelo Professor de Análise e Técnicas de Composição

O professor Diogo Novo Carvalho, docente da disciplina de ATC, referiu a disponibilidade, o dinamismo e envolvimento em todas as atividades da AMA. Destacou o bom relacionamento com toda a comunidade educativa. No que diz respeito à PP, considerou que está bem preparado cientificamente e que procurou inovar a PP com recurso a ferramentas digitais. Espera desenvolver projetos em parceria no próximo ano letivo: “a organização de espaços de aprendizagem inter-pares, de troca e de partilha. Não se trata, apenas, de uma simples colaboração, mas da possibilidade de inscrever os princípios de *colectivo* e de *colegialidade* na cultura profissional dos professores” (Nóvoa, 2002, p.22). (Anexo VI)

Pelo Diretor Pedagógico

O professor Sérgio Carvalho, Diretor Pedagógico da AMA, louvou o percurso académico e o profissionalismo revelado até ao momento no desempenho das funções. Enalteceu o bom relacionamento mantido com todos os parceiros da comunidade educativa, o sentido de humor

e o exemplo de motivação que representa para o corpo discente. Elogiou a ferramenta *Wall of Fame* criada, considerando-a pertinente e atual atendendo à presente era digital. (Anexo VI)

Pelos Alunos

Os alunos mencionaram a simplicidade, entusiasmo, empenho, rigor e criatividade demonstrados nas aulas lecionadas. Frisaram que a plataforma criada e as ferramentas digitais utilizadas nas aulas contribuíram para a interiorização das aprendizagens. Consideraram ainda positivo o facto de ter partilhado experiências pessoais, tornando as aulas mais enriquecedoras e interessantes. (Anexo VI)

3. Conclusão

Os professores eficazes têm uma disposição positiva em relação ao conhecimento, dominando pelo menos três bases de conhecimento abrangentes relacionadas com a matéria da disciplina, o desenvolvimento e a aprendizagem humana e a pedagogia. Utilizam este conhecimento para guiar a ciência e a arte dos seus métodos de ensino.

(Arends, 2008, p. 19)

A Prática Profissional nas áreas de ATC e HCA desenvolvida na Academia de Música de Arouca com os alunos do Ensino Secundário de Música no ano letivo 2020/2021 foi uma experiência de aprendizagem muito positiva e enriquecedora. Todos os parceiros envolvidos na PP contribuíram para a integração, aprendizagem e crescimento profissional do investigador numa atitude sempre disponível e colaborativa: orientadores, professores, alunos, funcionários, EE e direções administrativa e pedagógica da AMA.

“Nunca será demais referir o principal papel dos professores como principais agentes motivadores e mediadores quanto aos interlocutores intervenientes nos processos educativos de crianças, jovens e adultos, em todas as comunidades educativas” (Sousa, 2015, p.19). A elaboração de planificações estruturadas, a lecionação de aulas observadas em regime presencial e à distância, contemplando os diferentes momentos, a criação e seleção de materiais pedagógicos inovadores e a escuta atenta de todos os comentários e sugestões sobre a prática pedagógica numa perspetiva de melhoria são evidências de rigor, profissionalismo e humildade ao longo de todo o processo.

A PP possibilitou a pesquisa sobre ferramentas digitais atuais ao serviço do processo de ensino e aprendizagem e o reconhecimento do seu potencial na prática pedagógica. Permitiu-me refletir sobre a diversificação de estratégias de avaliação formativa e o papel do professor no desenvolvimento da aprendizagem autorregulada.

Sou hoje um profissional da educação científica e pedagogicamente mais preparado, mais investigador, mais conhecedor dos documentos orientadores, mais criativo, mais reflexivo e mais capaz para continuar a aprender ao longo da vida.

PARTE II – PROJETO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA DA CULTURA E DAS ARTES - MÚSICA

Rui Miguel Soares Brandão

Estudante do Mestrado em Ensino de Música, Escola das Artes,
Universidade Católica Portuguesa, Católica Porto.

Academia de Música de Arouca

rm9fora@gmail.com

Resumo

O impacto da utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música é o objeto de estudo deste Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP) que foi implementado na Academia de Música de Arouca (AMA) durante o 2.º período do ano letivo de 2020/2021.

Nesta investigação participaram 22 alunos do ensino secundário (6.º, 7.º e 8.º graus), com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos que frequentam a disciplina de História da Cultura e das Artes, do Curso Secundário de Música, em regime supletivo.

A metodologia de investigação adotada, de natureza essencialmente qualitativa, seguiu uma estratégia de Investigação-Ação (I-A), centrada num estudo empírico. A pesquisa consistiu na concetualização do *design* do estudo para avaliar a eficácia de dois modos alternativos de trabalho pedagógico, com base em dois grupos de alunos, o grupo experimental - com a introdução de recursos digitais na prática pedagógica, na utilização da plataforma digital *Wall of Fame* como instrumento auxiliar de estudo e na recolha do *feedback* de todos os intervenientes sobre as estratégias adotadas - e um grupo de controlo.

As técnicas e instrumentos de recolha e produção de dados utilizadas foram os seguintes: inquéritos por questionários aplicados aos alunos, *focus group* de alunos, entrevista semiestruturada feita à docente da disciplina, pesquisa documental relativa aos registos de avaliação trimestrais dos alunos, observação direta e participante, grelhas de observação e notas de campo registadas em diário de bordo do investigador. A análise estatística e a análise de conteúdo foram as técnicas privilegiadas para interpretar e analisar todos os registos quantitativos e qualitativos desta investigação. Conhecer o impacto da utilização das ferramentas digitais em contexto de sala de aula e da ferramenta digital *Wall of Fame*, em particular, no tempo de estudo dos alunos, assim como promover a sensibilização das Direções Pedagógica e Administrativa para a urgência da transição digital da AMA, numa fase de mudança para novas instalações da AMA, foram as finalidades deste estudo de caso. Os resultados obtidos evidenciam que as ferramentas digitais podem desempenhar um papel importante nos

contextos de sala de aula e de estudo autónomo, contribuem para uma postura mais ativa e empenhada dos alunos e melhoram o seu desempenho nos momentos de avaliação. Os alunos passaram a dedicar mais tempo ao estudo da música, por considerarem aquela ferramenta um elemento facilitador da sua aprendizagem, conseguiram atingir com mais facilidade e qualidade as aprendizagens essenciais da disciplina de História da Cultura e das Artes, e essa motivação refletiu-se em níveis de desempenho e resultados escolares mais elevados.

Palavras-chave: Cursos Artísticos Especializados da Música; História da Cultura e das Artes; Aprendizagens Essenciais; Ferramentas e Jogos Digitais.

Abstract

The impact of using digital games as a teaching and learning strategy in the subject of History of Culture and Arts – Music is the object of study of this Pedagogical Intervention Project (PIP) which was implemented at the Arouca Music Academy (AMA) during the 2nd term of the academic year 2020/2021.

The participants of this investigation were 22 secondary school students (6th, 7th and 8th grades), aged between 15 and 18 years old, who attend the subject of History of Culture and Arts, of the Secondary Music Course, on a supplementary basis.

The research methodology adopted, which is essentially qualitative in nature, followed an Action-Research (I-A) strategy, centered on an empirical study. The research consisted of conceptualizing the study design to assess the effectiveness of two alternative modes of pedagogical work, based on two groups of students, the experimental group - with the introduction of digital resources in pedagogical practice, using the *Wall of Fame* digital platform as an auxiliary tool for studying and collecting feedback from all participants on the strategies adopted - and a control group.

The techniques and instruments used to collect and produce data were: questionnaire surveys applied to students, focus groups of students, semi-structured interviews with the subject's teacher, documental research on the students' assessment records, direct and participant observation, observation grids and field notes recorded in the researcher's logbook. Statistical analysis and content analysis were the privileged techniques to interpret and analyze all quantitative and qualitative records of this investigation. The purposes of this case study were two investigate the impact of digital tools in the classroom context and the *Wall of Fame* digital tool, in particular, on the students' study time, as well as promote awareness of the Pedagogical and Administrative Departments for the urgency of the digital transition at AMA. The results obtained show that digital tools can play an important role in the classroom and self-study contexts. They contribute to a more active and committed posture of students and to improve their performance at assessment moments.

Students began to dedicate more time to music study, considering that tool a learning facilitator, they managed to achieve more easily and quality the essential learning of History of Culture and Arts, and this motivation reflected in academic achievement.

Keywords: Specialized Artistic Music Courses; History of Culture and Arts; Essential Learnings; Digital Tools and Games.

Introdução

O projeto de investigação aplicada, “*A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música*”, foi desenvolvido na Academia de Música de Arouca, no ano letivo 2020/21, de 12 de dezembro de 2020 a 31 de maio de 2021. Insere-se no campo de estudo do Ensino Artístico Especializado, na área específica do Ensino de Música.

O estudo de um instrumento musical é uma atividade bastante exigente que conhece fases de desinteresse, mas tem uma matriz prática que ajuda a manter a motivação. No caso do estudo das disciplinas teóricas, o fator motivacional está muitas vezes comprometido. A profissionalização em HCA motivou a criação deste projeto com o intuito de contornar essa realidade, tornando mais apelativa e lúdica a interiorização dos conhecimentos teóricos com recurso a várias ferramentas digitais, incluindo a plataforma *Wall of Fame*.

Em termos de condições físicas, a AMA funciona num edifício antigo com muito poucos recursos digitais. As salas não têm computador e o acesso à internet por *wireless* não está autorizado para os alunos, mas no próximo ano letivo vai mudar para um edifício novo com outras infraestruturas e equipamentos. “Tempo de agir: por uma recuperação justa, verde e digital” é o lema da Presidência Portuguesa do Conselho da União Europeia que se estende até final de junho do presente ano, enfatizando a importância das competências digitais em todos os setores da sociedade com vista à “transformação digital ao serviço de cidadãos e empresas” (Presidência Portuguesa, 2021, p.9). A escola digital é um dos eixos previsto na dimensão transição digitalização, do Plano de Recuperação e Resiliência. Este PIP, desenvolvido por um futuro docente da AMA, pretende dar um contributo para “criar condições para a inovação educativa e pedagógica através do desenvolvimento de competências em tecnologias digitais, da sua integração transversal nas diferentes áreas curriculares e da modernização do sistema educativo português” (PPR, 2021) e ainda sensibilizar as Direções Administrativa e Pedagógica da Academia para a importância do uso das ferramentas digitais em contexto de acompanhamento do estudo, escolar e pedagógico.

Após a revisão do **Estado da Arte** em que se faz um inventário da investigação produzida sobre os jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem, os novos papéis do aluno e do professor na relação pedagógica, a pedagogia dos contextos de aprendizagem, o levantamento dos jogos digitais existentes no mercado para o ensino da HCA - Música, termina-se com uma descrição detalhada da ferramenta *Wall of Fame*. Na **Metodologia de Investigação** faz-se a referência ao *design* da intervenção pedagógica, a caracterização dos participantes, a calendarização e definição de procedimentos, as técnicas de recolha e produção de dados e de análise e interpretação utilizadas. Depois da análise estatística e da análise de conteúdo, no

capítulo da **Apresentação e discussão dos resultados**, são tecidas as **Conclusões** a que se chegou com este estudo empírico, respondendo à questão orientadora de partida e às questões de investigação. Releva-se, finalmente, o contributo desta pesquisa para o Ensino Artístico Especializado da Música e a avaliação dos impactos da utilização de ferramentas digitais interativas e de jogos digitais como estratégia de ensino, aprendizagem e apoio ao estudo na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música.

1. Revisão do Estado da Arte

O referencial conceitual e teórico que sustenta o projeto de intervenção pedagógica foi organizado nos seguintes domínios: características lúdicas do jogo; jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem; os papéis do professor e do aluno no jogo educativo; o *design* de ambientes culturalmente ricos em interação e a respetiva pedagogia dos contextos de aprendizagem e um levantamento dos jogos digitais existentes no mercado para o ensino de HCA – Música. A escassez destes recursos em língua portuguesa levou o investigador a conceber e avaliar a ferramenta *Wall of Fame*, especificamente recomendada para esta disciplina dos Cursos Artísticos Especializados.

1.1. O jogo

O jogo é um conceito muito abrangente que foi sendo construído e cujo significado diverge de civilização para civilização. É referido por vários autores como essencial ao Homem e vários destacam o seu papel na infância. Claparède refere mesmo que “se a criança não joga, pode tornar-se um adulto que não sabe pensar” (Duarte, 2009, p.18).

De acordo com Huizinga, os jogos sempre fizeram parte da nossa cultura e até os animais são capazes de jogar. Para o mesmo autor, o conceito de jogo foi sendo contruído pelas diversas civilizações, definindo-o como uma “atividade voluntária, realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real” (Huizinga, 1951, p.57, cit. in Duarte, 2009, p.15). O mesmo autor identifica algumas das características do jogo: o carácter voluntário e livre, as regras de funcionamento, diz que representa um “intervalo” da realidade e que, por isso, extravasa para o mundo da fantasia e sublinha ainda os seus limites espaciais e temporais. Embora refira essa delimitação temporal, acrescenta que “mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (Huizinga, 1990, p.12, cit. in Duarte, 2009, pp.15-16). Uma das características mais consensuais relativamente ao jogo é a sua ludicidade que é definida por “viver com intensidade uma experiência impossível de ser descrita racionalmente” (Retondar, 2007, p.32, cit. in Grillo & Prodócimo, 2017, p.254).

Embora lúdico, o jogo não pode ser considerado “não sério” dado que tem uma característica muito importante que é estar sujeito a regras. No caso das crianças, as regras são respeitadas ao limite, o que confere ao jogo seriedade. Montaigne afirma inclusivamente que “o jogo é a atividade mais séria da criança” (Duarte, 2009, p.19) e Gross refere mesmo que a experiência do jogo acaba por ser “um treino involuntário para a vida séria” (Duarte, 2009, p.19).

1.2. O jogo digital como estratégia de ensino e aprendizagem

De acordo com Silva (2018), os jogos são uma das catorze estratégias de ensino aplicáveis referindo que nestes, o aluno participa ativamente numa atividade lúdica sujeita a regras, assume um papel ativo no processo de aprendizagem e mobiliza o raciocínio e a motivação. O mesmo autor propõe a classificação dessas estratégias em três categorias de acordo com o envolvimento e relação dos alunos: individual, coletiva ou mista.

Relativamente aos jogos digitais, McGonigal identifica quatro características essenciais:

- a) *Goal* ou objetivo a atingir;
- b) Regras ou normas que desenvolvem o pensamento estratégico;
- c) *Feedback* que informa acerca do progresso;
- d) Participação voluntária que confere ao jogador a liberdade de jogar ou não

(McGonigal, 2012)

O jogo em contexto educativo é valorizado por vários autores, nomeadamente José Duarte, no seu relatório sobre “O jogo e a criança” onde refere que a criança “desenvolve a sua capacidade de fazer perguntas, encontrar diferentes soluções para um problema, avaliar as suas atitudes, encontrar e reorganizar a relação com os outros” (Duarte, 2009, p.24).

Os jogos educativos digitais distinguem-se dos de entretenimento por se inserirem na categoria *serious games*, evidenciando a seriedade do jogo, pois permitem ao jogador “aprender determinado conteúdo em consonância com o currículo escolar” (Carvalho, 2017, p.117).

A era digital veio revolucionar a sociedade atual e pôr, naturalmente, em causa o método de ensino expositivo entediante que predomina(va) nos estabelecimentos de ensino. Seymour Papert, na sua obra *Família em Rede*, partilha a reação de viajantes no tempo do século XIX para a atualidade. Tratam-se de médicos cirurgiões e professores que chegam a um bloco operatório e a uma sala de aula, respetivamente. Os primeiros não seriam capazes de prosseguir com a operação cirúrgica ao passo que os segundos seriam perfeitamente capazes de retomar a aula, apesar de, inicialmente, “intrigados pela existência de alguns objetos estranhos, pelos estilos de vestuário e de corte de cabelo” (Carvalho, 2017, p.113).

Atualmente, a escola ainda se debate com muitas barreiras, resistências e desafios. Algumas barreiras são estruturas físicas, nomeadamente computadores e acesso à Internet, que comprometem essa atualização e a introdução de ferramentas digitais nas salas de aula de muitas instituições de ensino.

Outra barreira difícil de contornar é uma certa resistência por parte dos professores em utilizar ferramentas digitais nas suas aulas com justificações de várias ordens: desconhecimento;

falta de preparação, vontade ou disponibilidade para se atualizarem; e ainda a ideia de que “o lúdico pode comprometer a seriedade e o compromisso da aula” (Lima et al., 2016, p.76).

A não introdução de ferramentas e jogos digitais também é justificada com o preço elevado de alguns jogos que implicam um grande investimento financeiro por parte das instituições.

O desenvolvimento tecnológico que revolucionou o mundo precisa de chegar às salas de aula. É urgente a *gamificação* (tradução aportuguesada do termo *gamification* surgida com Nick Pelling em 2002) ou *ludificação* (tendo por base a palavra latina *ludus*, jogo) do ensino no sentido de se aliarem aprendizagens essenciais e diversão (Carvalho, 2017).

A aprendizagem com jogos digitais constitui uma estratégia ativa de aprendizagem na qual os alunos estão mais envolvidos e entusiasmados. Além de poderem proporcionar aulas mais dinâmicas e interativas, os jogos são passíveis de serem utilizados em ambientes não académicos, estimulando o envolvimento, a concentração e o prazer. Deste modo, os alunos aprendem de forma indireta ou “oblíqua, sem se preocupar necessariamente com o conteúdo” (Lima et al., 2016, p.70). Rizzo acrescenta a atenção, disciplina, autocontrolo, respeito às regras e habilidades perceptivas que os jogos proporcionam nos alunos.

De acordo com Barnett, “a utilização de jogos, para além de potenciar a memorização de informação factual, pode servir para o desenvolvimento de atitudes” (Vale, 2019, p.16).

1.3. O jogo e os papéis do aluno e do professor

Vivemos numa sociedade mediada por tecnologia em todos os setores, sobretudo no domínio da comunicação. Esta forma de comunicação, ainda mais fortalecida pelo contexto de pandemia que vivenciamos, torna a transmissão vertical de conhecimentos desajustada às necessidades educacionais dos alunos. De acordo com Contreras Domingo, “a tarefa do professor não pode consistir somente em ensinar, um passar conteúdos, muitas vezes descontextualizados da sua realidade” (Silva, 2018, p.205). É preciso conhecer o aluno, a realidade onde está inserido e reconhecer que os dispositivos móveis estão presentes em todos os contextos onde ele se move. Incorporá-los no contexto escolar pode ser mais vantajoso do que proibir a sua utilização.

Ao contrário do que acontecia no passado, a educação coloca, atualmente, o aluno no centro da sua atuação. Este deixa de ser apenas ouvinte, mas participante, sujeito ativo do seu processo de ensino e aprendizagem, capaz de integrar o que lhe é transmitido naquilo que ele próprio procura. A utilização das tecnologias em geral, e dos jogos digitais, em particular, confere ao aluno um papel muito mais ativo no seu processo de aprendizagem, tornando-se o “comandante” do processo. O professor assume, por seu turno, o papel de facilitador,

orientador e incentivador, aquele que faz o aluno aprender e a quem cabe “buscar as ferramentas oportunas para atrair a atenção do aluno, despertando nele a vontade de aprender e continuar aprendendo” (Silva, 2018, p.206).

O professor pode conceber o jogo, selecionar aquele que se adequa às aprendizagens essenciais que pretende trabalhar ou ainda sugerir uma ferramenta digital para estudo autônomo. A partir do momento que faz essa opção, o professor não passa a ser um mediador entre o aluno e o computador. Assim, passávamos “a ter um professor que não é professor, mas um ‘operacional’” (Martins, 2013, p.1). O professor não se deve “isolar do processo de ensino-aprendizagem, mas deve ser elemento integrante, ora como observador e organizador, ora como questionador, enriquecendo o jogo, mas evitando interferir no seu desenrolar” (Lima et al., 2016, p.75). O professor assume, assim, um papel de mediador, não entre os alunos e o computador, mas sim entre os alunos e o conhecimento. Daí que o papel de professor se tenha tornado ainda mais exigente em termos didáticos. Um professor consciente da *Teoria das Inteligências Múltiplas* de Howard Gardner (1993) é capaz de reconhecer que todos os seus alunos possuem inteligências, umas mais desenvolvidas que outras e vai variar as estratégias por forma a conseguir chegar a todos. Um professor consciente da influência dos materiais didáticos nas escolhas pedagógicas, com vontade de romper com o método tradicional de ensino, precisa de (re)aprender a ensinar. Isso implica tempo para se atualizar, pesquisar, conhecer, selecionar, criar, questionar e refletir.

Para Maria do Céu Roldão, as características distintivas da profissão docente são: função, saber, poder e reflexividade. O professor tem a **função** de ensinar, possui um **saber** educativo específico, distingue-se pelo **poder** que tem sobre o que faz e caracteriza-se por uma atitude de permanente **reflexividade** (Roldão, 2009). A capacidade reflexiva é, por isso, extremamente importante para que o professor possa assumir tal função: “Deve refletir sobre a prática pedagógica, compreender os questionamentos de ensino, analisar os currículos e adaptá-los às exigências relativas à função e suas competências, reconhecer a importância das habilidades didáticas nas atividades pedagógicas” (Lima et al., 2016, p.73). Só depois de refletir sobre as aprendizagens que pretende ver desenvolvidas, as características dos alunos e as coordenadas espaço-temporais de que dispõe é que “o professor está apto a buscar uma ou mais estratégias de ensino condizentes com o objetivo estabelecido, a natureza do conteúdo, as condições disponíveis e as características dos alunos” (Silva, 2018, p.208).

A mudança de paradigma no ensino, que consiste na introdução das inovações tecnológicas em contexto escolar, tem uma grande vantagem que reside no processo de *engagement* por parte dos alunos extremamente recetivos às mesmas. Estes “nativos digitais”, termo popularizado por Marc Prensky no artigo “Digital Natives, Digital Immigrants” de 2001,

deixam de ser sujeitos passivos que recebem o conhecimento sem questionar para se tornarem sujeitos ativos e comprometidos com as suas aprendizagens. Cabe ao professor a difícil tarefa de buscar esse equilíbrio: “a aprendizagem com recurso a estas inovações deve ser considerada com moderação e como complemento às aulas tradicionais” (Vale, 2019, p.21).

1.4. Pedagogia dos contextos de aprendizagem

Uma parcela significativa do futuro da educação, talvez a mais crítica, não se [encontra] na produção e distribuição de conteúdos, mas sim em construir organicamente a aprendizagem em ambientes culturalmente ricos em atividade e interação, que não existiam no passado, mas que o recurso inteligente às tecnologias da informação e da comunicação [tornam hoje] possíveis.

(Figueiredo, A., 2016, p.830)

É a conceção, exploração e gestão desses “ambientes culturalmente ricos em atividade e interação” que o autor apelida de *Design de Contextos de Aprendizagem*. O professor, dotado de *design thinking*, assume o papel de *designer* ou criador de contextos pedagógicos onde os alunos são capazes de aprender mais e melhor e vai adaptando a sua prática em função da concretização ou não dos resultados que pretende.

O modelo da escola atual teima em perpetuar a visão mecanicista da escola, surgida por aproximação à filosofia da sociedade industrial em que o professor transferia o conhecimento para os alunos de forma descontextualizada e muitas vezes desprovida de aplicabilidade.

A sociedade do século XXI, de forte cariz social, relacional e de contextos, e reforçada pelo papel das tecnologias, pede às escolas inovação nos *contextos de aprendizagem* assente num conjunto de princípios que contextualizem a prática: o que acontece, para e por que acontece, onde acontece, como e quando acontece e a quem acontece. Uma escola que se pretende ajustada à sociedade em que se vive precisa de valorizar as pedagogias da autonomia, da libertação e da partilha em detrimento das pedagogias da explicação e autoridade; precisa de valorizar modelos pedagógicos de aprendizagem baseada em projetos, aula invertida, aprendizagem mista em detrimento das aulas tradicionais uniformizadas, independentemente da disciplina ou do ano, que se caracterizam pela diversidade de atividades, do equipamento e mobiliário de sala de aula, de agrupamentos de alunos, de novos papéis para o professor, um currículo contextualizado, estratégias de ensino diferenciadas, princípios e regras.

Um dos fundamentos da *pedagogia dos contextos de aprendizagem* é a pedagogia crítico-emancipatória de Paulo Freire que refere a importância do conhecimento do contexto e do

mundo para a compreensão de um texto e que este, por sua vez, enriquece a compreensão do anterior, numa dinâmica permanente entre linguagem e realidade. É essa aprendizagem que permite ao homem emancipar-se. Nesta mesma linha, a obra de Freire inspirou a corrente “marginalização digital” aplicada aos cidadãos tecnologicamente ignorantes que se veem, por isso mesmo, privados de direitos e oportunidades.

Outro ponto de vista que converge para a *pedagogia dos contextos de aprendizagem* é a autonomia dos alunos. O filósofo francês Jacques Rancière usa a expressão “maître ignorant” aplicada ao professor que é capaz de ensinar o que desconhece, caso seja capaz de criar contextos desafiantes que motivem os alunos a aprenderem autonomamente numa visão da pedagogia da autonomia e emancipação (Figueiredo, 2016).

1.5. Jogos digitais de música existentes no mercado

O *Google / Wikipédia* é, hoje em dia, um espaço com mais recursos que qualquer biblioteca ou museu a nível mundial.

Existem, em ambiente digital, diferentes OER (*Open Educational Resources*) acessíveis a qualquer utilizador com acesso à internet e que permitem a partilha de conhecimento a uma escala global. São exemplos disso a *Creative Commons*, a *Wikipédia* ou a *Khan Academy*. Muitas destas plataformas permitem a introdução de novos contributos, em iniciativas de *crowdsourcing*, dando corpo às *teorias da inteligência coletiva* que começaram a surgir com a sociedade em rede (Figueiredo, 2016).

Relativamente à área da música em concreto, a pesquisa feita permitiu perceber que existem alguns sites e aplicações sobre História da Música. *Guess the Composer*, *Classical Test*, *Novelty – Classical Music Game*, *Classical Music Quiz* e *Classical Musicians Quiz*, são algumas dessas aplicações. De sublinhar que a grande maioria não está em português, são pagas e disponibiliza apenas uma seleção reduzida de obras ou compositores.

A plataforma digital *Classical Quiz*, criada pelo português António Sérgio Vale, destaca-se das anteriores pela preocupação didática pois, à semelhança de *Wall of Fame*, foi concebida para o contexto particular de leção da disciplina de História da Música: a possibilidade do professor gerir e diferenciar as atividades de acordo com o nível dos alunos e a recolha e análise dos resultados individualizados.

“Em grande parte dos casos, os jogos mais eficazes são aqueles que os próprios professores constroem ou adaptam às circunstâncias dos conteúdos e turmas que querem ensinar” (Barnett, 1993, p.98, cit. in Vale, 2019, p.17).

1.6. Wall of Fame

A ferramenta digital *Wall of Fame* (Figura 12) é o nome de um recurso digital original, em versão portuguesa, da autoria do investigador que permite testar/aprofundar os conhecimentos sobre uma seleção de 200 compositores da História da Música Ocidental. Contempla vários conhecimentos sobre os compositores: país de origem, período histórico, corrente estética e principais obras.

Tem acesso livre e está disponível em: <https://rm9fora.github.io/wall-of-fame/>

Figura 12: Layout da plataforma digital *Wall of Fame*



Este leque tão alargado de compositores permite uma abrangência maior de conceitos no estudo da História da Música: épocas históricas, correntes estéticas, obras, permitindo a colaboração com os alunos que frequentam a disciplina de História da Cultura e das Artes na Academia de Música de Arouca. O jogo está organizado por graus de ensino o que permite regular o grau de dificuldade e não ser fator de desmotivação para os alunos que estão a iniciar os seus estudos em História da Cultura e das Artes.

Este material didático dá ao aluno a possibilidade de escolher o número de compositores sobre os quais pretende testar as suas aprendizagens, tornando o aluno um agente ativo do seu processo de ensino e aprendizagem. A base de dados está criada e, até ao momento, foram concebidos três jogos. No entanto, trata-se de um projeto com potencial para ser aperfeiçoado e alargado, tanto ao nível do número de compositores, nomeadamente a criação de uma secção para compositores portugueses, como da diversidade e quantidade de jogos disponíveis, inclusivamente a partir do *feedback* dos próprios alunos, principais utilizadores do jogo. *Wall of Fame* é, assim, um recurso passível de ser atualizado, melhorado, inclusivamente com a colaboração dos próprios alunos que o experimentam na ótica do utilizador dado que podem sugerir outras formas de abordagem, novos desafios e até a introdução de outras aprendizagens

essenciais que não aquelas que motivaram a criação do jogo. Conseguir chegar a este nível de envolvimento dos alunos, numa abordagem “student-centred teaching” em vez de “lecture-centred teaching”, seria uma aposta realmente ganha pois estaria a abordar as competências para o século XXI que envolvem o pensamento crítico, a colaboração, a comunicação e a criatividade, geradores de um produto final inovador.

O jogo *Wall of Fame* está organizado por desafios com a respetiva classificação de acordo com o desempenho. A pontuação conseguida ou o recorde alcançado traz para o jogo o elemento competitividade que torna o jogo mais desafiante e motivador. A vontade de querer superar os pares ou o próprio estimula a vontade de repetir a experiência e, assim, enriquecer e/ou consolidar os seus conhecimentos.

Este recurso, ao gerar uma pontuação de acordo com o desempenho, pode servir como elemento de avaliação do aluno.

Trata-se de um recurso aberto que pretende estar ao serviço da motivação dos alunos, assumindo, por consequência, um papel fundamental na aquisição e desenvolvimento de mais e melhores aprendizagens essenciais, sabendo que o conhecimento, quando é apresentado de forma lúdica, é capaz de chegar a um leque mais alargado de alunos, proporcionar uma experiência de aprendizagem positiva e contribuir para a qualidade da mesma. Como se trata de uma ferramenta *online*, acessível a partir de casa, ou de qualquer outro lugar e a qualquer hora, desde que tenha *Internet*, o aluno é capaz de a utilizar e preparar-se para os momentos de avaliação de forma autónoma, autorregulando as suas aprendizagens.

Wall of Fame pretende ir um pouco mais além, não ser um mero instrumento de avaliação ao serviço do professor, mas ser e estar ao serviço do aluno, um instrumento de estudo e de aprendizagem em que o aluno é um agente do seu processo de aprendizagem, um elemento ativo e motivado capaz de aceder autonomamente ao recurso e autorregular o seu desempenho.

2. Metodologia de Investigação

Considerando que a metodologia de investigação educacional, de carácter naturalista e qualitativa, é aquela que melhor se adapta ao problema em estudo, optou-se por seguir uma abordagem estratégica de aproximação à investigação-ação (I-A), centrada num estudo empírico “para tentar avaliar a eficácia relativa de dois modos alternativos de trabalho pedagógico” (Afonso, 2005, p.4), usando e não usando jogos digitais, ferramentas capazes de produzir melhorias no processo de aprendizagem dos alunos e a avaliar, posteriormente, os efeitos dessa interferência, constituindo assim, um grupo experimental e um grupo de controlo.

Esta investigação, centrada na AMA, procurou responder à seguinte **questão orientadora de partida**:

Qual é o impacto da ferramenta digital Wall of Fame no sucesso dos alunos na disciplina de História da Cultura e das Artes?

Partindo desta questão, procurou-se responder às seguintes **questões de investigação**:

Questão 1: Quais são as aprendizagens essenciais que podem ser trabalhadas com a ferramenta digital Wall of Fame?

Questão 2: Qual foi o impacto que esta ferramenta teve no tempo de estudo e no sucesso escolar dos alunos do ensino secundário (6.º, 7.º e 8.º graus)?

Questão 3: Em que medida é que a ferramenta digital Wall of Fame contribuiu para a melhoria e qualidade das aprendizagens da disciplina de História da Cultura e das Artes?

Questão 4: Quais são os impactos da utilização de recursos digitais na sala de aula no processo de ensino, aprendizagem e avaliação?

2.1. Definição do problema e finalidades do estudo

A opção pelos cursos artísticos especializados de nível secundário é normalmente motivada pelo prosseguimento de estudos de um instrumento musical. No entanto, para além da disciplina de instrumento, fazem parte do plano de estudos disciplinas teóricas como História da Cultura e das Artes e Análise e Técnicas de Composição. Dado o seu carácter teórico que se reflete, muitas vezes, em aulas mais expositivas, os alunos revelam alguma desmotivação na frequência e no estudo para essas disciplinas. Este PIP pretende contribuir para contrariar essa perceção menos favorável em relação às disciplinas teóricas ao proporcionar aulas mais dinâmicas pelo recurso a ferramentas digitais e pela disponibilização de uma plataforma acessível a partir de casa que favoreça o estudo autónomo e contribua para uma motivação acrescida no estudo da disciplina de HCA. Como finalidade última, pretende contribuir para a melhoria dos resultados escolares dos alunos participantes neste estudo.

2.2. Caracterização do contexto e dos participantes

A AMA localiza-se na vila de Arouca e acolhe alunos de dois agrupamentos de escolas, o de Arouca e o de Escariz, cujas sedes distam cerca de 20 km. É a única escola de ensino artístico especializado que se dedica ao ensino vocacional de música. Conta com 22 alunos a frequentar a disciplina de História da Cultura e das Artes, do ensino secundário, em regime supletivo, distribuídos pelos 6.º, 7.º e 8.º graus de ensino, com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos, como se mostra na Tabela 9.

Tabela 9: Alunos participantes no estudo

Grau de ensino	Número de alunos
6.º Grau	4
7.º Grau	9
8.º Grau	9

Dos 22 alunos, 9 deles pertencem ao grupo de controlo que são os alunos do 8.º grau. Os restantes 13 alunos, dos 6.º e 7.º graus, pertencem ao grupo experimental.

A professora orientadora pedagógica cooperante, Jacinta Borges, é licenciada em Música, na área específica de História e Teoria da Música e, para além da Academia de Música de Arouca, leciona HCA na Academia de Música José Atalaya e na Academia de Música de Paços de Brandão.

2.3. Design do estudo: calendarização e procedimentos

Este projeto foi realizado em 3 fases: planeamento, ação e avaliação.

Início do estudo: 12 de dezembro de 2020

Fim do estudo: 31 de maio de 2021

N.º total de aulas do PIP: 10

Na tabela 10 apresenta-se o cronograma das fases do PIP e respetivos procedimentos.

Tabela 10: Cronograma das fases do Projeto de Intervenção Pedagógica

Fase do projeto	Calendarização	Descrição
Planeamento	novembro de 2020 a janeiro de 2021	Definição do tema do PIP e dos objetivos de investigação
	novembro de 2020 a janeiro de 2021	Pesquisa bibliográfica e revisão de literatura – Estado da Arte
	dezembro de 2020 a janeiro de 2021	Conceção, planificação e escrita do Pré-Projeto
	janeiro de 2021	Elaboração dos questionários, grelhas de observação e entrevistas
	janeiro de 2021	Entrega dos pedidos formais de autorização aos encarregados de educação para a participação dos alunos no projeto

Ação	12 de dezembro de 2020	<p>Recurso à ferramenta digital <i>powtoon</i> para realizar um vídeo animado sobre a contextualização histórica da Escola de Notre-Dame.</p> <p>Utilização da ferramenta digital <i>plickers</i> como estratégia de autoavaliação.</p>
	13 de fevereiro de 2021	<p>Aplicação do primeiro questionário aos alunos.</p> <p>Neste dia, expliquei a todas as turmas (6.º, 7.º e 8.º graus) que estava a desenvolver um Projeto de Intervenção Pedagógica e que precisava da sua colaboração para o concretizar. Solicitei que preenchessem um questionário através do <i>Google Forms</i> com o intuito de auscultar o modo como estudam para a disciplina de HCA. Expliquei-lhes que se tratava de um questionário anónimo e as questões giravam em torno do tempo que dedicavam ao estudo da disciplina, o modo como o faziam, as ferramentas de que se socorriam, como se preparavam para os momentos de avaliação e as estratégias que consideravam mais eficazes em contexto de sala de aula. Saliento que este questionário foi também preenchido pelo grupo de controlo que não viria a ter acesso à plataforma <i>Wall of Fame</i>.</p> <p>Seguiu-se a apresentação apenas para os alunos dos 6.º e 7.º graus do primeiro jogo da ferramenta digital <i>Wall of Fame</i> que deveriam explorar ao longo da semana seguinte. Trata-se do jogo <i>The Composer Expert</i> que é um jogo concebido para testar conhecimentos sobre uma seleção de 200 compositores que percorrem a História da Música Ocidental: país de origem, período histórico, corrente estética e principais obras. O jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite. Cada ronda tem a duração máxima de 1 minuto. Surgirão, de forma aleatória, 10 compositores e o jogador deverá selecionar aquele que corresponde às dicas apresentadas. Surgirá uma nova dica a cada 15 segundos. Ao fim de 40 segundos, serão eliminadas automaticamente algumas das opções erradas, reduzindo as opções disponíveis. Se selecionar a resposta errada, poderá continuar a jogar a mesma ronda. A cada resposta correta avança para a ronda seguinte. A pontuação em cada ronda varia em função do</p>

		<p>tempo de resposta, das dicas necessárias e do número de tentativas erradas.</p> <p>Este jogo procurou desenvolver um conjunto de competências específicas da disciplina que permitem reconhecer o contexto temporal e espacial dos diversos fenómenos culturais e artísticos, reconhecer características dos diferentes tempos médios, normalmente designados como conjunturas ou épocas históricas, tendo como referência as áreas de competência consideradas no Perfil do Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.</p>
Ação	20 de fevereiro de 2021	<p>Utilização do recurso digital <i>Random Name Picker</i> para gerar aleatoriamente os constituintes de uma Fuga.</p> <p>Autoavaliação das aprendizagens adquiridas através da plataforma <i>quizizz.com</i>.</p>
	20 de fevereiro de 2021	<p>Os alunos dos 6.º e 7.º graus foram convidados a preencher um questionário no <i>Google Forms</i>. Procurei perceber o modo como utilizaram a ferramenta digital <i>Wall of Fame</i>, em particular o jogo <i>The Composer Expert</i>, como auxiliar de estudo para a disciplina de História da Cultura e das Artes: o tempo que tinham dedicado à ferramenta, a opinião sobre o funcionamento e pertinência da plataforma, aspetos positivos, sugestões de melhoria, impacto no tempo de estudo e se conheciam e/ou utilizavam outras ferramentas digitais.</p> <p>Seguiu-se a apresentação do segundo jogo disponível na ferramenta digital <i>Wall of Fame (Strange Duets)</i> que é um jogo concebido para testar conhecimentos sobre as principais obras de uma seleção de 200 compositores que percorrem a História da Música Ocidental. Tal como no anterior, o jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite. Cada ronda tem a duração máxima de 15 segundos. Surgem, de forma aleatória, dois compositores e um excerto musical. O jogador deverá indicar a qual deles corresponde o excerto ouvido. Este jogo é um ótimo auxiliar de estudo na identificação de excertos musicais (obra e compositor) que é um exercício que surge frequentemente nos momentos de avaliação de HCA e que procura tornar o aluno capaz de</p>

		<p>identificar, caracterizar e distinguir diferentes géneros musicais.</p> <p>Recordo que este jogo foi, mais uma vez, apresentado apenas aos alunos dos 6.º e 7.º graus e foi sugerido que o explorassem ao longo da semana seguinte.</p>
Ação	27 de fevereiro de 2021	<p>Foi novamente pedido aos alunos dos 6.º e 7.º graus que respondessem a um questionário no <i>Google Forms</i> sobre a sua experiência enquanto utilizadores da plataforma <i>Wall of Fame</i> e do jogo <i>Strange Duets</i>, em particular: tempo de estudo, perceção das instruções, jogabilidade, se os tempos de audição e resposta eram suficientes e relevância para a operacionalização das aprendizagens essenciais da disciplina.</p> <p>Passei, posteriormente, à apresentação do terceiro jogo disponível na ferramenta <i>Wall of Fame (Link Them)</i> que permite associar compositores à época histórica, correntes estéticas, principais obras e géneros. Tal como nos desafios anteriores, o jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite. Cada ronda tem a duração máxima de 1 minuto. Surgem, de forma aleatória, um conjunto de 5 compositores que correspondem a 5 conjuntos de dicas. O jogador deve selecionar um compositor e, de seguida, o conjunto de dicas correspondente. Deve proceder de igual forma para os seguintes compositores e conjuntos de dicas.</p>
	6 de março de 2021	<p>Recurso ao site <i>Mozart Dice Game</i> que permite gerar aleatoriamente diversas combinações de possíveis obras ao estilo de Mozart.</p> <p>Jogo de palavras cruzadas digital <i>Hot Potatoes</i> como estratégia de autoavaliação.</p>
	6 de março de 2021	<p>Monitorização da progressão dos alunos e autoavaliação com recurso à plataforma <i>Google Forms</i>.</p>
	6 de março de 2021	<p>Os alunos dos 6.º e 7.º graus preencheram o quarto e último questionário sobre a utilização da ferramenta digital <i>Wall of Fame</i>, em particular o jogo <i>Link Them</i> e o seu impacto no estudo da disciplina de HCA: clareza das instruções, tempo</p>

		dedicado ao jogo, utilidade na consolidação das aprendizagens e oportunidades de melhoria.
	24 de abril de 2021	Autorregulação das aprendizagens sobre música vocal do Renascimento (sacra e profana) através da ferramenta digital <i>Wall of Fame</i> .
	15 de maio de 2021	Tratando-se de alunos do ensino secundário, o regresso tardio ao ensino presencial impediu que este <i>focus group</i> acontecesse mais cedo. Reuni com os alunos do grupo experimental nas instalações da AMA com o propósito de recolher o <i>feedback</i> relativamente ao projeto de intervenção pedagógica desenvolvido: o seu percurso escolar, contextualização, as suas conceções sobre o uso de recursos digitais e a pertinência da ferramenta <i>Wall of Fame</i> na construção das suas aprendizagens.
	31 de maio de 2021	Tal como os alunos, a professora orientadora pedagógica cooperante também regressou tardiamente ao contexto de ensino presencial. Realizei uma entrevista à professora Jacinta Borges nas instalações da AMA e as questões incidiram sobre o seu percurso profissional, a sua perceção sobre o contexto escolar e o desempenho académico dos alunos. Para além disso a professora foi ainda questionada sobre o papel desempenhado pelos recursos digitais em contexto educativo e, em particular, a plataforma digital <i>Wall of Fame</i> como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de HCA.
Ação	dezembro de 2020 a maio de 2021	Ao longo de todo o processo de implementação do PIP, fui registando em diário de bordo as contribuições de todos os participantes.
Avaliação	maio e junho de 2021	Tratamento, análise e interpretação dos dados recolhidos Redação do artigo sobre o PIP e do relatório da PP
	junho de 2021	Revisão do relatório e entrega do Relatório Final

2.4. Técnicas de recolha e produção de dados

Como técnicas de recolha e produção de dados, foram privilegiados os inquéritos por questionário aplicados aos alunos com recurso ao *Google Forms*, a entrevista semiestruturada

à professora orientadora pedagógica cooperante, o *focus group* com os alunos do grupo experimental, notas de campo registadas em diário de bordo do investigador e pesquisa documental relativa aos momentos formais de avaliação trimestral dos alunos.

2.5. Técnicas de análise e interpretação de dados

Após a recolha de todos os dados, procedeu-se à análise e interpretação de informação quantitativa e qualitativa, usando as técnicas de análise estatística para tratamento das respostas fechadas dos inquéritos e os resultados escolares dos alunos e a análise de conteúdo de todos os registos qualitativos feitos durante o período da investigação.

3. Apresentação e discussão dos resultados

Neste capítulo, apresenta-se a análise e a interpretação do conteúdo de todos os registos: as respostas às questões dos inquéritos por questionário aplicados aos alunos, as avaliações escolares obtidas nos dois períodos letivos pelos alunos, as respostas do *focus group* dos alunos, as respostas da entrevista semiestruturada da professora e as notas de campo registadas em diário de bordo.

3.1. Análise estatística

A análise estatística foi feita com base nas respostas a quatro inquéritos por questionário realizados aos alunos e os resultados das avaliações obtidas no primeiro e segundo períodos.

Inquérito por Questionário I

Os alunos do ensino secundário da AMA começaram por responder ao inquérito por questionário I para saber se estavam motivados para a frequência da disciplina de HCA, as estratégias que gostavam de ver implementadas na sala de aula, o tempo que dedicavam ao estudo e o modo como o faziam. Os questionários aplicados podem ser consultados no Anexo IX.

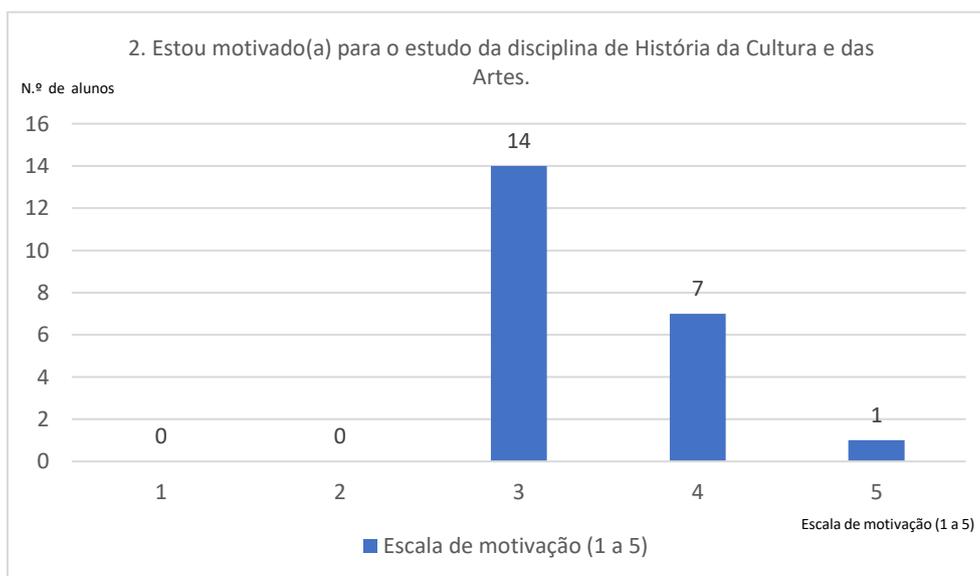
Através das respostas à primeira pergunta do questionário I, a análise estatística evidencia que num universo de 22 alunos, 3 referiram não gostar da disciplina, conforme revela o Gráfico 4.

Gráfico 4: Opinião dos alunos sobre a disciplina de HCA



Apesar da grande maioria gostar da disciplina, conforme respostas à segunda pergunta, apenas um dos alunos referiu estar totalmente motivado para o estudo de HCA. Numa escala de 1 a 5 em que 1 corresponde a “nada motivado” e 5 a “totalmente motivado”, a maioria refere sentir apenas alguma motivação (3). Isso mesmo nos mostra o Gráfico 5.

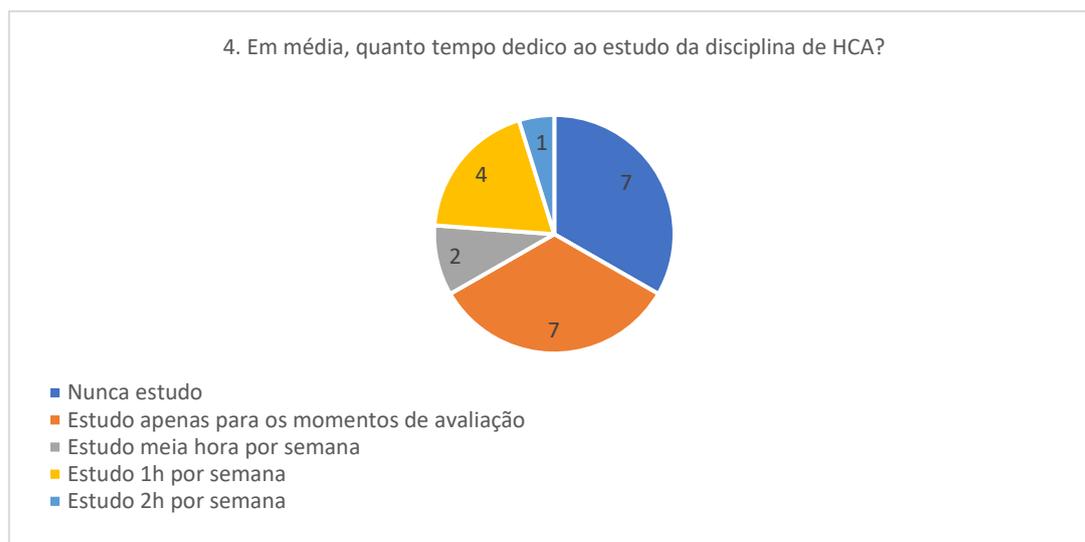
Gráfico 5: Motivação dos alunos para o estudo da disciplina de HCA



De entre as opções que mais gostam de ver implementadas na sala de aula, os alunos preferem o trabalho de grupo, audição de excertos musicais, visualização de vídeos e jogos didáticos. Mereceu menos preferência o trabalho de pares, de pesquisa e a exposição teórica das aprendizagens. Nenhum aluno referiu o trabalho individual como estratégia de aprendizagem.

No que diz respeito ao tempo dedicado ao estudo da disciplina de HCA, a esmagadora maioria assume nunca estudar ou fazê-lo apenas próximo dos momentos de avaliação, como o comprova as respostas à pergunta 4. Apenas 5 alunos revelam um estudo regular que varia entre meia hora e duas horas semanais. Esses dados podem ser observados no Gráfico 6.

Gráfico 6: Tempo que os alunos dedicam ao estudo da disciplina de HCA



As ferramentas de estudo utilizadas pelos alunos consistem nos apontamentos fornecidos pela professora, no caderno diário e na audição de excertos musicais. Poucos alunos incluíram os livros, a internet e a realização de resumos. Curiosamente, nenhum aluno apontou os jogos digitais como instrumento de estudo.

Todos os alunos gostam da turma onde estão inseridos e grande parte revela interesse na biografia dos compositores. São poucos os que se sentem motivados para decorar conceitos teóricos abordados na disciplina.

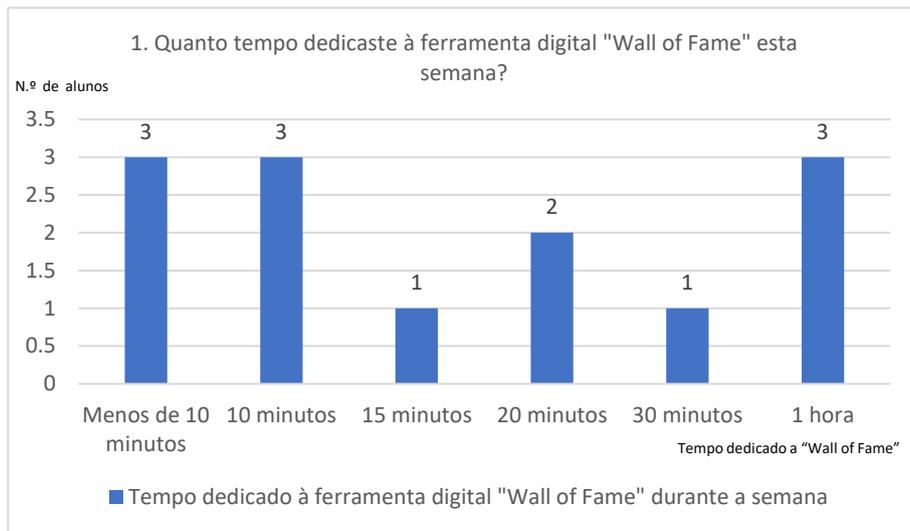
A introdução da ferramenta digital *Wall of Fame* procurou contribuir para um acréscimo de motivação na disciplina de HCA, tornando mais apelativa e lúdica a interiorização dos conteúdos teóricos. A motivação assume um papel fundamental na aquisição e desenvolvimento de competências. Assim, o jogo pode ser um instrumento essencial para que a motivação externa (fatores do meio) se torne interna. Com esta última, “os alunos tendem a progredir mais rapidamente” (Cardoso, 2007, p.2).

Foi apresentada, explicada e dado acesso à plataforma digital *Wall of Fame* aos 13 alunos dos 6.º e 7.º graus. Os 9 alunos do 8.º grau serviram de grupo de controlo e, como tal, não tiveram acesso à referida plataforma. O grupo experimental foi convidado a explorá-la e, posteriormente, utilizá-la em casa como ferramenta de estudo. Os alunos reagiram muito positivamente a esta ferramenta, mostraram-se muito recetivos à sua utilização e consideraram-na muito original e motivadora.

Inquérito por Questionário II

Após uma semana de utilização, recolheu-se o *feedback* dos alunos sobre o primeiro jogo disponibilizado, cujas respostas constam do Gráfico 7.

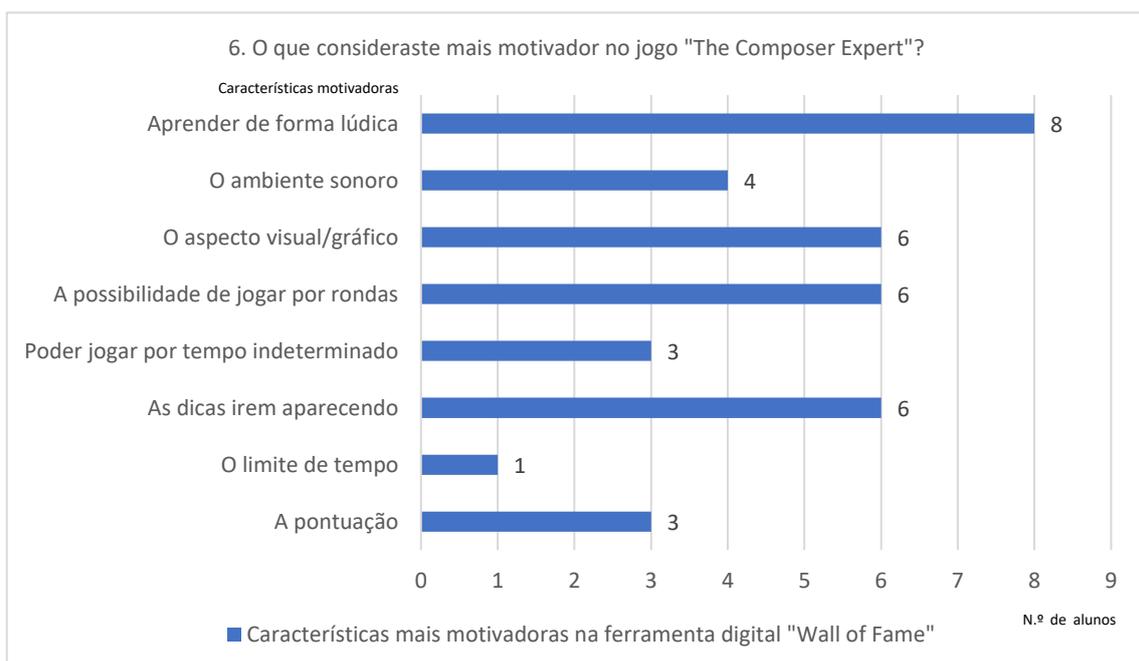
Gráfico 7: Tempo dedicado à ferramenta digital *Wall of Fame* durante a semana I



Apenas dois alunos referiram não ter usado a plataforma por não se terem lembrado. Os restantes dedicaram algum tempo àquele recurso, desde 10 minutos até 1 hora. Podemos considerar que a plataforma teve uma boa aceitação e foi positivo o tempo que lhe dedicaram. Foram unânimes em considerá-la interessante, útil e original, sublinhando a clareza das instruções e a pertinência da informação disponibilizada sobre cada compositor, nomeadamente a época e as principais obras. Uma das sugestões apontadas prendeu-se com a inclusão de informação biográfica sobre cada compositor.

Relativamente ao jogo *The Composer Expert*, o *feedback* foi muito positivo, destacando a possibilidade de aprenderem de forma lúdica. Essa informação está patente no Gráfico 8.

Gráfico 8: Características mais motivadoras no jogo *The Composer Expert*



Além de todos recomendarem esta ferramenta digital aos seus amigos, a grande maioria dos alunos reconheceu que contribuiu para dedicar mais tempo ao estudo durante a semana.

Os alunos revelaram uma atitude proativa ao sugerirem formas de melhorar esta plataforma por forma a torná-la mais adequada ao seu estudo. Todas as sugestões foram muito positivas, tendo sido atendidas dentro do possível. Sugeriram que colocasse um botão para avançar a inicialização da plataforma para poderem aceder mais rapidamente aos jogos disponíveis e foi o que foi feito. Outra sugestão considerada muito válida, e que também foi atendida, consistiu na possibilidade dos alunos selecionarem os compositores de acordo com o grau de ensino que frequentam, limitando assim o leque de compositores disponíveis. A base de dados foi assim reorganizada, consultando a professora titular da disciplina de HCA, por forma a agrupar os autores em estudo de acordo com os graus de ensino. Foi acrescentada ainda a possibilidade de serem os próprios alunos a personalizarem os compositores sobre os quais pretendiam testar os seus conhecimentos, tornando-os agentes ativos no seu processo de aprendizagem: “Estas competências autorregulatórias serão fundamentais para os estudantes guiarem a sua progressão educativa e para assegurarem a continuidade formativa após a sua saída do sistema educativo” (Veiga, 2013, p.498).

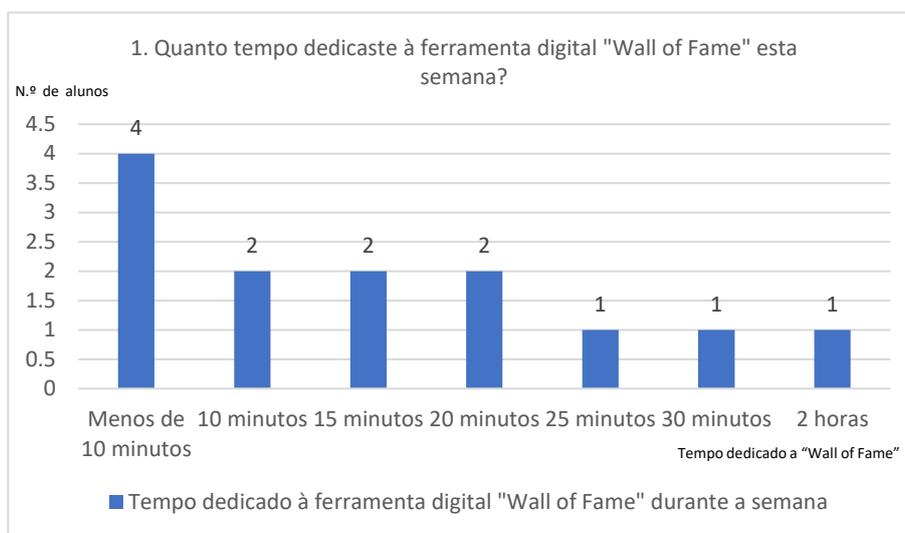
Nenhum aluno referiu ter já acedido a uma plataforma digital para apoio ao seu estudo e apenas um recorreu ao #Estudo em Casa.

Após o preenchimento do questionário, foi apresentado aos alunos o jogo *Strange Duets* disponível na mesma plataforma e foram, mais uma vez, desafiados a incluírem-no no seu tempo de estudo ao longo da semana.

Inquérito por Questionário III

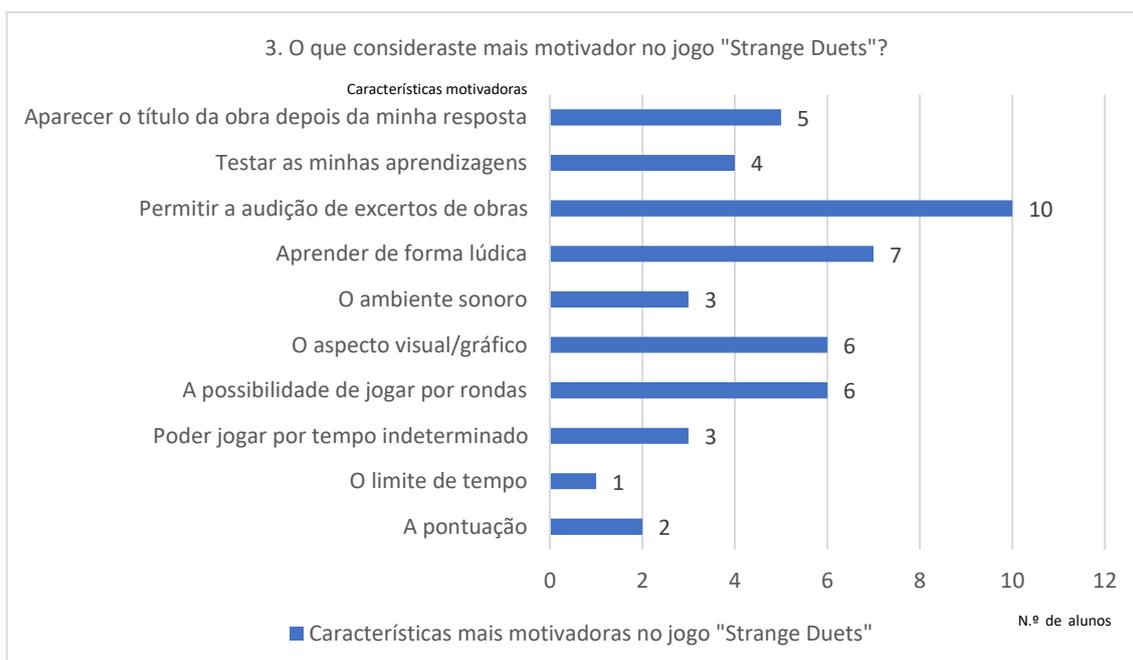
O desafio *Strange Duets* teve ainda mais sucesso que o anterior. Isso refletiu-se no tempo que lhe dedicaram ao longo da semana uma vez que nenhum aluno deixou de a utilizar e os tempos de utilização referidos foram superiores aos da semana anterior, conforme ilustra o Gráfico 9.

Gráfico 9: Tempo dedicado à ferramenta digital *Wall of Fame* durante a semana II



O fator que contribuiu para esta aceitação tão positiva prende-se com o facto do referido jogo permitir a audição de excertos de obras para identificação dos seus compositores que é uma forma de os preparar para os momentos de avaliação: “ajuda-nos muito na parte da avaliação da audição de excertos” e “ajuda a preparar para as fichas de reconhecimento de excertos”. De forma lúdica, o aluno é capaz de, autonomamente, testar os seus conhecimentos. Serve como revisão e autodiagnóstico. Salientaram ainda o facto de aparecer o título da obra depois da resposta dada, contribuindo para a memorização da mesma. Todas estas respostas constam do Gráfico 10.

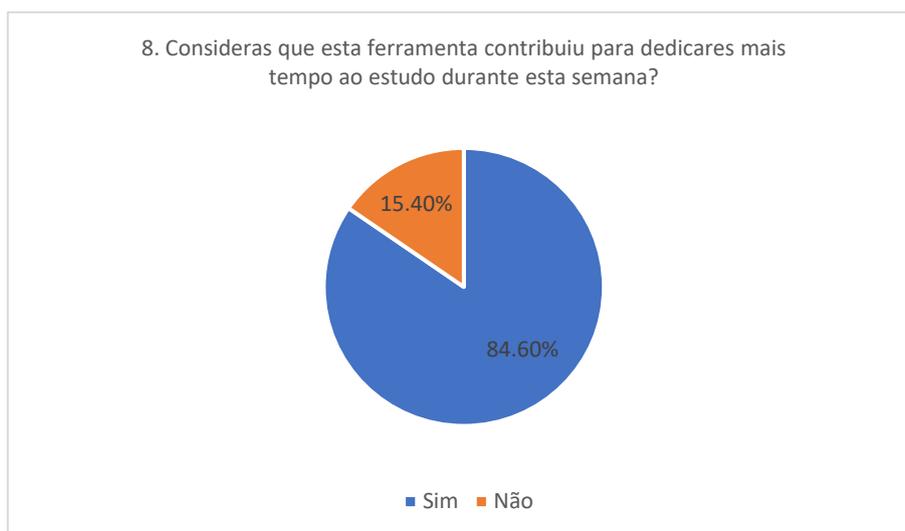
Gráfico 10: Características mais motivadoras no jogo *Strange Duets*



Uma das alterações propostas consistiu no aumento do tempo de audição dos excertos para identificação da obra e do compositor que um número significativo de alunos considerou insuficiente, alteração que está já em curso.

Onze dos treze alunos deste grupo experimental consideraram que esta ferramenta contribuiu para dedicarem mais tempo ao estudo durante esta semana, evidência recolhida com base nas respostas à questão 8 (Gráfico 11).

Gráfico 11: Contribuição da ferramenta para o tempo de estudo dos alunos

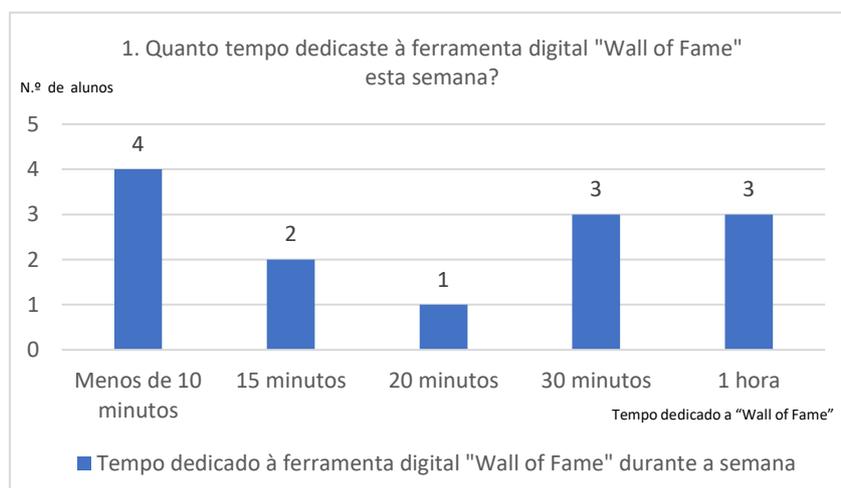


Mais uma vez, após o preenchimento do questionário, foi apresentado aos alunos o jogo *Link Them* disponível na mesma plataforma e foram desafiados a incluírem-no no seu tempo de estudo ao longo da semana.

Inquérito por Questionário IV

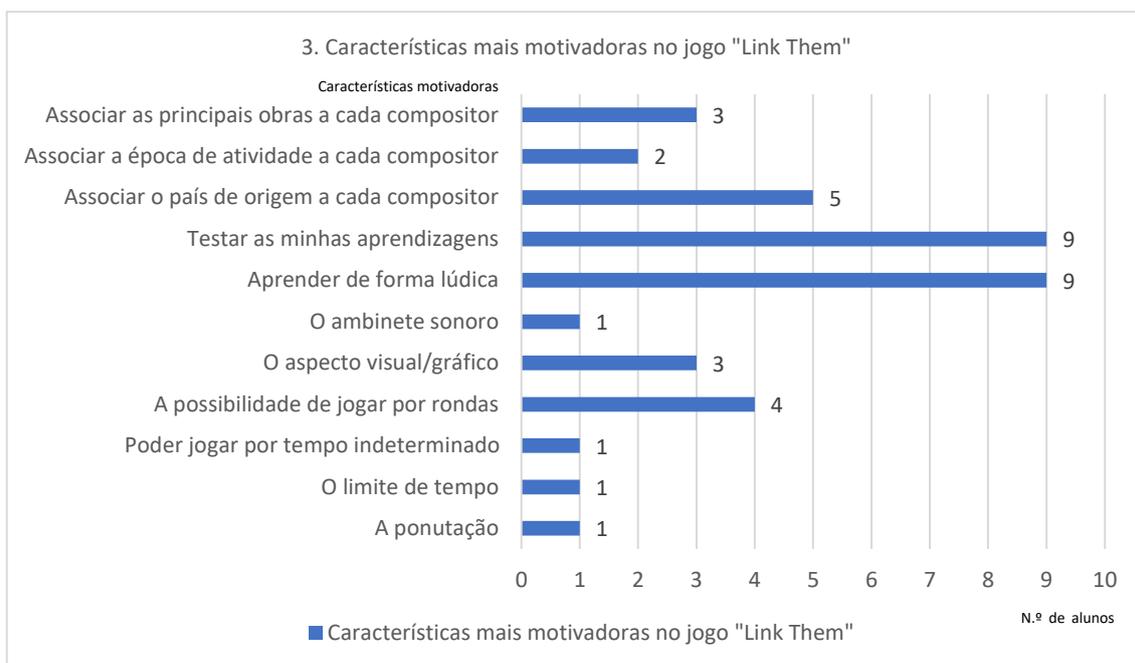
A resposta a este questionário revela uma evolução muito positiva em termos de tempo de estudo dedicado à ferramenta digital *Wall of Fame*, conforme informação disponibilizada no Gráfico 12.

Gráfico 12: Tempo dedicado à ferramenta digital *Wall of Fame* durante a semana III



Os alunos voltaram a frisar a potencialidade desta plataforma na sua aprendizagem (Gráfico 13) que acontecia de forma lúdica e possibilitava a autorregulação do seu desempenho: “é uma forma divertida de estudar”; “consigo associar mais facilmente certos aspetos a determinados compositores”; “é uma forma de testar os meus conhecimentos” e “serve para me autoavaliar”.

Gráfico 13: Características mais motivadoras no jogo *Link Them*



3.2. Análise de conteúdo

A análise de conteúdo foi feita com base nas notas de campo registadas em diário de bordo, nas respostas do *focus group* dos alunos e nas respostas da entrevista semiestruturada da professora orientadora pedagógica cooperante.

Diário de Bordo

O diário de bordo revelou-se um tipo de registo particularmente útil, “habitualmente utilizado na observação não estruturada. Consiste num relato quotidiano da atividade do investigador, geralmente com um carácter reflexivo e prospetivo” (Afonso, 2014, p. 99). Assim, foi criado um guião de observação que incluía os seguintes parâmetros: categoria, subcategoria, nota de campo (data e contexto), relato, sentido interpretativo e unidades de registo. Dentro da categoria Material didático *Wall of Fame*, identifiquei três subcategorias: compositores nos diferentes períodos históricos, identificação auditiva e música sacra e profana. No que diz respeito ao jogo *The Composer Expert* sobre os compositores nos diferentes períodos históricos,

identifiquei indicadores relacionados com o interesse e a motivação, o desempenho e oportunidades de melhoria (Figura 13 e Anexo VIII).

Figura 13: Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria Compositores nos diferentes períodos históricos

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido interpretativo	Unidades de registo
Material didático <i>Wall of Fame</i>	Compositores nos diferentes períodos históricos	Data: 13/02/2021 Contexto: E@D	Jogo <i>The Composer Expert</i>	Os alunos ouviram a apresentação da plataforma e do jogo com muito interesse e curiosidade.	“Podemos jogar em casa?”
				A maioria conseguiu obter uma boa pontuação.	“Acertei 16 em 20”
				É aconselhável reduzir o número de compositores disponíveis na base de dados.	“Há compositores dos quais nunca ouvi falar”
				É recomendável acrescentar a possibilidade de avançar a inicialização da plataforma.	“Temos de ver essa introdução de todas as vezes que jogarmos?”
				Os alunos estavam motivados e este jogo foi importante para consolidarem as aprendizagens sobre os compositores em estudo.	“Nunca mais me vou esquecer que Vivaldi é do período Barroco”

Todos os alunos revelaram muito interesse em conhecer e explorar a plataforma que consideraram muito útil para a consolidação das aprendizagens, estudo autónomo e autorregulação de desempenho. Apresentaram sugestões de melhoria por forma a adaptar o jogo às suas necessidades.

Na subcategoria identificação auditiva, considerei indicadores relacionados com a eficácia do jogo na identificação auditiva das principais obras dos diferentes compositores e a motivação para o estudo (Figura 14 e Anexo VIII).

Figura 14: Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria Identificação auditiva

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido interpretativo	Unidades de registo
Material didático <i>Wall of Fame</i>	Identificação auditiva	Data: 20/02/2021 Contexto: E@D	Jogo <i>Strange Duets</i>	Os alunos acharam útil como forma de preparação para os seus momentos de avaliação	“Isto ajuda-nos na ficha de excertos”
				É aconselhável aumentar o tempo de resposta a cada ronda	“Quinze segundos é pouco tempo para conseguir identificar as obras”
				A utilização deste jogo foi eficaz na identificação auditiva das principais obras dos diferentes compositores	“É útil o facto de aparecer o nome da obra depois de darmos a nossa resposta”

A identificação auditiva das principais obras dos diferentes compositores é uma das aprendizagens essenciais de História da Cultura e das Artes lecionada nos cursos de nível secundário de Música. Este jogo, *Strange Duets*, promove essa identificação de forma lúdica e

apelativa, diferenciando os géneros cultivados ao longo da História e reconhecendo os principais compositores associados.

Na subcategoria música sacra e profana relativa ao jogo *Link Them*, os indicadores que considerei mais importantes relacionavam-se com a utilidade da ferramenta ao serviço do estudo autónomo e como instrumento de autoavaliação (Figura 15 e Anexo VIII).

Figura 15: Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria Música sacra e profana

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido interpretativo	Unidades de registo
Material didático <i>Wall of Fame</i>	Música sacra e profana	Data: 27/02/2021 Contexto: E@D	Jogo <i>Link Them</i>	A utilização deste jogo revelou-se útil como instrumento de autoavaliação	“Serve para me autoavaliar”
				Este jogo foi importante para os alunos associarem os compositores aos diferentes géneros musicais	“É indicado para o que foi estudado nas aulas”
				O facto dos alunos poderem usar esta ferramenta a partir de casa fez com que se sentissem mais motivados para o estudo autónomo	“É uma forma divertida de estudar”

Os alunos revelam algumas dificuldades em interiorizar conceitos e definições relacionados com a História da Cultura e das Artes. A criação deste jogo procurou auxiliá-los no estudo pois, de forma lúdica, os alunos eram capazes de associar os conceitos às definições. Um dos fortes indicadores que procurei recolher nesta sessão prendia-se com a utilidade da ferramenta no estudo autónomo. Os alunos foram unânimes em considerá-la útil e motivadora. Estes necessitam “de se envolver ativamente na sua aprendizagem, o que implica autorregular a sua aprendizagem, envolver-se em ambientes interativos com oportunidades de escolha de tarefas e obter informação retroativa” (Veiga, 2013, p.497).

Focus Group dos alunos

No dia 15 de maio, nas instalações da AMA, teve lugar uma conversa orientada com os alunos dos 6.º e 7.º graus sobre o percurso escolar, a Academia de Música, a relação com os docentes, com os pares e a interação com a ferramenta digital *Wall of Fame* (Anexo X). Os alunos não estavam familiarizados com este *focus group* e revelaram alguma contenção na forma como participaram.

De entre os motivos que os alunos referiram para a frequência da AMA, apontaram o facto de terem mais oportunidades, pela vontade de aprender e pelas amizades que se fazem, quer com colegas, quer com professores ou funcionários.

Alguns alunos fazem parte de bandas filarmónicas locais. Salientam a boa relação que mantêm com o corpo docente e consideram os projetos desenvolvidos pela Academia muito válidos: festivais, workshops, estágios,...

Apesar de reconhecerem que as instalações da AMA são antigas, estão satisfeitos com as condições que a Academia oferece. São de opinião que a escola deve acompanhar a evolução tecnológica da sociedade e que os professores deveriam investir na sua formação tecnológica e não considerarem o seu uso “um foco de distração mas antes uma ferramenta de trabalho” e que inclusivamente poderiam tirar partido dos telemóveis que todos possuem. Referiram que os professores não utilizam com muita frequência recursos digitais na sala de aula, a não ser o computador e o projetor.

Conhecem alguns programas digitais de edição de partituras (*Sibelius*, *Finale* e *Musescore*) e mencionaram a ferramenta digital *Wall of Fame*. Os alunos referiram estar motivados para a disciplina de HCA porque “como nós já estudamos música há muito tempo é interessante saber a História por trás disso tudo. Saber como é que tudo evoluiu até chegarmos onde estamos agora”.

Relativamente às aprendizagens essenciais da disciplina, as que lhes despertam maior interesse estão relacionadas com a audição e reconhecimento de excertos de obras musicais ou a informação histórica.

Os recursos utilizados pela professora de HCA foram, preferencialmente, livros, apontamentos e vídeos com partituras para os alunos acompanharem. Estes revelaram estar satisfeitos com o material disponibilizado pela professora, sendo este o que utilizam em casa para estudar.

No caso do *Wall of Fame* em particular, foram unânimes em considera-lo “bastante interessante” e que lhes permite “aprender sobre novos compositores. De outra forma, por vezes, era um bocadinho chato. Assim torna-se mais divertido”. Destacaram o jogo *Strange Duets* como o mais útil para as suas aprendizagens e a plataforma em geral como auxiliar no estudo autónomo. Todos concordaram que a sua utilização se poderia vir a refletir no desempenho escolar. Embora não tenham apresentado nenhuma sugestão concreta de melhoria, apelidaram-na de “ferramenta que deve estar em transformação”.

Entrevista à professora Jacinta Borges, orientadora pedagógica cooperante

A entrevista à professora Jacinta Borges foi levada a cabo no dia 31 de maio (Anexo XI). A professora partilhou a sua formação e o seu percurso profissional. Leciona na AMA há dois anos e também desempenha funções enquanto docente na Academia de Música José Atalaya e na Academia de Música de Paços de Brandão. Elogiou a postura humilde, disciplinada e empenhada dos alunos e o bom relacionamento que mantém com os seus colegas de trabalho. Mencionou como aspeto menos positivo a localização geográfica do concelho de Arouca o que dificulta o acesso dos alunos a atividades culturais. A professora reconhece a importância das

tecnologias para o processo de ensino e aprendizagem enquanto facilitadores da transmissão dos conhecimentos, embora admita não ter uma preparação adequada para as utilizar em contexto educativo. Utiliza normalmente textos de apoio, imagens, mapas, tabelas, quadros, partituras, material áudio e apresentações *Powerpoint*. Mantém uma boa relação pedagógica com os seus alunos e procura estar disponível para atender às suas solicitações. A audição e identificação de excertos musicais são as aprendizagens essenciais que despertam maior interesse por parte dos alunos.

A professora considerou a *Wall of Fame* “uma excelente ferramenta para consolidar os conteúdos programáticos da disciplina de História da Cultura e das Artes”. Para além de auxiliar os alunos no estudo para as fichas de reconhecimento de excertos, pode servir de “preparação para as provas de acesso ao Ensino Superior”.

Para otimizar a plataforma sugeriu que acrescentasse informação biográfica sobre os compositores, que a plataforma contemplasse apenas os compositores de referência e que o título das obras fosse escrito em itálico. Verificou que a plataforma propiciou uma maior autonomia no estudo por parte dos alunos, tendo-se refletido no seu desempenho escolar.

CONCLUSÕES

A partir da análise e interpretação dos dados, procura-se agora, neste capítulo, responder à questão orientadora de partida e às questões de investigação, verificando se os alunos que utilizaram a ferramenta digital *Wall of Fame* passaram a dedicar mais tempo ao estudo, conseguiram melhores aprendizagens e de maior qualidade e se obtiveram melhores resultados escolares na disciplina de História da Cultura e das Artes.

Questão 1: *Quais são as aprendizagens essenciais que podem ser trabalhadas com a ferramenta digital Wall of Fame?*

Uma das aprendizagens essenciais transversal a todo o tronco comum do programa da disciplina de História da Cultura e das Artes “é a identificação de excertos musicais: época, género, obra e compositor” de acordo com a Introdução do documento das Aprendizagens Essenciais de HCA – Música, homologadas em julho de 2020:

Deste modo, através das categorias do tronco comum e das específicas da área da Música, pretende-se que os alunos conheçam, analisem e interpretem diversas vertentes de expressão artística, com especial enfoque na música (géneros, formas, estilos), construídas por agentes diversos ao longo da História, no período que medeia entre a Grécia Antiga e a atualidade. Simultaneamente, desenvolverão e consolidarão conhecimentos, capacidades e atitudes, com ênfase na sensibilidade estética e no sentido crítico.

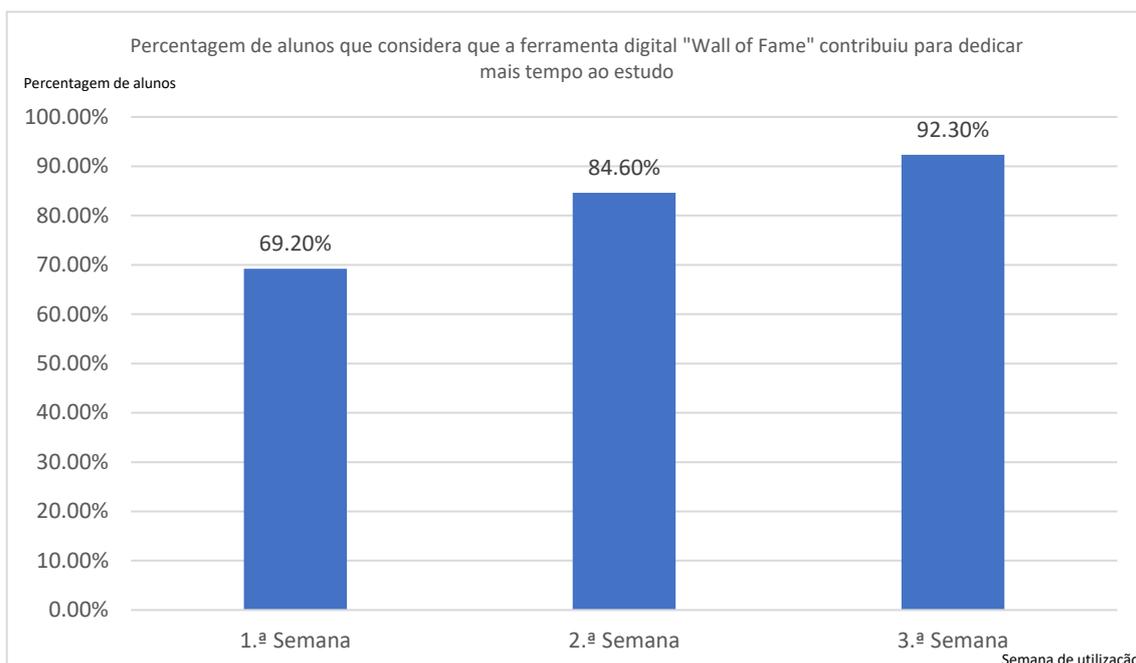
(AE de HCA, 2020, p.1)

Os alunos devem ser igualmente capazes de compreender a existência de ruturas culturais e estéticas nos diferentes períodos da História, assimilar e caracterizar temáticas, géneros, técnicas e formas de compositores relevantes. A plataforma digital *Wall of Fame* contribuiu para o desenvolvimento destas aprendizagens essenciais alinhadas com o PA.

Questão 2: *Qual foi o impacto que esta ferramenta teve no tempo de estudo e no sucesso escolar dos alunos do ensino secundário (6.º, 7.º e 8.º graus)?*

Tratando-se de uma ferramenta que os alunos utilizaram em casa, a recolha de dados relativamente ao tempo de estudo foi feita através do preenchimento de questionários por parte dos alunos. Esses mesmos são reveladores de uma evolução muito positiva no tempo dedicado ao estudo em virtude da utilização da ferramenta digital *Wall of Fame*, conforme Gráfico 14.

Gráfico 14: Percentagem de alunos que considera que a ferramenta digital Wall of Fame contribuiu para dedicar mais tempo ao estudo



No *focus group*, os alunos confirmaram essa informação, dizendo que a ferramenta digital *Wall of Fame* lhes permitia uma experiência de maior envolvimento no processo de aprendizagem. Sentiam que tinham um papel ativo e que podiam ver a sua evolução a partir da pontuação gerada.

A sua utilização também teve impacto no sucesso dos alunos uma vez que foi no grupo experimental que se verificou uma maior evolução nos momentos de avaliação. A professora orientadora pedagógica cooperante confirmou isso mesmo na entrevista semiestruturada ao afirmar que “esta ferramenta digital se refletiu no desempenho escolar dos alunos, principalmente na ficha de reconhecimento de excertos, que faz parte dos critérios de avaliação da disciplina”.

Questão 3: *Em que medida é que a ferramenta digital Wall of Fame contribuiu para a melhoria e qualidade das aprendizagens da disciplina de História da Cultura e das Artes?*

As tecnologias digitais, nomeadamente o jogo digital, podem ser um recurso extremamente importante e um grande potenciador da aprendizagem. Jogar *online* é lúdico, motivador, facilmente acessível, facilita a memorização dos conteúdos apresentados e pode combinar imagem, música e escrita. *Wall of Fame* é uma ferramenta digital. O contexto atual de pandemia em que vivemos, e que nos impede de lecionarmos nos moldes que tínhamos anteriormente, permite-nos valorizar ainda mais este recurso e considerá-lo como a ferramenta mais prática e fácil de fazer acontecer o processo de ensino e aprendizagem.

Este projeto permitiu trabalhar em colaboração com os alunos que frequentam a disciplina de HCA na AMA nas aulas dedicadas ao PIP, ver o modo como utilizam o recurso e reconhecer o seu entusiasmo ou falta dele, o seu desempenho, o seu progresso e ouvir as sugestões de melhoria. Permitiu ainda aos alunos utilizarem o recurso a partir de casa, autonomamente, tornando-os capazes de autorregularem o seu processo de aprendizagem. Este material didático dá ao aluno a possibilidade de escolher o número de compositores sobre os quais pretende testar as suas aprendizagens, tornando o aluno um agente ativo do seu processo de ensino e aprendizagem.

De realçar que no questionário diagnóstico que precedeu a apresentação da plataforma digital *Wall of Fame* (Questionário I), nenhum aluno assinalou a opção “jogos digitais” como ferramenta de estudo para a disciplina de HCA. Nos seguintes, foram unânimes em reconhecer a potencialidade da plataforma e em aconselhá-la vivamente como instrumento de estudo. Este dado revela uma evolução em termos de conceção de ferramentas ao serviço do estudo autónomo. Esta ideia foi corroborada pela professora titular da disciplina que considerou haver “uma maior autonomia no estudo por parte dos alunos com a introdução da ferramenta digital *Wall of Fame*”.

Questão 4: *Quais são os impactos da utilização de recursos digitais na sala de aula no processo de ensino, aprendizagem e avaliação?*

A utilização de recursos digitais na sala de aula foi valorizada e reconhecida por todos os intervenientes na PP como uma mais valia em termos de motivação, interesse, empenho e envolvimento no processo de ensino aprendizagem. No *focus group*, os alunos referiram esse acréscimo de motivação no contexto de sala de aula já que poucos professores se valem desses recursos na prática letiva.

Relativamente ao processo de avaliação todos os alunos consideraram que os recursos digitais em geral, e *Wall of Fame* em particular, os auxiliam na preparação para os momentos de avaliação. Do mesmo modo, a professora de HCA referiu na entrevista que “auxilia os alunos no estudo para a ficha de reconhecimento de excertos que faz parte dos critérios de avaliação assim como na preparação para as provas de acesso ao ensino superior”.

O professor de ATC, reconhecendo o valor e potencial da plataforma *Wall of Fame*, sugeriu que no próximo ano letivo realizássemos o primeiro campeonato de jogos digitais musicais da AMA, ideia que mereceu o apoio da direção pedagógica da AMA uma vez que se prevê a mudança para as novas instalações no próximo ano letivo que facilitará o acesso a outros recursos digitais.

Curiosamente, fui abordado por uma aluna no sentido de lhe explicar o funcionamento do recurso digital *pickers* de que queria fazer uso num outro contexto, sinal de que reconheceu o seu potencial.

Por tudo o que foi já mencionado anteriormente, e respondendo à **questão orientadora** que norteou este estudo “Qual é o impacto da ferramenta digital *Wall of Fame* no sucesso dos alunos na disciplina de História da Cultura e das Artes?”, pode-se afirmar que a ferramenta digital *Wall of Fame* teve um impacto significativo no processo de ensino/aprendizagem com reflexo no sucesso dos alunos na disciplina de HCA. Os intervenientes neste PIP reconheceram-no e incentivaram o aperfeiçoamento e alargamento da plataforma no futuro com a introdução de outras aprendizagens essenciais. Enquanto futuro professor de HCA, pretendo usar esta ferramenta como estratégia de ensino e aprendizagem e disponibilizá-la para ser utilizada por alunos e professores das escolas do Ensino Especializado de Música.

Em **conclusão**, este PIP implementado na AMA, com a participação dos alunos do ensino secundário, no ano letivo de 2020/21, de acordo com a calendarização pré-definida, mereceu o empenho e a participação ativa de todos os intervenientes: alunos, orientadores, professores, EE e direções pedagógica e administrativa, considera-se que trouxe um contributo significativo para a produção de conhecimento no âmbito da utilização de ferramentas digitais no ensino de Música, e em particular da ferramenta *Wall of Fame* para a disciplina de HCA.

Os resultados desta investigação, do tipo intervenção pedagógica, serão comunicados através da apresentação de um artigo, em coautoria com a orientadora científica, que foi submetido e aceite para apresentação no XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia (Anexo XII) agendado para os dias 1, 2 e 3 de setembro de 2021, no campus de Gualtar, Braga, na Universidade do Minho. A referida comunicação ocorrerá no dia 2 de setembro, entre as 11h00 e as 13h00, na Mesa 19, no Auditório Pequeno do Edifício 14, e está incluída na área temática “Educação, desenvolvimento e processos artísticos”.

BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Afonso, N. (2014). *Investigação naturalista em educação* (2.ª ed.). Fundação Manuel Leão.

Amado, J. & Freira, I. (2002). *Indisciplina e violência na escola*. Edições Asa.

Amado, J. (2017). *Manual de investigação qualitativa em educação*. Imprensa da Universidade de Coimbra. Disponível em:

<https://digitalis-dsp.uc.pt/jspui/bitstream/10316.2/35271/1/Manual%20de%20investigação%20qualitativa%20em%20educação.pdf>

Anastácio, S. (2013). *Orientações motivacionais para a aprendizagem em estudantes de música*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa, Portugal.

Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/10466/1/ulfpie046379_tm.pdf

Aprendizagens Essenciais das disciplinas da componente de formação científica dos Cursos Artísticos Especializados do ensino secundário. Disponível em:

<https://anqep.gov.pt/np4/478.html>

Araújo, R. C. (2010). *Música e motivação: algumas perspectivas teóricas*. *Revista de Educação Musical*, 134, 23-29.

Arends, R. I. (2008). *Aprender a ensinar* (7ª ed.). McGraw Hill.

Armstrong, T. (2011). *Inteligências múltiplas na sala de aula*. Artmed Editora.

Bardin, L. (2016). *Análise de conteúdo*. Edições 70.

Borges, M. J. & Cardoso, J. P. (2008). *História da música: da antiguidade ao renascimento* (1.ª ed.). Sebenta.

Bizelli, J. & Bueno, C. (2014). A gamificação do processo educativo. *Revista GEMInS*, 5(2), 160-176. Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Jose_Bizelli/publication/270882075_A_Gamificacao_do_Processo_Educativo/links/5596075708ae99aa62c745ef/A-Gamificacao-do-Processo-Educativo.pdf

Cardoso, F. (2007). Papel da motivação na aprendizagem de um instrumento. *Revista da Associação Portuguesa de Educação Musical*, 127(2), 8-11.

Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/1886>

Carvalho, A. (2017). *Jogos digitais e gamification: desafios e competição para aprender na era mobile-learning*. In CNE (Ed.), *Aprendizagem, TIC e redes digitais* (pp. 112-144). Conselho Nacional de Educação. ISBN: 978-989-8841-14-8. Disponível em:

https://www.cnedu.pt/content/edicoes/seminarios_e_coloquios/LIVRO_TIC_RedesDigitais.pdf

Casimiro, J. T. (2021). *Gamificação é o conceito chave do ensino do futuro*. In *Jornal Económico* 2099, (p. IX).

CE/EU (2021). 2021Portugal.EU: programa da Presidência Portuguesa do Conselho da União Europeia: 1 de janeiro a 30 de junho de 2021. Documento Eletrónico. Disponível em:

https://infoeuropa.euocid.pt/opac/?func=direct&doc_number=000085448&format=999 e
<https://www.2021portugal.eu/pt/>

Condessa, J. (2011). *A motivação dos alunos para continuar seus estudos em música*. Dissertação de mestrado, Educação musical, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em:

<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/32473/000787134.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Damiani, M. et al. (2013). Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. In *Cadernos de Educação*. Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas, Nº 45, 57-67, maio/agosto 2013. ISSN: 2178-079X. DOI: [HTTPS://DOI.ORG/10.15210/CADUC.V0I45](https://doi.org/10.15210/caduc.v0i45)

Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/3822>

Day, C. (2004). *A paixão pelo Ensino*. Porto Editora.

DGE (2018). *Aprendizagens essenciais: articulação com o perfil dos alunos*. Direção Geral de Educação. Disponível em:

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/ae_documento_enquadrador.pdf

Dicionário on-line Priberam.

Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/jogo>

Duarte, J. (2009). *O jogo e a criança*. Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação João de Deus para obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação.

Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/JoséDuarte.pdf>

Dufourcq, N. (1988). *Pequena história da música*. Edições 70.

Dweck, C. (2014). *Mindset: a attitude mental para o sucesso*. Vogais.

Epsteins, J. (2002). *School, family, and community partnerships: Your handbook for action*. Corwin Press, Inc. Disponível em:

<https://www.govinfo.gov/content/pkg/ERIC-ED467082/pdf/ERIC-ED467082.pdf>

Ferraz, A. & Belhot, R. (2010). *Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais*. G & P. 17(2), 421-431.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/250984421_Taxonomia_de_Bloom_revisao_teorica_e_apresentacao_das_adequacoes_do_instrumento_para_definicao_de_objetivos_instrucionais/link/036385dc0cf2fc730945a2e2/download

Figueiredo, A. (2016). *A pedagogia dos contextos de aprendizagem*. Revista e-Curriculum, 14(3), 809-836. ISBN: 1809-3876. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/311101814_A_PEDAGOGIA_DOS_CONTEXTOS_DE_APRENDIZAGEM

Gardner, H. (1993). *Inteligências Múltiplas: La teoría en la práctica* (Paidós, Espasa Libros, S.L.U. ed.). (M. Nogués, Trad.). Basic Books.

Grillo, R. & Prodócimo, E. (2017). Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. In *Revista Conexões: educação física, esporte e saúde*, 15(2), 251-256. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8646419/16499>

Grout, D. & Palisca, C. (2005). *História da música ocidental*. Gradiva.

Lemos, M. (2005). Motivação. In G. Miranda & S. Bahia, (Orgs.) *Psicologia da Educação: Temas de desenvolvimento, aprendizagem e ensino* (pp. 193-231). Relógio d'Água Editores.

Lima, R., Medeiros, R., Mercado, L. & Silva, D. (2016). *Jogos digitais como estratégia de ensino-aprendizagem no ensino superior. A construção e aplicação do jogo "Renascença" na disciplina de literatura*. Obra digital: revista de comunicação [online] (10).

Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/315491>

Lopes, J. P., Silva, H. S., Dominguez, C. & Nascimento, M. M. (2019). *Educar para o pensamento crítico na sala de aula: planificação, estratégias e avaliação*. Pactor.

Lopes, V. A. e Orvalho, L. (2014, janeiro). *Trabalho Docente e Formação: Políticas, Práticas e Investigação: Pontes para a Mudança*. CIIE - Centro de Investigação e Intervenção Educativas.

Disponível em:

https://www.fpce.up.pt/ciie/sites/default/files/TrabalhoDocenteEFormacao_Vol_IV.pdf

Lord, M. & Snelson, J. (2008). *História da música: da antiguidade aos nossos dias*. H.f.Ullmann.

Marques, I. R. (2012). *Eficácia, emoções e conflitos grupais: a influência do coaching do líder e dos pares*. (Dissertação de Mestrado em Psicologia das Organizações e do Trabalho apresentada na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação em 2012). Coimbra: Universidade de Coimbra

Martins, C. (2013). *Quando a escola deixar de ser uma fábrica de alunos*.

Disponível em:

<https://www.publico.pt/2013/09/01/jornal/quando-a-escola-deixar-de-ser-uma-fabrica-de-alunos-27008265>

McGonigal, J. (2012) *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Vintage Publishing.

Moore, D. (1962). *Guia dos estilos musicais*. Edições 70, Lda.

Morgado, J. (2001). *A relação pedagógica*. Editorial Presença.

Nóvoa, A. (2002). O espaço público da educação: imagens, narrativas e dilemas. *In Espaços de Educação, Tempos de Formação*. Fundação Calouste Gulbenkian, pp. 237-263.

Nóvoa, A. (2003). Novas disposições dos professores: a escola como lugar da formação. *In II Congresso de Educação do Marista de Salvador*. Disponível em:

https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/685/1/21205_ce.pdf

Orvalho, L. (2010). *Culturas profissionais*. In Orvalho, L. (2010). *A estrutura modular nos cursos profissionais das escolas secundárias públicas: do modelo curricular às práticas. Dois estudos de caso*. (Dissertação de Doutoramento apresentada na FEP/UCP, em 2 de junho de 2011). Porto: UCP (pp. 115-117)

Orvalho, L. (2014). Planificação do ensino por módulos com vista a um ensino para a competência. Disponível em:

https://projepm.files.wordpress.com/2015/02/planificacao-do-ensino-por-modulos-com-vista-a-um-ensino-para-a-competencia_same-2014.pdf

Orvalho, L. (2019). Autonomia e flexibilidade na organização e gestão curricular dos cursos profissionais. Taxonomia de Bloom revista e atualizada como instrumento de apoio à tomada de decisões. In Orvalho, L., Alver, J. & Azevedo, J. (Coordenação). (2019). *30 anos de Ensino Profissional: perscrutar as intencionalidades e perspetivar o futuro* (26-35). Faculdade de Educação e Psicologia da Universidade Católica Portuguesa. Disponível em:

<https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/27587/1/30%20anos%20de%20ensino%20profissional.pdf>

Orvalho, L., Fernandes, E. & Caçote, N. (2019). MUSICALMENTE. Programa de educação emocional com teatro musical /MUSICALLY Emotional education program with musical theater. In *Revista Portuguesa de Investigação*, vol. 20, 2019, pp. 222-256. p-ISSN: 1645-4006 | e-ISSN: 2182-4614

Orvalho, L. (2020). Ensino Profissional em Portugal: aprendizagens essenciais dos cursos profissionais e artísticos especializados e acesso ao Ensino Superior para diplomados de vias profissionalizantes. **Relatório Estado da Educação 2019. Edição 2020**. CNE. ISBN: 978-989-8841-32-2 (pp. 494 – 504). Disponível em:

<https://www.cnedu.pt/pt/publicacoes/estado-da-educacao/1615-estado-da-educacao-2020>

Orvalho, L. & Brandão, R. M. (2021). A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA DA CULTURA E DAS ARTES – MÚSICA. Comunicação oral aceite para o XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Disponível em: <https://congreso-xvigp.asocip.com/index.php/pt/>

Orvalho, L. (2021). Moving to the future. Ensino a Distância: desafios para a escola, professores e alunos. In *Revista TER*, nº 41, janeiro-abril de 2021, pp.1-13. Amar Terra Verde, Lda. Separata da revista. Disponível em:

<https://isave.pt/wp-content/uploads/2021/05/41-web-isave-epatv.pdf>

Perrenoud, P. (2007). *Pedagogía diferenciada: De las intenciones a la acción*. Editorial Popular

Pintrinch, P. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of educational psychology* 95(4), 667-686. DOI: 10.1037/0022-0663.95.4.667

Prensky, M. (2001). *Nativos digitais, imigrantes digitais*. Horizon.

Disponível em:

<http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/60222961/Prensky%20-%20%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>

Ribeiro, D. (2015). *Motivação para o estudo de instrumentos em escolas profissionais*. Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa para obtenção do grau de Mestre em Ensino de Música. Disponível em:

<https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/19371/1/Dissertação%20Diana%20Ribeiro.pdf>

Roldão, M. C. (2004). *Gestão do currículo e avaliação de competências*. Editorial Presença.

Roldão, M. C. (2009). *Estratégias de ensino: o saber e o agir do professor* (2ª ed.). Fundação Manuel Leão.

Roldão, Peralta, Martins & Orvalho. (2018). *Currículo do Ensino Secundário: Cursos Profissionais e Cursos Artísticos Especializados - Para a Construção de Aprendizagens Essenciais Baseadas no Perfil dos Alunos*. Ministério da Educação, ANQEP, I.P.

Disponível em: <http://www.anqep.gov.pt/default.aspx>

Rowley, G. (1997). *O livro da música* (1.ª ed.). Dinalivro.

Ryan, R. & Deci, E. (2009). Promotion self-determined school engagement: motivation, learning and well-being. In K. Wentzel & A. Wigfield (Eds). *Handbook of motivation at school* (pp. 171-196). Routledgs.

Silva, H. & Lopes, J. (2015). *Eu, professor, pergunto 1*. Edição Pactor.

Silva, J. (2018). Didática no ensino superior: estratégias de ensino adequadas à arte de ensinar. *In Revista Educação por escrito*, (9)2, 207-222. Editora da Pontífica Universidade católica do Rio Grande do Sul (EDIPUCRS). Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/poescrito/article/view/31275/17595>

Silva, J. (2020). *A teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel: uma análise das condições necessárias*. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/339916302_A_Teoria_da_Aprendizagem_Significativa_de_David_Ausubel_uma_analise_das_condicoes_necessarias

Sousa, M. (2015). *Metodologias do ensino da música para crianças* (2.ª ed.). Lugar da Palavra Editora.

Stanley, J. (2006). *Música clássica: os grandes compositores e as suas obras-primas*. Editorial Estampa.

Vale, A. S. (2019). *Jogos digitais no ensino: criação e implementação nas disciplinas de História da Música e Formação Musical*. Relatório de Estágio apresentado à Universidade do Minho para obtenção do grau de Mestre em Ensino de Música. Disponível em:

<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/63743/1/António%20Sérgio%20Vale%20-%20Relatório%20de%20Estágio.pdf>

Veiga, F. (Coord.) (2013). *Psicologia da educação: Teoria, investigação e aplicação – Envolvimento dos alunos na escola*. Climepsi Editores

Veríssimo, L. (2013). *Motivar os alunos, motivar os professores: faces de uma mesma moeda* (pp. 73-90). In J. Machado & J. Matias Alves (Orgs.). *Melhorar a escola – Sucesso disciplinar, disciplina, motivação, direção de escolas e políticas educativas*. Same & Cedh.

Disponível em:

https://www.fep.porto.ucp.pt/sites/default/files/files/FEP/SAME/e-book_MelhorarEscola.pdf

Legislação consultada

Decreto-lei n.º 54/2018 de 6 de julho. Diário da República n.º 129. I Série. Ministério da Educação. Lisboa. <https://dre.pt/home/-/dre/115652961/details/maximized>

Estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.

Decreto-lei n.º 55/2018 de 6 de julho. Diário da República n.º 129. I Série. Ministério da Educação. Lisboa. <https://dre.pt/home/-/dre/115652962/details/maximized>

Estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário e os princípios orientadores de avaliação das aprendizagens.

Despacho n.º 6478/2017 de 26 de julho. Diário da República n.º 143. II Série. Gabinete do Secretário de Estado da Educação. <https://dre.pt/home/-/dre/107752620/details/2/maximized>
Homologa o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Despacho n.º 7415/2020 de 24 de julho. Diário da República n.º 143. II Série. Gabinete do Secretário de Estado Adjunto e da Educação.

<https://dre.pt/home/-/dre/138735005/details/maximized>

Homologa as Aprendizagens Essenciais das disciplinas da componente de formação científica dos cursos artísticos especializados do ensino secundário e de Formação Musical das áreas de Música e de Dança dos cursos artísticos especializados do ensino básico.

Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória.

Instrumento de orientação de todo o sistema educativo. Define um ideal de educação do que será um jovem ao fim de 12 anos na escola. É objeto de avaliação interna e externa por via da construção de instrumentos de avaliação adequados à avaliação de competências.

http://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto. Diário da República n.º 146. I Série. Ministério da Educação. Lisboa. <https://dre.pt/home/-/dre/115886163/details/maximized>

Procede à regulamentação das ofertas educativas do ensino básico, previstas no n.º 2 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, designadamente o ensino básico geral e os cursos artísticos especializados, definindo as regras e procedimentos da conceção e operacionalização do currículo dessas ofertas, bem como da avaliação e certificação das aprendizagens, tendo em vista o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Portaria n.º 229-A/2018, de 14 de agosto. Diário da República n.º 156. I Série. Ministério da Educação. Lisboa. <https://dre.pt/home/-/dre/116068173/details/maximized>

Procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7.

ANEXOS

Anexo I: Planificações das aulas de ATC e HCA assistidas pelas orientadoras científica e pedagógica cooperante

Planificação de aula

<p>Plano de Aula: Nº 39/114 Disciplina: Análise e Técnicas de Composição Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo</p>		<p>Ano/ Grau: 10.º ano / 6.º grau Duração: 45 minutos Data: 12 de dezembro de 2020 Docente Estagiário: Miguel Brandão</p>		
Situação e contextualização				
<p>A turma é constituída por 4 alunas do 6.º grau: 2 alunas de oboé, 1 aluna de clarinete e 1 aluna de violoncelo. Estas alunas frequentaram o regime articulado até ao 9.º ano de escolaridade. Atualmente, frequentam o 10.º ano de escolaridade no Agrupamento de Escolas de Escariz e o 6.º grau na Academia de Música de Arouca, em regime supletivo. Na aula anterior, foram já introduzidas as cinco espécies de contraponto na disciplina de Análise e Técnicas de Composição.</p>				
Abertura da Aula				
<p>Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. Identificação das diferentes espécies de contraponto a partir de excertos tocados ao piano. (duração: 10 minutos)</p>				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave /Atitudes e valores <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
<p>Contraponto; Polifonia.</p>				
2. Reportório / Peças / Estudos				
<p>- Benward, B. & Saker, M. (2008). <i>Music in theory and practice: Volume 1</i> (8.ª ed.). (pp. 163-190). McGraw Hill Higher Education.</p>				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos	7. Avaliação (instrumentos a aplicar)
Técnicas de composição	- Reconhecer as regras das diferentes espécies de contraponto, num ditado de frases.	- Ditado de frases sobre as regras das 5 espécies de contraponto. As alunas fazem o registo apenas das que consideram verdadeiras. - Revisão dos conhecimentos adquiridos na aula anterior. Questionamento e <i>Brainstorming</i> . (duração: 10 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor

	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar criticamente os exemplos de contraponto apresentados pelo professor, identificando os erros neles contidos. - Avaliar as aprendizagens adquiridas, respondendo ao questionário de autoavaliação. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de um exemplo de contraponto de 1.ª, 2.ª, ... espécie(s) com vários erros para serem identificados pelos alunos. - Reescrita dos mesmos exercícios, de forma individual. - Partilha das sugestões de correção sendo estas tocadas ao piano pelo professor. (duração: 20 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecedor/sabedor/culto/informado - Criativo - Crítico/analítico - Participativo/colaborador - Gestor do seu trabalho 	<ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação do professor - Questionário de autoavaliação
Encerramento	<ul style="list-style-type: none"> - Autoavaliação pelas alunas e feedback sobre o desempenho das alunas. (duração: 5 minutos) 			
Recurso didáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Piano, quadro, caderno diário, questionário de autoavaliação. 			
Previsão da sequência Pós Aula	<ul style="list-style-type: none"> - Caso as alunas revelem algumas dificuldades na realização dos exercícios propostos, serão sugeridos outros para consolidarem as aprendizagens, como trabalho de casa. 			
Bibliografia Webgrafia	<ul style="list-style-type: none"> - Benward, B. & Saker, M. (2008). <i>Music in theory and practice: Volume 1</i> (8.ª ed.). McGraw Hill Higher Education. 			
Legislação	<ul style="list-style-type: none"> - Portaria 229-A/2018, de 14/8 - procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7. - Decreto-lei 55/2018 de 6 de julho - estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário. - Decreto-lei 54/2018, de 6 de julho - que estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa. 			

ANEXOS
- Questionário de autoavaliação do aluno - Grelha de observação do professor

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS				
Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

Descritores do Perfil dos Alunos
<p> Conhecedor/sabedor/culto/informado Criativo Crítico/analítico Indagador/Investigador Respeitador do outro e da diferença Sistematizador/organizador Questionador Comunicador Participativo/ colaborador Responsável/ autônomo Gestor do seu trabalho Resistente ao stress Curioso/pró-ativo Assertivo Resiliente/motivado Concentrado/ Atenção Plena/meditação/ mindfulness Mentalidade aberta (para os outros, novas ideias, novas experiências) Confiante em si, nos outros e nas instituições ... </p>

QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO DO ALUNO - ATC

Nome do aluno: _____

Data: 12 de dezembro de 2020

Escala de nível de desempenho:

NS – Não satisfaz	S – Satisfaz	B – Bom	MB – Muito Bom
--------------------------	---------------------	----------------	-----------------------

Descritores de nível de desempenho:

NS – Não Satisfaz

- Não identifica auditivamente nenhuma espécie de contraponto;*
- Não regista nenhuma das frases verdadeiras;*
- Não é capaz de compor segundo as regras de contraponto;*
- Precisa sempre de ajuda para realizar as tarefas;*
- Perturba a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

S – Satisfaz

- Identifica auditivamente três espécies de contraponto;*
- Regista entre 1 e 3 frases verdadeiras;*
- Compõe usando as regras de contraponto, mas registando alguns erros;;*
- Precisa ocasionalmente de ajuda para realizar as tarefas;*
- Perturba ocasionalmente a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

B – Bom

- Identifica auditivamente quatro espécies de contraponto;*
- Regista 4 frases verdadeiras;*
- Compõe usando as regras de contraponto, registando, no máximo, dois erros;;*
- Raramente precisa de ajuda para realizar as tarefas;*
- Raramente perturba a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

MB – Muito Bom

- Identifica auditivamente todas as espécies de contraponto;*
- Regista todas as frases verdadeiras;*
- Compõe usando as regras de contraponto não registando qualquer erro;;*
- Nunca precisa de ajuda para realizar as tarefas;*
- Nunca perturba a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

Responde às seguintes questões de acordo com a legenda.

1 – Identifico auditivamente as diferentes espécies de contraponto.

NS S B MB

2 – Reconheço as diferentes regras de contraponto nas várias espécies.

NS S B MB

3 – Sou capaz de compor de acordo com as regras de contraponto a partir de um *Cantus Firmus* dado.

NS S B MB

4 – Demonstrei autonomia nas tarefas propostas.

NS S B MB

5 – Mantive uma postura atenta e uma atitude colaborante durante a aula.

NS S B MB

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR

Análise e Técnicas de Composição

Data: 12 de dezembro de 2020

CrITÉrios de observaÇão	Aluno 1	Aluno 2	Aluno3	Aluno 4
Identifica auditivamente as diferentes espÉcies de contraponto				
Regista apenas as frases verdadeiras				
Identifica os erros nos exemplos apresentados				
Mantém uma atitude colaborante				
Revela empenho na realizaÇão das atividades propostas				
Preenche o questionário de autoavaliaÇão				

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 39/114 Disciplina: História da Cultura e das Artes Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo		Ano/ Grau: 10.º ano / 6.º grau Duração: 45 minutos Data: 12 de dezembro de 2020 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
<p>A turma é constituída por 4 alunas do 6.º grau: 2 alunas de oboé, 1 aluna de clarinete e 1 aluna de violoncelo. Estas alunas frequentaram o regime articulado até ao 9.º ano de escolaridade. Atualmente, frequentam o 10.º ano de escolaridade no Agrupamento de Escolas de Escariz e o 6.º grau na Academia de Música de Arouca, em regime supletivo.</p> <p>Na aula anterior, foram já introduzidas a “Cultura da Catedral” na disciplina de História da Cultura e das Artes.</p>				
Abertura da Aula				
<p>Acolhimento. Apresentação de uma imagem da catedral de Notre-Dame (de extremamente pixelizada até ficar nítida) como mote para a apresentação do tema da aula – A Escola de Notre-Dame de Paris.</p> <p>Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar.</p> <p>(duração: 5 minutos)</p>				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave /Atitudes e valores <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
Polifonia; Catedral; Escola de Notre-Dame.				
2. Reportório / Peças / Estudos				
<p>- Consort, O. (2018, September 15). Leonin, Pérotin: Léonin / Pérotin: Magnus Liber / Easter - Cristus resurgens - Dicant nunc... [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-wYRH49FNl0</p> <p>- Musicnetmaterials (2015, February 9). Motete Salve Solus Partitura Interpretación [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hfFK6iHOHzg</p>				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos	7. Avaliação (instrumentos a aplicar)
A Cultura da Catedral	- Compreender o contexto histórico em que surge a Escola de Notre-Dame, no século XII.	- Apresentação da contextualização histórica da Escola de Notre-Dame a partir de um <i>powtoon</i> (vídeo animado). (duração: 5 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado	- Grelha de observação do professor

	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer a importância de Léonin e Pérotin como compositores, associando-os à Escola de Notre-Dame. - Compreender os modos rítmicos associando-os à respetiva notação. - Saber diferenciar os géneros cultivados na Escola de Notre-Dame, realçando os tipos principais de Motete. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de um powerpoint com os conceitos teóricos e históricos relacionados com a Escola de Notre-Dame. Audição de um excerto do <i>Magnus Liber organi</i> de Léonin. Audição do Motete <i>Salve, salus hominum – O radians stella – nostrum</i>. <p>(duração: 20 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionário de escolha múltipla, recorrendo à ferramenta digital <i>plickers</i>. <p>(duração: 10 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecedor/sabedor/culto/informado - Crítico/analítico - Participativo/colaborador <ul style="list-style-type: none"> - Conhecedor/sabedor/culto/informado - Participativo/colaborador 	<ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação do professor <ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação do professor - Questionário de auto e heteroavaliação recorrendo à ferramenta digital <i>plickers</i>
Encerramento	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de autoavaliação sobre a atividade e o desempenho do aluno. <p>(duração: 5 minutos)</p>			
Recurso didáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Projetor, quadro, computador, caderno diário, ficha de autoavaliação, vídeo e ferramenta digital de avaliação <i>plickers</i>. 			
Previsão da sequência Pós Aula	<ul style="list-style-type: none"> - Caso os alunos revelem algumas dificuldades serão sugeridas leituras a fim de que consolidem as aprendizagens em casa. 			
Bibliografia Webgrafia	<ul style="list-style-type: none"> - Borges, M. J. & Cardoso, J. P. (2008). <i>História da música: da antiguidade ao renascimento - Volume 1</i> (1.ª ed.). Sebenta Editora. - Groudt, D. J. & Palisca, C. V. (2005). <i>História da música ocidental</i> (3.ª ed.). Gradiva. - Consort, O. (2018, September 15). Leonin, Pérotin: Léonin / Pérotin: Magnus Liber / Easter - Cristus resurgens - Dicant nunc... [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-wYRH49FNIO 			

	- Musicnetmaterials (2015, February 9). Motete Salve Solus Partitura Interpretación [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hfFK6iHOHzg
Legislação	- Portaria 229-A/2018, de 14/8 - procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7. - Decreto-lei 55/2018 de 6 de julho - estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário. - Decreto-lei 54/2018, de 6 de julho - que estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.
ANEXOS	
- Questionário de autoavaliação do aluno - Grelha de observação do professor	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS				
Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

QUESTIONÁRIO DE AUTOAVALIAÇÃO DO ALUNO – HCA

Nome do aluno: _____

Data: 12 de dezembro de 2020

Escala de nível de desempenho:

NS – Não satisfaz	S – Satisfaz	B – Bom	MB – Muito Bom
--------------------------	---------------------	----------------	-----------------------

Descritores de nível de desempenho:

NS – Não Satisfaz

*Não reconheço nenhum dos compositores da Escola de Notre-Dame;
Não conheço nenhum dos modos rítmicos da Escola de Notre-Dame;
Não conheço nenhum dos géneros musicais cultivados na Escola de Notre-Dame;
Perturba a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

S – Satisfaz

*Reconheço apenas um dos compositores da Escola de Notre-Dame;
Conheço um ou dois modos rítmicos da Escola de Notre-Dame;
Conheço um dos géneros musicais cultivados na Escola de Notre-Dame;
Perturba ocasionalmente a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

B – Bom

*Reconheço os dois compositores da Escola de Notre-Dame;
Conheço três ou quatro modos rítmicos da Escola de Notre-Dame;
Conheço dois dos géneros musicais cultivados na Escola de Notre-Dame;
Raramente perturba a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

MB – Muito Bom

*Reconheço os dois compositores da Escola de Notre-Dame e, pelo menos, uma das suas obras;
Conheço cinco ou seis modos rítmicos da Escola de Notre-Dame;
Conheço três géneros musicais cultivados na Escola de Notre-Dame;
Nunca perturba a progressão das atividades e o normal funcionamento da aula.*

Responde às seguintes questões de acordo com a legenda.

1 – Reconheço Léonin e Pérotin como compositores associados à Escola de Notre-Dame.

NS S B MB

2 – Conheço os modos rítmicos da Escola de Notre-Dame.

NS S B MB

3 – Conheço os diferentes géneros musicais cultivados Escola de Notre-Dame.

NS S B MB

4 – Mantive uma postura atenta e uma atitude colaborante durante a aula.

NS S B MB



CATOLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO



CATOLICA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
E PSICOLOGIA

PORTO

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR

História da Cultura e das Artes

Data: 12 de dezembro de 2020

Critérios de observação	Aluno 1	Aluno 2	Aluno3	Aluno 4
Identifica a Catedral de Notre-Dame				
Mantém uma atitude colaborante				
Revela empenho na realização das atividades propostas				
Responde corretamente a todas as perguntas dos <i>plickers</i>				
Preenche o questionário de autoavaliação				

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 54/114 Disciplina: Análise e Técnicas de Composição Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo Aula síncrona usando a plataforma “Microsoft Teams”		Ano/ Grau: 11.º ano / 7.º grau Duração: 45 minutos Data: 20 de fevereiro de 2021 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
<p>A turma é constituída por 9 alunos do 7.º grau: 1 aluna de clarinete, 2 alunas de fagote, 1 aluna de trompete, 1 aluno de piano, 1 aluno de flauta, 1 aluno de saxofone, 1 aluna de composição e 1 aluno de trombone.</p> <p>Estes alunos frequentaram o regime articulado até ao 9.º ano de escolaridade. Atualmente, frequentam o 11.º ano de escolaridade nos Agrupamentos de Escolas de Arouca e Escariz e o 7.º grau na Academia de Música de Arouca, em regime supletivo.</p> <p>Na aula anterior, foram já introduzidos alguns mecanismos de contraponto imitativo na disciplina de Análise e Técnicas de Composição.</p>				
Abertura da Aula				
<p>Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. (duração: 5 minutos)</p>				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
<p>Contraponto Imitativo; Fuga.</p>				
2. Reportório / Peças / Estudos				
<p>- Mugellini, B. (1989). <i>Bach: Invenzioni a due voci</i>. Ricordi.</p> <p>- Benward, B. & Saker, M. (2008). <i>Music in theory and practice: Volume 2</i> (8.ª ed.). (pp. 29-70). McGraw Hill Higher Education.</p>				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos (PA)	7. Avaliação (instrumentos e técnicas)
Análise Musical	- Lembrar os diferentes mecanismos usados no contraponto imitativo, identificando-os em pequenos excertos musicais.	- Mobilização do conhecimento adquirido, com vista à sua aplicação autónoma em múltiplos contextos, a partir de pequenos excertos musicais. (duração: 5 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Comunicador - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor

	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar uma invenção a duas vozes de Bach, observando os seus constituintes: tema, contratema, sequências, ... - Criar um tema de Fuga, mobilizando o conhecimento adquirido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação da partitura de uma invenção a duas vozes de Bach. Os alunos irão analisar a partitura, identificando os constituintes sugeridos aleatoriamente na ferramenta digital "Random Name Picker". (duração: 10 minutos) - Criação de um tema de Fuga, individualmente, de acordo com regras definidas previamente. Partilha de alguns trabalhos produzidos. (duração: 10 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecedor/sabedor/culto/informado - Crítico/analítico - Participativo/colaborador - Conhecedor/sabedor/culto/informado - Responsável/autónomo - Respeitador do outro do outro e da diferença 	<ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação do professor - Grelha de observação do professor
Encerramento	- Autoavaliação das aprendizagens adquiridas, respondendo a um questionário digital (QUIZZ) através da plataforma quizizz.com. Desta forma os alunos estarão a autorregular as suas aprendizagens. Heteroavaliação e reflexão conjunta entre o professor e os alunos. (duração: 15 minutos)			
Recurso didáticos	- Microsoft Teams, caderno diário, Powerpoint e as plataformas digitais <i>quizizz.com</i> e <i>Random Name Picker</i> .			
Previsão da sequência Pós Aula	- Caso os alunos revelem algumas dificuldades na realização das tarefas propostas, serão sugeridos alguns exercícios para consolidarem as aprendizagens, como trabalho de casa.			
Bibliografia Webgrafia	<ul style="list-style-type: none"> - Candeias, F., Fernandes, D. & Machado, E. (2020). <i>Para uma avaliação pedagógica: dinâmicas e processos de formação no Projeto Maia (2019-2020)</i>. Ministério da Educação / Direção-Geral da Educação (DGE). Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/relatorio_projeto_maia.pdf - Fernandes, D. (2009). Avaliação das aprendizagens em Portugal: investigação e teoria da atividade. <i>Sísifo/Revista de Ciências da Educação</i>, 9, pp. 87-100. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/28320459_Avaliacao_das_aprendizagens_em_Portugal_Investigacao_e_teorias_da_actividade/link/58b8425545851591c5d7f9b1/download - Machado, E. (2020). <i>Participação dos alunos nos processos de avaliação</i>. Folha de apoio à formação. Projeto MAIA. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Direção geral de Educação do Ministério da Educação. Disponível em: https://apoioescolas.dge.mec.pt/sites/default/files/2021-02/folha_participacao_dos_alunos_nos_processos_de_avaliacao.pdf 			

	- Santos, M. et al. (2020). <i>Estado da Educação 2019</i> . Conselho Nacional de Educação (CNE). Disponível em: https://www.cnedu.pt/pt/publicacoes/estado-da-educacao/1615-estado-da-educacao-2020
Legislação	- Portaria 229-A/2018, de 14/8 - procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7. - Decreto-lei 55/2018 de 6 de julho - estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário. - Decreto-lei 54/2018, de 6 de julho - que estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.
ANEXOS	
- Grelha de observação do professor	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS				
Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 60/114 Disciplina: História da Cultura e das Artes Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo Aula síncrona usando a plataforma “Microsoft Teams”		Ano/ Grau: 12.º ano / 8.º grau Duração: 45 minutos Data: 6 de março de 2021 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
<p>A turma é constituída por 9 alunos do 8.º grau: 1 aluna de viola dedilhada, 1 aluna de fagote, 3 alunos de piano, 2 alunos de trompa, 1 aluna de clarinete e 1 aluna de flauta.</p> <p>Estes alunos frequentaram o regime articulado até ao 9.º ano de escolaridade. Atualmente, frequentam o 12.º ano de escolaridade nos Agrupamentos de Escolas de Arouca e Escariz e o 8.º grau na Academia de Música de Arouca, 7 em regime supletivo e 2 em regime articulado.</p> <p>Nas aulas anteriores, foram estudadas as características da música do período Barroco assim como as biografias de Bach e Haendel e foi feita uma abordagem ao pré-classicismo que precede o Período Clássico que será contextualizado na presente aula.</p>				
Abertura da Aula				
<p>Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. (duração: 5 minutos)</p>				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave /Atitudes e valores <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
Classicismo; Estilo Galante; Iluminismo.				
2. Reportório / Peças / Estudos				
<p>- Simrock, N. (1793). <i>Mozart: Musikalisches Würfelspiel</i>. Disponível em: https://ks4.imslp.net/files/imglnks/usimg/b/bc/IMSLP20432-PMLP47543-mozart_-_dice_waltz.pdf</p> <p>- TV21 Austria (2014, January 26). <i>Musikalisches Würfelspiel</i> [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fK2MCxpDWB4</p>				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos	7. Avaliação (instrumentos e técnicas a aplicar)
A Cultura do Salão	- Compreender o contexto histórico em que surge o Classicismo, identificando os termos “Estilo Galante” e “Empfindsamkeit”.	- Contextualização histórica do Classicismo através da apresentação de um powerpoint. (duração: 15 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado	- Grelha de observação do professor

	- Distinguir as linguagens musicais do Barroco e do Classicismo, apontando as características essenciais do segundo.	- Apresentação da partitura “ <i>Musikalisches Würfelspiel</i> ”, visualização de um vídeo no youtube de uma das interpretações possíveis e exploração do jogo “ <i>Mozart Dice Game</i> ”. (duração: 15 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Crítico/analítico - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor
Encerramento	- Autoavaliação das aprendizagens adquiridas, recorrendo à ferramenta digital “ <i>Hot Potatoes</i> ” - Anexo 2. Desta forma os alunos estarão a autorregular as suas aprendizagens. Heteroavaliação e reflexão conjunta entre o professor e os alunos. (duração: 10 minutos)			
Recurso didáticos	- Microsoft Teams, Powerpoint, Youtube, “ <i>Mozart Dice Game</i> ” e a ferramenta digital “ <i>Hot Potatoes</i> ”.			
Previsão da sequência Pós Aula	- Caso os alunos revelem algumas dificuldades, serão sugeridas leituras a fim de que consolidem as aprendizagens em casa.			
Bibliografia Webgrafia	<p>- Borges, M. J. & Cardoso, J. P. (2008). <i>História da música: da antiguidade ao renascimento - Volume 1</i> (1.ª ed.). Sebenta Editora.</p> <p>- Groudt, D. J. & Palisca, C. V. (2005). <i>História da música ocidental</i> (3.ª ed.). Gradiva.</p> <p>- Hot Potatoes – Classicismo. Disponível em: https://sinjacreations.org/rm9fora/classicismo/</p> <p>- Machado, E. (2020). <i>Participação dos alunos nos processos de avaliação</i>. Folha de apoio à formação. Projeto MAIA. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Direção geral de Educação do Ministério da Educação. Disponível em: https://apoioescolas.dge.mec.pt/sites/default/files/2021-02/folha_participacao_dos_alunos_nos_processos_de_avaliacao.pdf</p> <p>- Mozart Dice Game. Disponível em: http://www.playonlinedicegames.com/mozart</p> <p>- Stanley, J. (2006). <i>Música clássica: os grandes compositores e as suas obras-primas</i>. Editorial Estampa.</p> <p>- Simrock, N. (1793). <i>Mozart: Musikalisches Würfelspiel</i>. Disponível em: https://ks4.imslp.net/files/imglnks/usimg/b/bc/IMSLP20432-PMLP47543-mozart_-_dice_waltz.pdf</p> <p>- TV21 Austria (2014, January 26). <i>Musikalisches Würfelspiel</i> [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fK2MCXpDWB4</p>			
Legislação	<p>- Portaria 229-A/2018, de 14/8 - procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7.</p> <p>- Decreto-lei 55/2018 de 6 de julho - estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário.</p>			

- Decreto-lei 54/2018, de 6 de julho - que estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.

ANEXOS

- Grelha de observação do professor

- Hot Potatoes – Classicismo. Disponível em: <https://sinjacreations.org/rm9fora/classicismo/>

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS

Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

ANEXO I

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR

História da Cultura e das Artes

Data: 6 de março de 2021

CrITÉrios de observaÇão	Aluno 1	Aluno 2	Aluno3	Aluno 4	Aluno 5	Aluno 6	Aluno 7	Aluno 8	Aluno 9
Identifica os termos “Estilo Galante” e “ <i>Empfindsamkeit</i> ”									
Reconhece as principais características do período clássico									
Distingue as linguagens musicais do Barroco e do Classicismo									
Responde com elevado nível de desempenho ao desafio colocado no “ <i>Hot Potatoes</i> ”									
Mantém uma atitude colaborante									
Revela empenho na realização das atividades propostas									

ANEXO II

- Hot Potatoes – Classicismo. Disponível em: <https://sinjacreations.org/rm9fora/classicismo/>

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 60/114 Disciplina: Análise e Técnicas de Composição Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo Aula síncrona usando a plataforma “Microsoft Teams”		Ano/ Grau: 11.º ano / 7.º grau Duração: 45 minutos Data: 6 de março de 2021 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
<p>A turma é constituída por 9 alunos do 7.º grau: 1 aluna de clarinete, 2 alunas de fagote, 1 aluna de trompete, 1 aluno de piano, 1 aluno de flauta, 1 aluno de saxofone, 1 aluna de composição e 1 aluno de trombone.</p> <p>Estes alunos frequentaram o regime articulado até ao 9.º ano de escolaridade. Atualmente, frequentam o 11.º ano de escolaridade nos Agrupamentos de Escolas de Arouca e Escariz e o 7.º grau na Academia de Música de Arouca, em regime supletivo.</p> <p>Na aula anterior, foram já introduzidos os elementos que fazem parte da estrutura de uma “Fuga”.</p>				
Abertura da Aula				
<p>Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. (duração: 5 minutos)</p>				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
Fuga; Exposição; Episódio.				
2. Reportório / Peças / Estudos				
- Verlag, G. (1974). <i>Bach: Das wohltemperierte klavier</i> . Urtext.				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos (PA)	7. Avaliação (instrumentos e técnicas)
Análise Musical	- Lembrar os diferentes elementos constituintes de uma fuga, identificando-os no exemplo estudado na última aula.	- Mobilização do conhecimento adquirido, com vista à sua aplicação autónoma em múltiplos contextos; - Utilização dos termos e conceitos de modo objetivo, procurando a desambiguação terminológica. (duração: 10 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Comunicador - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor - Anexo 1

	- Analisar uma fuga de Bach, observando os seus constituintes: exposição e episódios.	- Apresentação da partitura de uma fuga de Bach. Após a audição de uma interpretação da fuga, os alunos irão analisar a partitura, identificando os seus constituintes. No final, voltam a ouvir a mesma interpretação para reconhecerem auditivamente os elementos identificados. (duração: 25 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Comunicador - Crítico/analítico - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor - Anexo 1
Encerramento	- Autoavaliação das aprendizagens adquiridas, respondendo a um questionário digital através da plataforma Google Forms - Anexo 2. Desta forma, os alunos estarão a autorregular as suas aprendizagens. Heteroavaliação e reflexão conjunta entre o professor e os alunos. (duração: 5 minutos)			
Recurso didáticos	- Microsoft Teams, caderno diário, Powerpoint e a plataforma digital Google Forms.			
Previsão da sequência Pós Aula	- Caso os alunos revelem algumas dificuldades na realização das tarefas propostas, serão sugeridos alguns exercícios para consolidarem as aprendizagens, como trabalho de casa.			
Bibliografia Webgrafia	<p>- Benward, B. & Saker, M. (2008). <i>Music in theory and practice: Volume 2</i> (8.ª ed.). (pp. 49-70). McGraw Hill Higher Education.</p> <p>- Candeias, F., Fernandes, D. & Machado, E. (2020). <i>Para uma avaliação pedagógica: dinâmicas e processos de formação no Projeto Maia (2019-2020)</i>. Ministério da Educação / Direção-Geral da Educação (DGE). Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/relatorio_projeto_maia.pdf</p> <p>- Costa, A. & Faria, L. (2013). Aprendizagem social e emocional: reflexões sobre a teoria e a prática na escola portuguesa. <i>Análise psicológica</i>, 4(XXXI), pp. 407-424. Disponível em: http://publicacoes.ispa.pt/index.php/ap/article/view/701/pdf</p> <p>- Fernandes, D. (2009). Avaliação das aprendizagens em Portugal: investigação e teoria da atividade. <i>Sísifo/Revista de Ciências da Educação</i>, 9, pp. 87-100. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/28320459_Avaliacao_das_aprendizagens_em_Portugal_Investigacao_e_teorias_da_actividade/link/58b8425545851591c5d7f9b1/download</p> <p>- Machado, E. (2020). <i>Participação dos alunos nos processos de avaliação</i>. Folha de apoio à formação. Projeto MAIA. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Direção geral de Educação do Ministério da Educação. Disponível em: https://apoioscolas.dge.mec.pt/sites/default/files/2021-02/folha_participacao_dos_alunos_nos_processos_de_avaliacao.pdf</p> <p>- Santos, M. et al. (2020). <i>Estado da Educação 2019</i>. Conselho Nacional de Educação (CNE). Disponível em:</p>			

	<p>https://www.cnedu.pt/pt/publicacoes/estado-da-educacao/1615-estado-da-educacao-2020</p> <p>- A Fuga. Questionário do Google Forms. https://forms.gle/fyaHcGbqpN56DYtm7</p>
Legislação	<p>- Portaria 229-A/2018, de 14/8 - procede à regulamentação dos cursos artísticos especializados de Dança, de Música, de Canto e de Canto Gregoriano, a que se refere a alínea c) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6/7.</p> <p>- Decreto-lei 55/2018 de 6 de julho - estabelece o currículo dos ensinos básico e secundário.</p> <p>- Decreto-lei 54/2018, de 6 de julho - que estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.</p>
ANEXOS	
<p>- Grelha de observação do professor</p> <p>- A Fuga. Questionário do Google Forms. Disponível em: https://forms.gle/fyaHcGbqpN56DYtm7</p>	

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS				
Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

ANEXO I

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR

Análise e Técnicas de Composição

Data: 6 de março de 2021

Crítérios de observação	Aluno 1	Aluno 2	Aluno3	Aluno 4	Aluno 5	Aluno 6	Aluno 7	Aluno 8	Aluno 9
Identifica os elementos constituintes da fuga									
Identifica a exposição do tema na fuga XVI de Bach									
Identifica os diferentes episódios na fuga XVI de Bach									
Responde corretamente a todas as perguntas do questionário do Google Forms									
Mantém uma atitude colaborante									
Revela empenho na realização das atividades propostas									

ANEXO II

A Fuga. Questionário do Google Forms. Disponível em: <https://forms.gle/fyaHcGbqpN56DYtm7>

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 75/114 Disciplina: Análise e Técnicas de Composição Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo		Ano/ Grau: 10.º ano / 6.º grau Duração: 45 minutos Data: 24 de abril de 2021 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
Na aula anterior, os alunos começaram a compor uma peça para pequeno "ensemble".				
Abertura da Aula				
Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. (duração: 5 minutos)				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
Polifonia; Contraponto; Imitação.				
2. Reportório / Peças / Estudos				
- Brandão, R. (2014). <i>Bailado</i> . - Brandão, R. (2014). <i>De mãos dadas</i> . - Brandão, R. (2016). <i>Bourbaki</i> .				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos (PA)	7. Avaliação (instrumentos e técnicas)
Técnicas de Composição	- Compreender as principais características do universo de intervalos melódicos e harmónicos, identificando-os nos exemplos apresentados. - Escrever uma pequena frase musical a partir de uma célula dada, aplicando soluções criativas sustentadas.	- Apresentação de três exemplos de composições musicais e respetivas decisões criativas do compositor a partir de partituras e excertos audiovisuais. (duração: 15 minutos) - Criação de uma pequena frase musical a partir de uma célula dada. (duração: 10 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Criativo - Conhecedor/sabedor/culto/informado - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor - Anexo 1 - Grelha de observação do professor - Anexo 1

	- Mobilizar o conhecimento adquirido, justificando as opções escolhidas.	- Partilha das criações e respetiva justificação/fundamentação. (duração: 10 minutos)	- Analítico/crítico - Respeitador do outro e da diferença	- Grelha de observação do professor - Anexo 1
Encerramento	- Autoavaliação das aprendizagens adquiridas a partir das justificações apresentadas. Heteroavaliação e reflexão conjunta entre o professor e os alunos. (duração: 5 minutos)			
Recurso didáticos	- Projetor, quadro, computador, caderno diário.			
Previsão da sequência Pós Aula	- Caso os alunos revelem algumas dificuldades na realização das tarefas propostas, serão sugeridos alguns exercícios para consolidarem as aprendizagens, como trabalho de casa.			
Bibliografia / Webgrafia	<p>- Adler, S. (2002). <i>The study of orchestration</i>. W. W. Norton & Company, Inc.</p> <p>- Candeias, F., Fernandes, D. & Machado, E. (2020). <i>Para uma avaliação pedagógica: dinâmicas e processos de formação no Projeto Maia (2019-2020)</i>. Ministério da Educação / Direção-Geral da Educação (DGE). Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/relatorio_projeto_maia.pdf</p> <p>- Costa, A. & Faria, L. (2013). Aprendizagem social e emocional: reflexões sobre a teoria e a prática na escola portuguesa. <i>Análise psicológica</i>, 4(XXXI), pp. 407-424. Disponível em: http://publicacoes.ispa.pt/index.php/ap/article/view/701/pdf</p> <p>- Machado, E. (2020). <i>Participação dos alunos nos processos de avaliação</i>. Folha de apoio à formação. Projeto MAIA. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Direção Geral de Educação do Ministério da Educação. Disponível em: https://apoioescolas.dge.mec.pt/sites/default/files/2021-02/folha_participacao_dos_alunos_nos_processos_de_avaliacao.pdf</p> <p>- Santos, M. et al. (2020). <i>Estado da Educação 2019</i>. Edição 2020. Conselho Nacional de Educação (CNE). Disponível em: https://www.cnedu.pt/pt/publicacoes/estado-da-educacao/1615-estado-da-educacao-2020</p>			
Legislação	<p>- Portaria n.º 229-A/2018 do Ministério da Educação e Ciência (2018). Diário da República: I série, 1.º suplemento, n.º 156. https://dre.pt/home/-/dre/116068173/details/maximized</p> <p>- Decreto-lei n.º 55/2018 do Ministério da Educação e Ciência (2018). Diário da República: I série, n.º 129. https://dre.pt/home/-/dre/115652962/details/maximized</p> <p>- Decreto-lei n.º 54/2018 do Ministério da Educação e Ciência (2018). Diário da República: I série, n.º 129. https://dre.pt/home/-/dre/115652961/details/maximized</p>			
ANEXOS				
- Grelha de observação do professor				



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ANEXO I

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR

Análise e Técnicas de Composição



CATÓLICA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
E PSICOLOGIA

PORTO

Data: 24 de abril de 2021

Critérios de observação	Aluno 1	Aluno 2	Aluno3	Aluno 4
Reconhece as técnicas composicionais utilizadas nos exemplos apresentados				
Cria uma frase musical a partir de uma célula dada				
Justifica as opções criativas com argumentos válidos				
Mantém uma atitude colaborante				
Revela empenho na realização das atividades propostas				

Planificação de aula

Plano de Aula: Nº 75/114 Disciplina: História da Cultura e das Artes Curso: Secundário de Música Regime: Supletivo		Ano/ Grau: 10.º ano / 6.º grau Duração: 45 minutos Data: 24 de abril de 2021 Docente Estagiário: Miguel Brandão		
Situação e contextualização				
Nas aulas anteriores, foram introduzidos os principais géneros de música vocal sacra e profana do período Renascentista.				
Abertura da Aula				
Acolhimento. Explicação das atividades a realizar. Clarificação das aprendizagens que deverão fazer e como as deverão evidenciar. (duração: 5 minutos)				
1. Conceitos-chave da disciplina/ Ideias-chave /Atitudes e valores <i>(estruturantes propostos para esta aula)</i>				
Renascimento; Música Vocal; Géneros Musicais.				
2. Reportório / Peças / Estudos				
Armstrong, L. (s/d). When the saints go marching in. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wyLibMBpGDA Câmara, F. H. (2020/09/28). Graças ao Senhor. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ayRokgnCiOU Dylan, B. (s/d). Blowing In The Wind (Live On TV, March 1963). [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vWwgrijlMXA Fernandes, H. (2009/01/04). Ao teu altar. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qjb-wHETmus Gurfunkel, A. & Simon, P. (2012/08/31). El Condor Pasa – Paul Simon & Garfunkel. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QqJvaMeaDtU Neves, A. (2016/02/28). Ao amor que te arrasta. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GjsEfJvk254				
3. Organizador	4. Aprendizagens essenciais (conhecimentos, capacidades, atitudes e valores)	5. Ações estratégicas de ensino alinhadas ao Perfil dos Alunos (por etapas, em sequência)	6. Descritores do Perfil dos Alunos	7. Avaliação (instrumentos e técnicas a aplicar)
A Cultura do Palácio	- Caracterizar o estilo composicional do Renascimento, identificando os respetivos compositores e géneros sacros e profanos.	- Apresentação dos géneros de música vocal sacra e profana usados no Renascimento a partir de um powerpoint. (duração: 15 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado	- Grelha de observação do professor – Anexo I

	- Reconhecer a utilização de música profana em contexto sacro, avaliando o impacto dessa escolha estabelecendo uma ligação entre as práticas do passado e a atualidade.	- Visualização de vários vídeos no youtube de interpretações de músicas profanas em contexto sacro. - Identificação das partes do Ordinário da Missa. (duração: 15 minutos)	- Conhecedor/sabedor/culto/informado - Crítico/analítico - Participativo/colaborador	- Grelha de observação do professor – Anexo I
Encerramento	- Autoavaliação das aprendizagens adquiridas, recorrendo à ferramenta digital “Wall of Fame” - Anexo 2. Desta forma os alunos poderão autorregular as suas aprendizagens em casa durante a semana. Heteroavaliação e reflexão conjunta entre o professor e os alunos. (duração: 10 minutos)			
Recurso didáticos	- Projetor, quadro, computador, caderno diário, Powerpoint, Youtube e a ferramenta digital “Wall of Fame”.			
Previsão da sequência Pós Aula	- Caso os alunos revelem algumas dificuldades, serão sugeridas leituras a fim de que consolidem as aprendizagens em casa.			
Bibliografia Webgrafia	<p>- Borges, M. J. & Cardoso, J. P. (2008). <i>História da música: da antiguidade ao renascimento - Volume 1</i> (1.ª ed.). Sebenta Editora.</p> <p>- Brandão, R. (2020). <i>Wall of Fame</i>. Ferramenta digital de apoio ao estudo à disciplina de História da Cultura e das Artes. Disponível em: https://sinjacreations.org/rm9fora/v3/</p> <p>- Groudt, D. J. & Palisca, C. V. (2005). <i>História da música ocidental</i> (3.ª ed.). Gradiva.</p> <p>- Hodeir, A. (2002). <i>As formas da música</i>. Edições 70.</p> <p>- Machado, E. (2020). <i>Participação dos alunos nos processos de avaliação</i>. Folha de apoio à formação. Projeto MAIA. Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Direção Geral de Educação do Ministério da Educação. Disponível em: https://apoioescolas.dge.mec.pt/sites/default/files/2021-02/folha_participacao_dos_alunos_nos_processos_de_avaliacao.pdf</p> <p>- Moore, D. (2001). <i>Guia dos estilos musicais</i>. Edições 70.</p> <p>- Platzer, F. (2006). <i>Compêndio de música</i>. Edições 70.</p>			
Legislação	<p>- Portaria n.º 229-A/2018 do Ministério da Educação e Ciência (2018). Diário da República: I série, 1.º suplemento, n.º 156. https://dre.pt/home/-/dre/116068173/details/maximized</p> <p>- Decreto-lei n.º 55/2018 do Ministério da Educação e Ciência (2018). Diário da República: I série, n.º 129. https://dre.pt/home/-/dre/115652962/details/maximized</p> <p>- Decreto-lei n.º 54/2018 do Ministério da Educação e Ciência (2018). Diário da República: I série, n.º 129. https://dre.pt/home/-/dre/115652961/details/maximized</p>			

ANEXOS

- Grelha de observação do professor
- Wall of Fame. Disponível em: <https://sinjacreations.org/rm9fora/v3/>

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS

Linguagens e textos (A)	Informação e comunicação (B)	Raciocínio e resolução de problemas (C)	Pensamento crítico e pensamento criativo (D)	Relacionamento interpessoal (E)
Desenvolvimento pessoal e autonomia (F)	Bem-estar, saúde e ambiente (G)	Sensibilidade estética e artística (H)	Saber científico, técnico e tecnológico (I)	Consciência e domínio do corpo (J)

ANEXO I

GRELHA DE OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR

História da Cultura e das Artes

Data: 24 de abril de 2021

Critérios de observação	Aluno 1	Aluno 2	Aluno3	Aluno 4
Identifica os géneros de música vocal sacra e profana usados no Renascimento				
Identifica as partes do Ordinário da Missa				
Identifica os principais compositores associados ao Renascimento				
Estabelece uma ligação entre as práticas do passado e a atualidade, relativamente à utilização de música profana em contexto sacro.				
Mantém uma atitude colaborante na avaliação entre pares				
Revela empenho na realização das atividades propostas				

ANEXO II

- Ferramenta Digital "Wall of Fame". Disponível em: <https://sinjacreations.org/rm9fora/v3/>

Anexo II: Materiais didáticos construídos/utilizados

Ferramenta Digital *Wall of Fame*

LISTA DE COMPOSITORES JOGOS - OPÇÕES CRÉDITOS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Bach
Bach (Filho)
Balakiev
Barber
Barraqué
Bartók
Beethoven
Bellini
Berg
Berlioz
Bernstein
Berwald
Binchois
Bingen

Birtwistle
Bizet
Boccherini
Bomtempo
Borodin
Boulanger
Boulez
Brahms
Britten
Bruckner
Busoni
Byrd

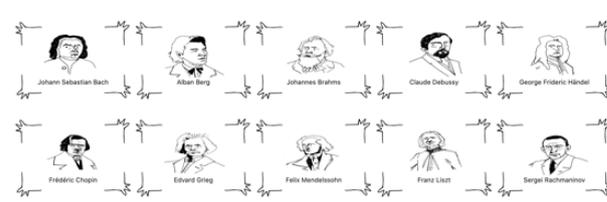


ALBAN BERG
- Segunda escola de Viena
- Wozzeck
- Início do século XX
- Áustria

Comear

Tempo: 43
Pontuação: 100
Ronda: 2

LISTA DE COMPOSITORES JOGOS - OPÇÕES CRÉDITOS



DICAS
Prelúdio em Dó# menor
Concerto para Piano n.º 2

Comear

Tempo: 43
Pontuação: 100
Ronda: 2

LISTA DE COMPOSITORES JOGOS - OPÇÕES CRÉDITOS

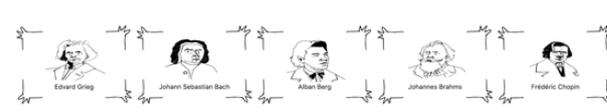



MÚSICA
Tannhäuser - Overture

Comear

Tempo: 10
Pontuação: 2
Ronda: 1

LISTA DE COMPOSITORES JOGOS - OPÇÕES CRÉDITOS



Óperas húngaras
Sinfonia n.º 4 em Mi menor, Op. 98
Romântico
Jazzman

Nacionalismo
Peer Gynt
Pós-Romântico
Noruega

Idílio segundo São Mateus
Concertos Brandeburgueses
Barroco
Alemanha

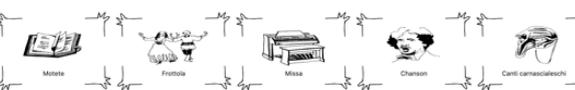
Segunda escola de Viena
Wozzeck
Início do século XX
Áustria

Sonata para piano, n.º 3, em si menor
Prelúdios
Romântico
Antonín Dvořák

Comear

Tempo: 57
Pontuação: 0
Ronda: 0

LISTA DE COMPOSITORES JOGOS - OPÇÕES CRÉDITOS



Motete
Frotola
Missa
Chanson
Cantic camacoleseschi

Primícia a tradição da balata e até uma tradição de improvisação lírica.
Toda a forma de música polifónica sacra que não é parte da Missa.
Temática geralmente amorosa, mas abusa também temas do dia-a-dia.
Xpica, Gloria, Credo, Sanctus e Agnus Dei.
Forma muito peculiar italiana, que se praticava sobretudo em Florença, no Carnaval.

Comear

Tempo: 57
Pontuação: 0
Ronda: 0

LISTA DE COMPOSITORES JOGOS - OPÇÕES CRÉDITOS



CRIAÇÃO
creations

CEO e música: Miguel Brandão
Ilustração: Aldina Antunes
Animação e vetorização: Helder Antunes
Programação: José Antunes
Consultor: Rui Antunes
Consultor: Pedro Moreira
Consultor: Micael Costa

Powerpoint sobre Mecanismos de Contraponto Imitativo

Mecanismos de Contraponto Imitativo

Atividade de Revisão

1

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Sequência

- repetição de um padrão em graus sucessivamente diferentes da escala na mesma voz



A musical score in treble clef, 2/4 time, showing a sequence of eighth-note patterns. The first pattern is on G4, the second on A4, and the third on B4. A 'dim.' marking is present above the second pattern.

2

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Imitação

- repetição de um padrão numa segunda voz imediatamente depois do seu aparecimento na primeira
- Estrita (real): coincide exatamente com as relações intervalares e rítmicas do primeiro motivo
- Livre (tonal): não coincide exatamente com as relações intervalares e rítmicas do primeiro motivo



A musical score in treble clef, 3/4 time, titled 'Allegro tranquillo. # 104.' It shows a first voice with a melodic motif and a second voice that imitates it. A 'mf' marking is present.

3

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Repetição

- repetição imediata de um motivo na mesma voz ou vozes



A musical score in treble clef, 2/4 time, showing a melodic motif in the first voice that is immediately repeated in the second voice. A 'f' marking is present.

4

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Aumentação

- multiplicação numa proporção uniforme do valor rítmico de cada nota e pausa de um dado motivo ou tema



A musical score in treble clef, 2/4 time, titled 'Andante con moto'. It shows a melodic motif that is repeated with a longer note value. Measure numbers 77, 78, 79, 80, 81, and 82 are indicated.

5

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Diminuição

- redução numa proporção uniforme do valor rítmico de cada nota e pausa de um dado motivo ou tema



A musical score in treble clef, 2/4 time, showing a melodic motif that is repeated with a shorter note value.

6

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Retrógrado (*Cancrizans*, à caranguejo)

- ◇ reprodução de um motivo na ordem contrária



7

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Inversão – Inversão diatônica (tipo de intervalo)

- ◇ inversão consistente dos intervalos de um motivo na direção contrária

Inversão – Inversão cromática (tipo e qualidade de intervalo)

- ◇ tanto a extensão intervalar (quantidade) como o grau exato (qualidade) são retidas



8

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Contraponto invertível

- ◇ inversão mútua de partes, de modo que a parte superior se torna como a inferior e vice-versa
- ◇ contraponto duplo: duas partes; contraponto triplo: três partes



9

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Nota pedal

- ◇ uso de uma nota com duração considerável, normalmente no baixo mas possivelmente numa parte interior ou superior, que se prolonga contra alteração de harmonia
- ◇ também conhecida como *bourdon* ou *drone*



10

Mecanismos do contraponto (Stein, 1962)

Mudança de modo

- ◇ na música tonal, a repetição de um motivo menor em maior ou vice-versa

Transposição cromática

- ◇ a repetição de uma secção ou porção de secção numa nova tonalidade

Transposição diatônica

- ◇ a repetição de uma secção ou porção de secção na mesma tonalidade em que o motivo foi gerado

Stretto

- ◇ imitação sobreposta, que ocorre quando a segunda voz começa um motivo antes da primeira voz ter concluído a apresentação do seu motivo

11

Referências Bibliográficas

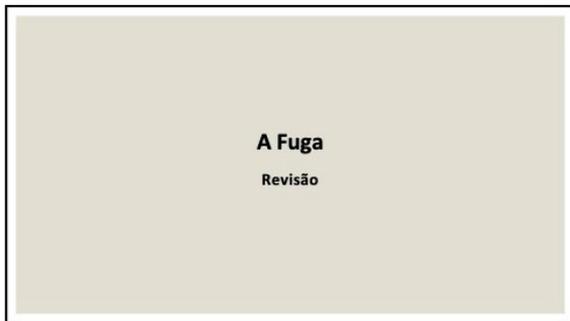
Michels, Ulrich. (2003). *Atlas de Música I*. Gradiva.

Stein, L. (1962). *Structure and Style – The Study and Analysis of Musical Forms*. Summy-Birchard Music.

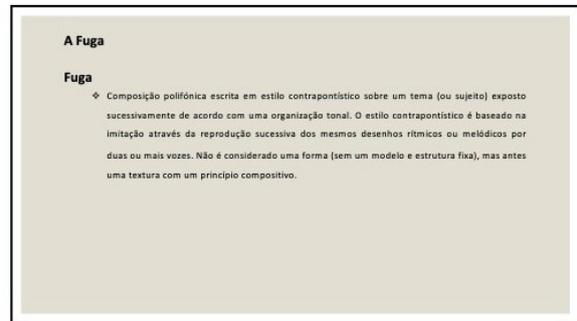
Vasquez, J. R. G. (2007). *Bach – 15 Invenções a dos vozes. Análisis y metodología de trabajo*. Instituto de Educación Musical.

12

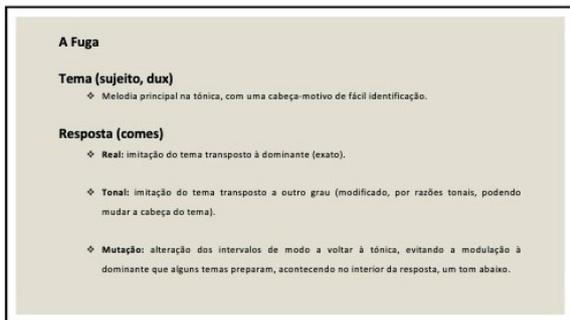
Powerpoint sobre A Fuga



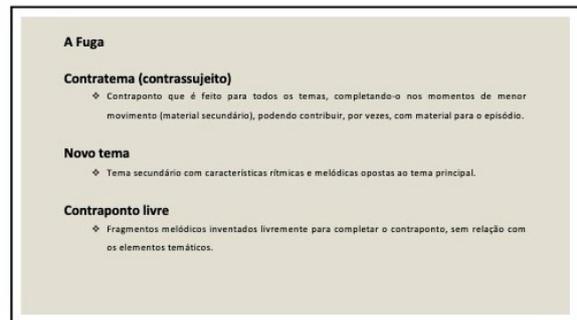
1



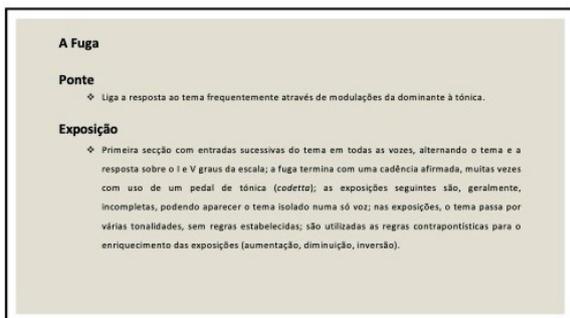
2



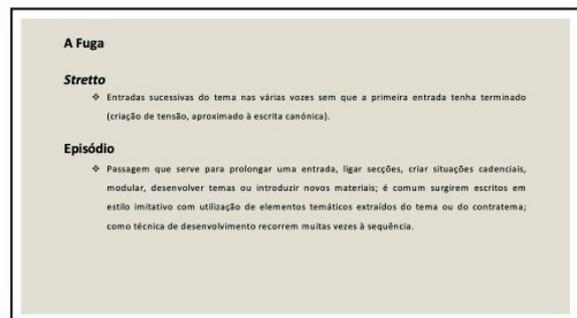
3



4



5



6

A Fuga

Allegro

Dôm

1.ª EXPOSIÇÃO

PONTEINTERLÓDIO

1.ª EPISÓDIO

7

A Fuga

1.ª EPISÓDIO

2.ª EXPOSIÇÃO

Mibém

2.ª EPISÓDIO

3.ª EXPOSIÇÃO

Dôm

8

A Fuga

3.ª EPISÓDIO

Solm

4.ª EXPOSIÇÃO

Dôm

9

A Fuga

4.ª EPISÓDIO

Dôm

5.ª EXPOSIÇÃO

10

A Fuga

5.ª EXPOSIÇÃO

Dôm

NOTA PEDAL

11

Powerpoint sobre a Escola de Notre-Dame

Escola de Notre-Dame

Diagrama que mostra a hierarquia da Escola de Notre-Dame. No topo, há um círculo com o nome 'Escola de Notre-Dame'. Abaixo dele, há dois retângulos: 'Léonin' e 'Pérotin'. Linhas vermelhas apontam de 'Léonin' e 'Pérotin' para o círculo central. Há também um ícone de um organista e um ícone de um livro.

1

Léonin

Ícone de Léonin, um homem com uma túnica e um livro.

- Grande mestre de polifonia ou *organum*
- Autor do grande livro de organum "*Magnus liber organi de gradualis et antiphonario*"

Ícone de um manuscrito com uma página de organum.

2

Pérotin

Ícone de Pérotin, um homem com uma túnica e um livro.

- Sucessor de Léonin
- "*Optimus discantor*"
- Inseriu cláusulas em estilo discante

Ícone de um organista tocando um órgão.

3

Modos rítmicos

- I. Troqueu ___ U
- II. Jambo U ___
- III. Dáctilo ___ U U
- IV. Anapeste U U ___
- V. Espondeu ___ ___
- VI. Tribaque U U U

4

Gêneros da Polifonia Parisiense

- Organum
- Conductus
- Motete

5

Motete

- Finais do 1.º quartel do século XIII
- Nasce da adição silábica de texto à melodia do *duplum* de uma cláusula preexistente
- O *duplum* com texto denominava-se *motetus* e ao género aplicou-se o mesmo nome: **motete** ou **moteto**
- Vai passar a ser um género autónomo
- Os textos podem ser latinos, franceses ou bilingues

6

Terminologia do Motete

- **Motete simples:** 2 vozes (o mais antigo)
- **Motete duplo:** 3 vozes (Tenor, motetus, triplum)
- **Motete triplum:** 4 vozes (Tenor, motetus, triplum e quadruplum)
- **Motete conductus:** pode ser a 3 ou 4 vozes

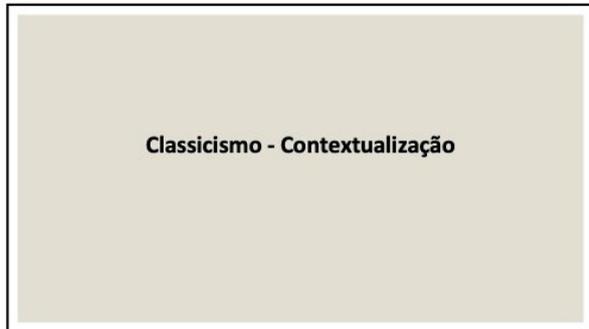
7

Características do Motete do séc. XIII

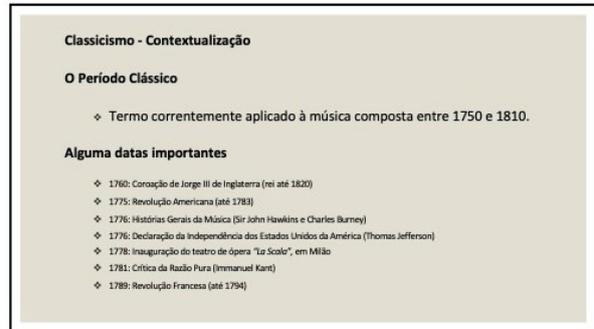
- **Politextualidade:** mantém-se até ao século XVI
- **Tenor preexistente:** oriundo do repertório litúrgico

8

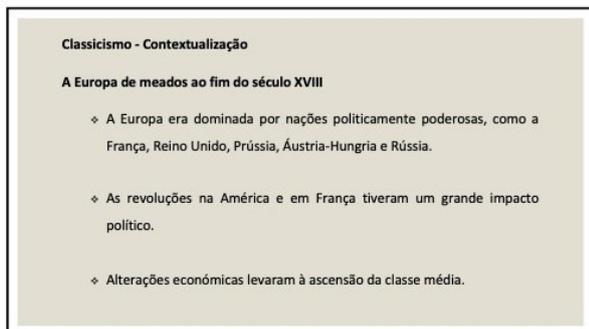
Powerpoint sobre Classicismo - Contextualização



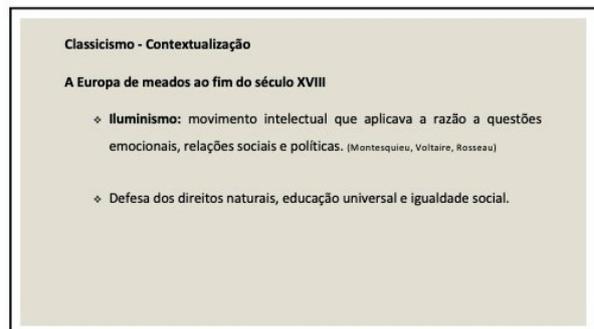
1



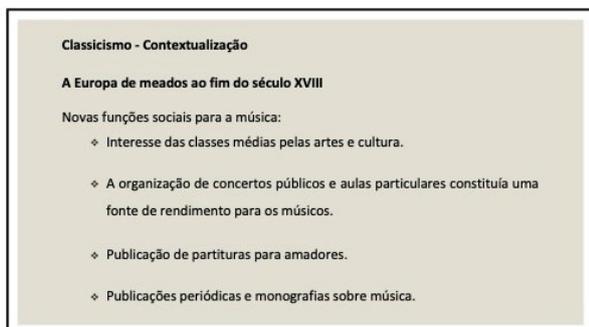
2



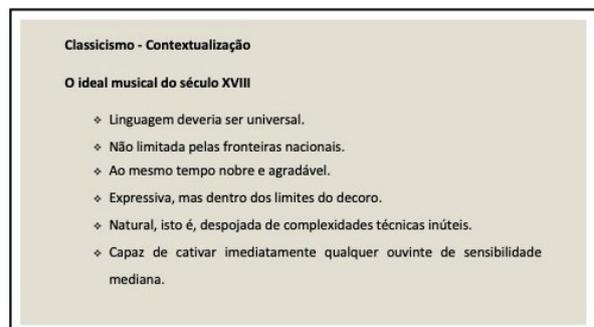
3



4



5



6

Classicismo - Contextualização

Estilos musicais em meados do século XVIII

- ◊ Coexistência do estilo barroco com novos estilos.
- ◊ Novos valores:
 - ◊ Crítica da complexidade contrapontística.
 - ◊ Melodias curtas, acompanhamentos simples.
 - ◊ Cultivo da simplicidade e naturalidade.

7

Classicismo - Contextualização

Estilos musicais em meados do século XVIII

- ◊ Novos estilos:
 - ◊ **Galante (Galant)**: melodias baseadas em motivos breves e combinadas em períodos alargados, harmonias simples. (Sammartini)
 - ◊ **Empfindsamkeit**: seqüências harmônicas não convencionais, melodias livres, próximas da fala, cromatismo. (Carl Philipp Emanuel Bach)

8

Classicismo - Contextualização

Características do estilo clássico

- ◊ **Periodicidade**
 - ◊ Frases curtas de dimensão regular.
 - ◊ Aplicação dos princípios da retórica.
- ◊ **Harmonia**
 - ◊ Hierarquia de cadências.
 - ◊ Ritmo harmônico lento.
 - ◊ Baixo de Alberti.
- ◊ **Contrastes**

9

Classicismo - Contextualização

Características do estilo clássico	Características da música do período barroco
◊ Periodicidade <ul style="list-style-type: none"> ◊ Frases curtas de dimensão regular. ◊ Aplicação dos princípios da retórica. 	◊ Polaridade baixo/agudo.
◊ Harmonia <ul style="list-style-type: none"> ◊ Hierarquia de cadências. ◊ Ritmo harmônico lento. ◊ Baixo de Alberti. 	◊ Uso do baixo contínuo.
◊ Contrastes	◊ Estilo concertato.
	◊ Temperamentos.
	◊ Harmonia: domina o contraponto; cromatismo.
	◊ Ritmo: regular vs livre.
	◊ Estilo idiomático.
	◊ Improvisação e ornamentação.

10

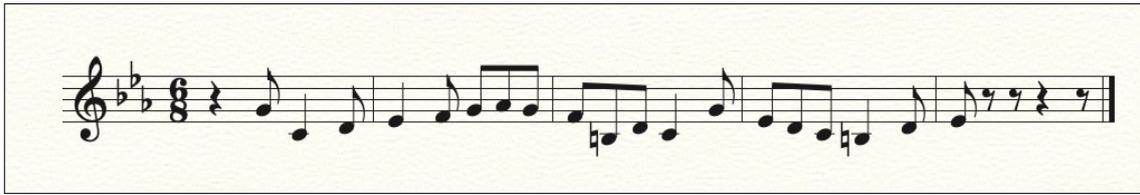
Classicismo - Contextualização

Alguns dos principais compositores

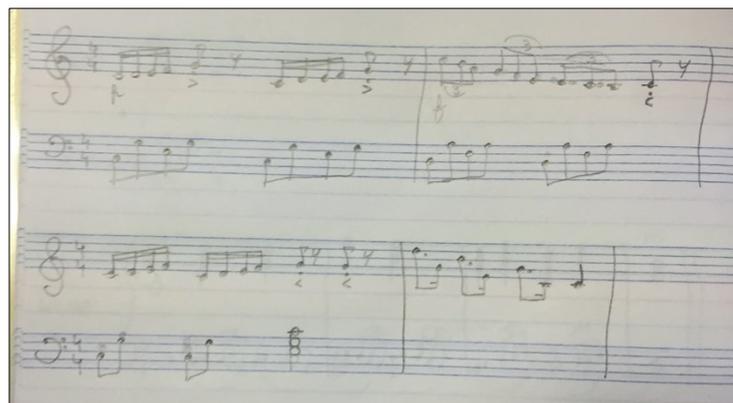
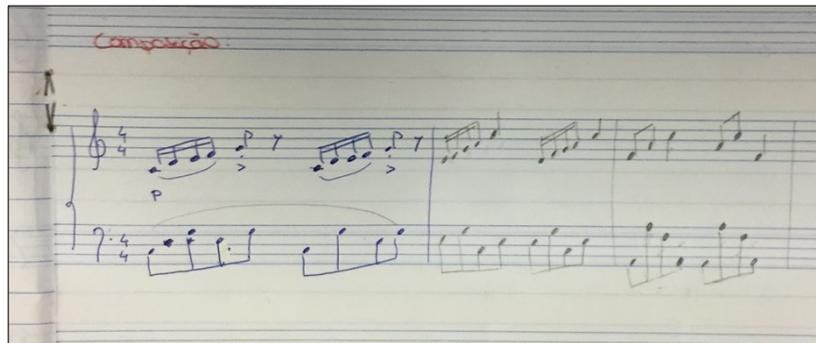
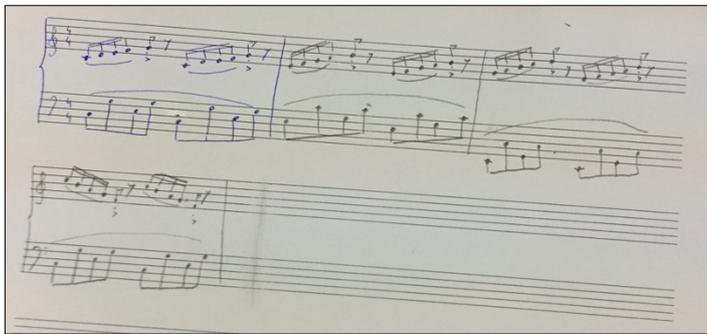
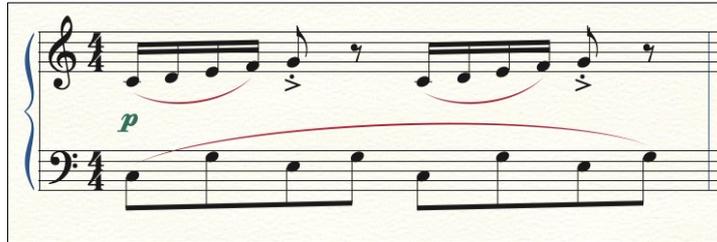
- ◊ Gluck
- ◊ Haydn
- ◊ Mozart
- ◊ Beethoven (transição)

11

Tema de Fuga trabalhado pelos alunos



Exercício de criação a partir de uma célula dada



QUIZIZZ

Mecanismos usados em contraponto imitativo

9 Questions

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1.



a) Aumentação

b) Imitação

c) Inversão

d) Stretto

2.



a) Mudança de Modo

b) Inversão

c) Contraponto Invertível

d) Repetição

3.



a) Inversão

b) Repetição

c) Diminuição

d) Sequência

4.



a) Aumentação

b) Nota Pedal

c) Inversão

d) Imitação

5. 

- a) Inversão Diatônica
- b) Retrógrado
- c) Sequência
- d) Stretto

6. 

- a) Imitação
- b) Nota Pedal
- c) Stretto
- d) Sequência

7. 

- a) Inversão
- b) Mudança de Modo
- c) Repetição
- d) Imitação

8. 

- a) Retrógrado
- b) Inversão
- c) Sequência
- d) Imitação

9. 

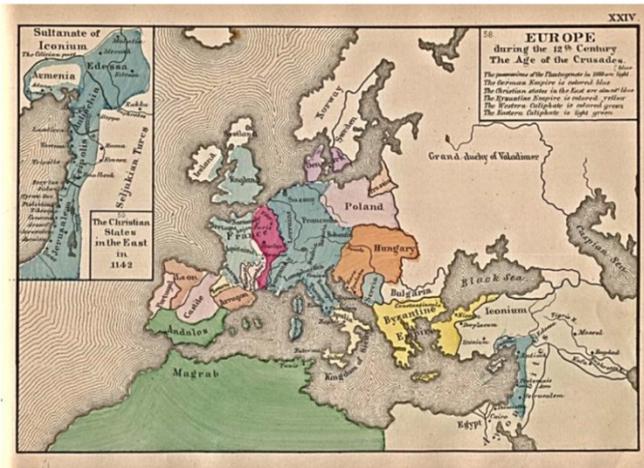
- a) Stretto
- b) Retrógrado
- c) Sequência
- d) Contraponto Invertível

Play again! Assign as practice Review questions Show Time Taken Exit

Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9
6910 (88%)	44%	44%	67%	56%	67%	67%	56%	56%	78%
6740 (88%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
6450 (77%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓
5740 (77%)	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4390 (55%)	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗
4200 (55%)	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓
3220 (44%)	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
3010 (44%)	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓
0 (0%)	!	!	!	!	!	!	!	!	!

Whiteboard explainer | DEC 11, 2020

O SÉCULO XI TEM UMA IMPORTÂNCIA CRUCIAL NA HISTÓRIA DO OCIDENTE.



O CENTRO CULTURAL EUROPEU DESLOCA-SE PARA O NORTE DE FRANÇA, COM SEDE EM PARIS.



CREATED USING
POWTOON

Whiteboard explainer | DEC 11, 2020

A QUE SE DEVE A MUDANÇA?

AUMENTO DA POPULAÇÃO

REANIMAR DA VIDA ECONÔMICA

NASCIMENTO DE MODERNAS CIDADES

PRESTÍGIO DOS REIS FRANCESES

PRIMÓRDIOS DAS UNIVERSIDADES



CREATED USING
POWTOON

Ferramenta digital *Hot Potatoes*

Complete the crossword, then click on "Check" to check your answer. If you are stuck, you can click on "Hint" to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Check

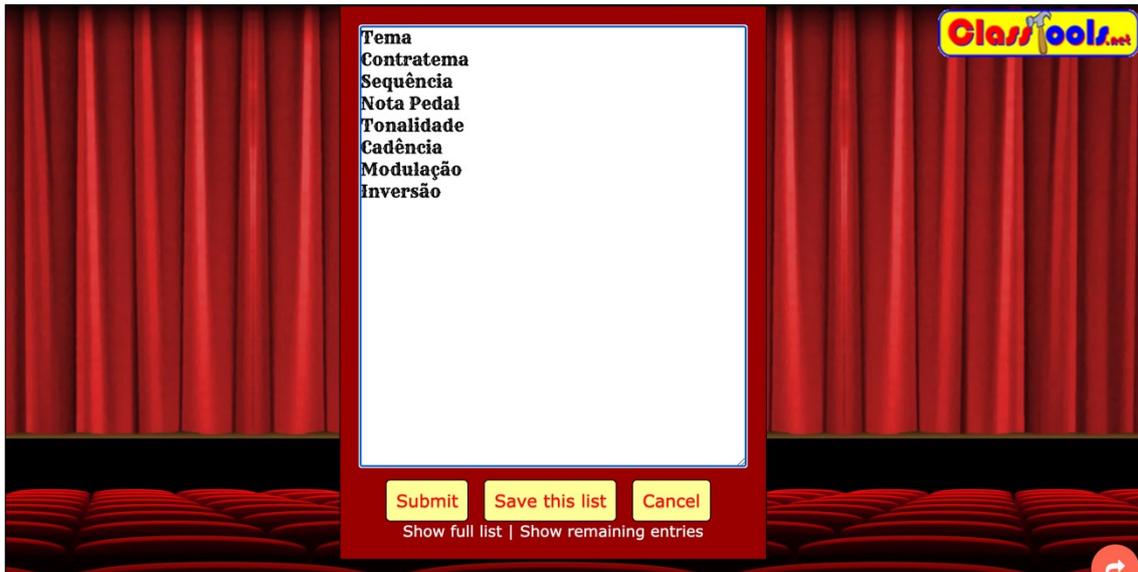
Correct! Well done.
Your score is 100%.

Across: 10: Período da História da Música caracterizado pelo Baixo de Alberti, ritmo harmônico lento e frases curtas de dimensão regular.

1 E M P F 2 I N D S A M K E I T
L
U
3 M O Z A R T
I
4 G A L A N T E
I
5 R O S S E 6 A U
M L
O 7 B A R R O C O
E
8 F R A N Ç A
T
9 H
10 C L A S S I C I S M O
Y
D
N

Check

Ferramenta digital *Random Name Picker*



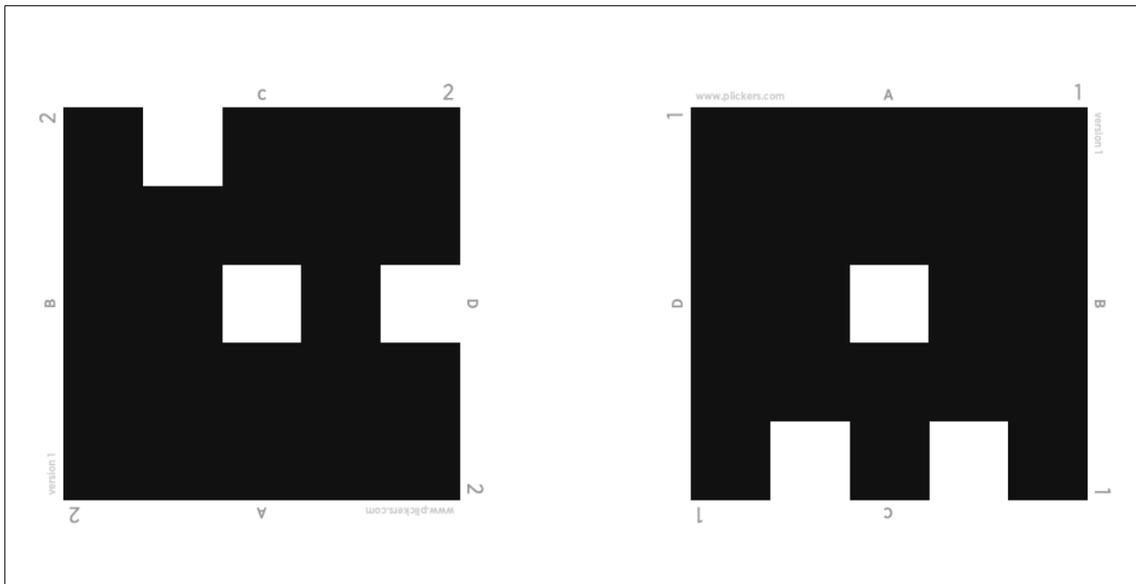
Ferramenta digital *Mozart Dice Game*

Generate song:

96	22	141	41	105	122	11	30	70	121	26	9	112	49	109	14
32	6	128	63	146	46	134	81	117	39	126	56	174	18	116	83
69	95	158	13	153	55	110	24	66	139	15	132	73	58	145	79
40	17	113	85	161	2	159	100	90	176	7	34	67	160	52	170
148	74	163	45	80	97	36	107	25	143	64	125	76	136	1	93
104	157	27	167	154	68	118	91	138	71	150	29	101	162	23	151
152	60	171	53	99	133	21	127	16	155	57	175	43	168	89	172
119	84	114	50	140	86	169	94	120	88	48	166	51	115	72	111
98	142	42	156	75	129	62	123	65	77	19	82	137	38	149	8
3	87	165	61	135	47	147	33	102	4	31	164	144	59	173	78
54	130	10	103	28	37	106	5	35	20	108	92	12	124	44	131

Mozart Dice Game

Ferramenta digital *Plickers*



QUESTIONS

ALL ANSWERED 

1. Onde se situavam as duas primeiras universidades francesas?

75%

- A Limoges e Bourges
- B Bourges e Paris
- C Paris e Borgonha
- D Toulouse e Caen

2. Indica o nome dos dois primeiros compositores associados à Escola de Notre-Dame.

100%

- A Léonin e Tintin
- B Léonin e Pérotin
- C Pérotin e Rembrandt
- D Pérotin e Anónimo IV

3. Indica o nome do grande livro de organum atribuído a Léonin.

100%

- A Magnus liber organi de graduali et antiphonario
- B Minor liber organalis de organum
- C Magnus liber antiphona e parnassum
- D Gradus ad Parnassum

4. Troqueu e Anapeste são nomes de...

75%

- A Compositores associados à escola de Notre-Dame
- B Géneros musicais polifónicos
- C Modos rítmicos
- D Obras de repertório litúrgico

5. Indica os géneros polifónicos associados à Escola de Notre-Dame.

75%

- A Organum, motete e madrigal
- B Organum, conductus e madrigal
- C Organum, fuga e motete
- D Organum, conductus e motete

Johann Sebastian Bach

Two Part Invention No 4

The image displays the musical score for Johann Sebastian Bach's Two Part Invention No. 4, measures 1 through 28. The score is written for two staves, Treble and Bass clef, in a 3/8 time signature. The key signature is one flat (B-flat). The piece is characterized by its rhythmic complexity, featuring a mix of eighth and sixteenth notes, often beamed together. The first system (measures 1-6) shows the right hand starting with a melodic line while the left hand has rests. The second system (measures 7-12) features a more active left hand with a steady eighth-note pattern. The third system (measures 13-18) includes a trill in the right hand. The fourth system (measures 19-24) features a long melodic line in the right hand. The fifth system (measures 25-28) concludes the piece with a final cadence in the right hand and a sustained note in the left hand.

30

Musical notation for measures 30-34. The treble clef staff contains a melodic line with eighth and sixteenth notes, including a trill in measure 33. The bass clef staff contains a bass line with dotted half notes and eighth notes.

35

Musical notation for measures 35-40. The treble clef staff features a melodic line with eighth notes and a trill in measure 37. The bass clef staff has a bass line with eighth notes and a sixteenth-note pattern in measure 39.

41

Musical notation for measures 41-46. The treble clef staff includes a melodic line with eighth notes and a grace note in measure 43. The bass clef staff contains a bass line with eighth notes and a sixteenth-note pattern in measure 45.

47

Musical notation for measures 47-51. The treble clef staff shows a melodic line with eighth notes and a fermata in measure 51. The bass clef staff has a bass line with eighth notes and a sixteenth-note pattern in measure 50.

Fuga II

a 3 Voce

1ª Exposição

cabeça cauda contratema

saltos intervalares graus conjuntos

Dóm

ponte/interlúdio

1º episódio

Dóm

2ª Exposição

MibM

2º episódio

MibM

Dóm

3ª Exposição

E. P. 11989

16 3º episódio

Solm

19 4ª exposição

Dóm

22 4º episódio

Dó Fá Sib Mib Láb re

Dóm (Seqüência harmónica por 5ª descendentes)

25 5ª exposição

sol dó sol sol

dóm

28 nota pedal Picarda

dóm

E. P. 11949

FUGA XVI.

1ª Exposição

a 4.

Solm

The musical score consists of six systems of grand staff notation. Blue brackets and lines highlight specific melodic and harmonic phrases across the systems. Red text labels identify key sections: '1ª Exposição' at the beginning, 'Episódio 1' in the third system, 'Exposição 2' in the fourth system, 'C. P.' (Coda) in the fourth system, 'SibM' (Sibyllenchorale) in the fifth system, and 'Stretto' at the end. Measure numbers 10 and 15 are also indicated.

B.W.XIV.

Stretto

B.W. XIV.

Cadência Picarda

ANLEITUNG

INSTRUCTION

Walzer oder Schleifer mit zwei
Würfeln zu componiren, so
viele man will, ohne
etwas von der Musik
oder Composition
zu verstehen.

Pour composer autant de Walzer
ou Schleifer que l'on veut,
par le moyen de 2. Dés
sans savoir la
Musique ou la
Composition.

P A R

W. A. MOZART.

INSTRUCTION

ISTRUZIONE

To compose without
the least knowledge
of Music so much German
Walzer or Schleifer as
one pleases, by throwing a
certain Number with two Dice.

Per comporre
delle Walzer
oppure Schleifer
col mezzo di due Dadi
senza aver la minima notizia di
Musica ovvero della Composizione.

CHÉZ

N. Simrock

À BONN.

ANLEITUNG

Wälzer oder Schleifer mit 2 Würfeln zu componieren, ohne Musikalisch zu seyn, noch von der Composition etwas zu verstehen.

- 1) Die Großen Buchstaben A bis H, Welche über den 8. Columnen der Zahlentafeln stehen, zeigen die 8 Takte eines jeden Theils des Wälzers an; z. e. A den ersten; B den zweiten; C den dritten u. s. w. und die Zahlen in der Columnen darunter, zeigen die Nummer des Takts in den Noten.
- 2) Die Zahlen von 2 bis 12 geben die Summe der Zahlen, welche man mit zwei Würfeln werfen kann.
- 3) Man wirft also z. e. für den ersten Takt des ersten Theils des Wälzers mit 2 Würfeln 6, und sucht neben der Zahl 6, in der Columnen A, die Nummer des Takts 1+8, in der Musiktafel. Diesen Takt schreibt man aus und hat also den Anfang des Wälzers. Nun wirft man für den zweiten Takt z. e. 9, sucht neben 9, unter B, und findet 8+4, in der Musiktafel. Diesen Takt schreibt man nun zum ersten, und so fährt man fort, bis man nach 8 Würfeln den ersten Theil des Wälzers fertig hat. Dann setzt man das Repetitionszeichen und geht zum zweiten Theile über; will man nun einen längern Wälzer haben, so fängt man noch einmal von vorne an, und so gehts ins unendliche fort.

INSTRUCTION

To compose without the least knowledge of Music, German Walzer or Schleifer, by throwing a certain Number with two Dice.

- 1) The letters A—H, placed at the head of the 8 Columns of the Number-Tables show the 8, times of each part of the Walzer, viz. A, the first, B, the second, C, the third, &c. and the numbers in the Column under the letters, show the number of the time in the notes.
- 2) The numbers from 2 to 12 show the sum of the number that can be thrown.
- 3) For instance, in throwing for the first time of the first part of the Walzer, with two dice, the number 6, one looks next to that number in the Column A, for the 1+8th time in the notes. This time is written down, and makes the beginning of the Walzer. — For the second time, for instance, the number 9, being thrown, turn to the same table Column B, and the number 8+4 shall be found. This time is put next to the first, & one continues, in this manner, till the dice shall be thrown all the eight times, when likewise the first part of the Walzer shall be finish'd. The sign of repetition is further plac'd & the second part begun, & in case a still longer Walzer be desired, the beginning is again in the same manner, & one continues as long as one pleases.

INSTRUCTION

Pour composer de Walzer ou Schleifer, par le Moyen de deux Dèz, sans avoir la moindre Connoissance de la Musique ou de la Composition.

- 1) Les Lettres A—H, qui sont placées au dessus des 8 Colonnes des Tables de nombres, montrent le 8 Mesures de chaque partie du Walzer. Par Exemple: A, la premiere, B, la seconde, C, la troisieme, &c. et les nombres dans la Colonne des fois les lettres demontrent le nombre de la mesure, dans les notes.
- 2) Les nombres de 2 jusqu'à 12 montrent la somme du nombre qu'on peut jeter.
- 3) On jette donc par exemple, pour la premiere Mesure de la premiere partie du Walzer, avec deux dèz, 6 & cherche pres du nombre 6 dans la Colonne A. le nombre de la mesure 1+8 dans la Musique. L'on met cette mesure sur le papier & voila ce qui fait le commencement du Walzer. Apres cela on jette pour la seconde Mesure, p. e. 9. on cherche pres de 9 sous B, & on trouve No. 8+4 de la table de musique. L'on met cette mesure a coté de la premiere & l'on continue ainsi jusqu'apres avoir jetté les dèz huit fois, & alors on a achevé la premiere partie du Walzer; Ensuite on fait le signe de repetition & commence la 2^e partie. Veut on avoir un Walzer plus long, on recommence de la même maniere, & ainsi cela va à l'infini.

ISTRUZIONE

Per comporre delle Walzer, oppure Schleifer col mezzo di due Dadi, senza aver la minima Notizia di musica, ovvero della composizione.

- 1) Le lettere A—H, poste sopra le otto Colonne delle tavole dei Numeri mostrano le 8. Battute di ciascheduna parte del Walzer, per esempio A, la prima, B, la seconda, C, la terza, &c. e i Numeri nella colonna sotto le Lettere mostrano il Numero della battuta nelle note.
- 2) I Numeri di 2. sino 12. mostrano la somma del Numero che si può, eitare con due Dadi.
- 3) Si getta dunque per esempio per la prima battuta della prima parte del Walzer con due dadi 6; cercando presso del numero 6, nella colonna A il numero della battuta 1+8. nella tavola della Musica, e mettendo questa battuta in carta, si ha trovato il principio del Walzer. Poi si getta per la seconda battuta per esempio 9. si cerca presso del 9, sotto B, e si trova N^o 8+4, della tavola della Musica. Scrivendo questa battuta a canto della prima, e continuando in questa guisa sino ad aver gettato otto volte i Dadi, si ha finito la prima parte del Walzer. Finalmente si fa il segno del Ritornello, e si comincia la seconda parte quando si desidera un Walzer più lungo, si ricomincia nella stessa maniera, andando così sino all'infinito.

ZAHLENTAFEL.
TABLE de CHIFFRES.

Erster Theil.

Premiere Partie.

	A	B	C	D	E	F	G	H
2	96	22	141	41	108	122	11	30
3	32	6	128	63	146	46	134	81
4	69	95	158	13	153	55	110	24
5	40	17	113	85	161	2	159	100
6	148	74	163	45	80	97	36	107
7	104	157	27	167	154	68	118	91
8	162	60	171	53	99	133	21	127
9	119	54	114	50	140	86	169	94
10	98	142	42	156	75	129	62	123
11	3	87	165	61	135	47	147	33
12	54	130	10	103	28	37	106	5

Zweiter Theil.

Seconde Partie.

	A	B	C	D	E	F	G	H
2	70	121	26	9	112	49	109	14
3	117	39	126	36	174	18	116	83
4	66	139	15	132	73	58	145	79
5	90	176	7	34	67	160	52	170
6	25	143	64	125	76	136	1	93
7	138	71	150	29	101	162	23	161
8	16	155	57	175	43	168	89	172
9	120	88	45	166	51	115	72	111
10	65	77	19	82	137	38	149	8
11	102	4	31	164	144	59	173	78
12	35	20	108	92	12	124	44	131

TABLE de MUSIQUE.

5.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

First system of musical notation, measures 1-8. Treble and bass staves. Measure 5 has a first ending bracket. Measure 6 has a dynamic marking *l^{ro}*.

9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16.

Second system of musical notation, measures 9-16. Treble and bass staves.

17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.

Third system of musical notation, measures 17-24. Treble and bass staves. Measure 24 has a first ending bracket.

25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32.

Fourth system of musical notation, measures 25-32. Treble and bass staves. Measure 30 has a first ending bracket.

33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40.

Fifth system of musical notation, measures 33-40. Treble and bass staves. Measure 33 has a first ending bracket.

41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48.

Sixth system of musical notation, measures 41-48. Treble and bass staves.

4.

Musical notation for measures 49-56. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic values and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Measure numbers 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, and 56 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 57-64. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic values and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Measure numbers 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, and 64 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 65-72. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic values and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Measure numbers 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, and 72 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 73-80. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic values and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Measure numbers 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, and 80 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 81-88. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic values and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Measure numbers 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, and 88 are printed below the treble staff. A first ending bracket labeled '1.' spans measures 81-84, and a second ending bracket labeled '2.' spans measures 85-88.

Musical notation for measures 89-96. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. Measures 89-96 are numbered below the staves. The bass staff contains first and second endings for measures 91, 92, 94, and 95.

Musical notation for measures 97-104. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. Measures 97-104 are numbered below the staves. The bass staff contains first and second endings for measure 100.

Musical notation for measures 105-112. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. Measures 105-112 are numbered below the staves. The bass staff contains first and second endings for measure 107.

Musical notation for measures 113-120. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. Measures 113-120 are numbered below the staves.

Musical notation for measures 121-128. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. Measures 121-128 are numbered below the staves. The bass staff contains first and second endings for measures 122, 123, 125, and 126.

6.

Musical notation for measures 129-136. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment. Measure numbers 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, and 136 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 137-144. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment. Measure numbers 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, and 144 are printed below the treble staff. A fermata is present over measure 138.

Musical notation for measures 145-152. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment. Measure numbers 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, and 152 are printed below the treble staff. A fermata is present over measure 150.

Musical notation for measures 153-160. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment. Measure numbers 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, and 160 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 161-168. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment. Measure numbers 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, and 168 are printed below the treble staff.

Musical notation for measures 169-176. The system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The bass staff provides a harmonic accompaniment. Measure numbers 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, and 176 are printed below the treble staff.

De mãos dadas

Miguel Brandão

♩ = 80

Piano

mf

This system contains the first four measures of the piece. It is written for piano in 4/4 time. The right hand features a melodic line with eighth notes and quarter notes, accented with > marks. The left hand provides a steady accompaniment of eighth notes. The key signature has one sharp (F#).

Pno.

This system contains measures 5 through 8. The musical texture continues with the same melodic and accompaniment patterns as the first system.

Pno.

cresc.

This system contains measures 9 through 12. The dynamic marking *cresc.* (crescendo) is introduced at the beginning of this system, indicating a gradual increase in volume.

Pno.

This system contains measures 13 through 16. The musical notation continues with the established melodic and accompaniment patterns.

2 *accel.* De mãos dadas *a tempo*

16 **f** *pp* **mf**

19 *cresc. poco a poco*

23

27

31 *accel.* **fff**

The image shows a piano score for a piece titled "De mãos dadas". The score is written for piano (Pno.) and consists of five systems of two staves each. The first system starts at measure 2 and includes the instruction "accel." and the tempo change "a tempo". The dynamics are marked as **f**, *pp*, and **mf**. The second system starts at measure 16 and includes the instruction "cresc. poco a poco". The third system starts at measure 19. The fourth system starts at measure 23. The fifth system starts at measure 27 and includes the instruction "accel." and the dynamic marking **fff**. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some measures containing triplets. The key signature has one sharp (F#).

Pno.

Pno.

a tempo

mf

dim. poco a poco

Pno.

accel.

ppp

Bailado

Miguel Brandão

2014

♩ = 120

Piano

fff

Ped. * Ped.

Pno.

mp *mf*

* Ped. * Ped.

Pno.

f *p*

* Ped. * Ped.

Pno.

f

* Ped. * Ped.

Musical score for piano, measures 20-40, titled "Bailado". The score is written for piano (Pno.) and consists of five systems of two staves (treble and bass clef). Measure numbers 20, 24, 28, 32, and 37 are indicated at the start of each system. The piece features various dynamics including *pp*, *ff*, *fff*, *mf*, *f*, *mp*, *p*, and *pp*. There are several instances of *Red.* (Reduction) marked with an asterisk. The score includes complex textures with multiple notes per measure, some with slurs and accents. A *rit.* (ritardando) marking is present in measure 39. The key signature changes from one sharp (F#) to one flat (Bb) between measures 28 and 32. The time signature changes from 4/4 to 4/4 (with a common time signature change in measure 39) between measures 37 and 40.

42

Pno.

* Ped. * Ped. *

47

Pno.

f

* Ped. * Ped. *

53

Pno.

* Ped. *

58

Pno.

* Ped. *

64

Pno.

Pno.



69

p

Pno.



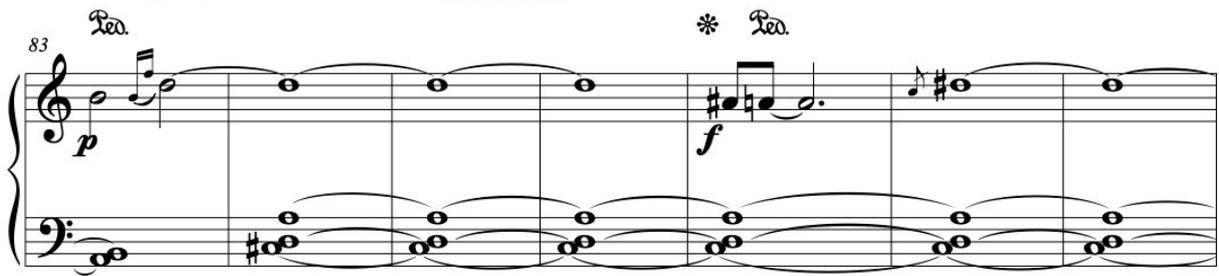
76

f

p

Ped.

Pno.



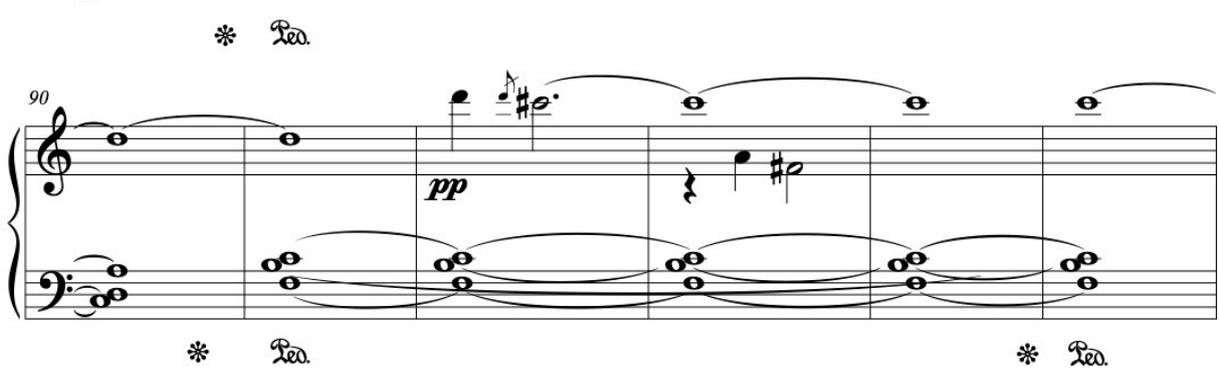
83

p

f

Ped.

Pno.

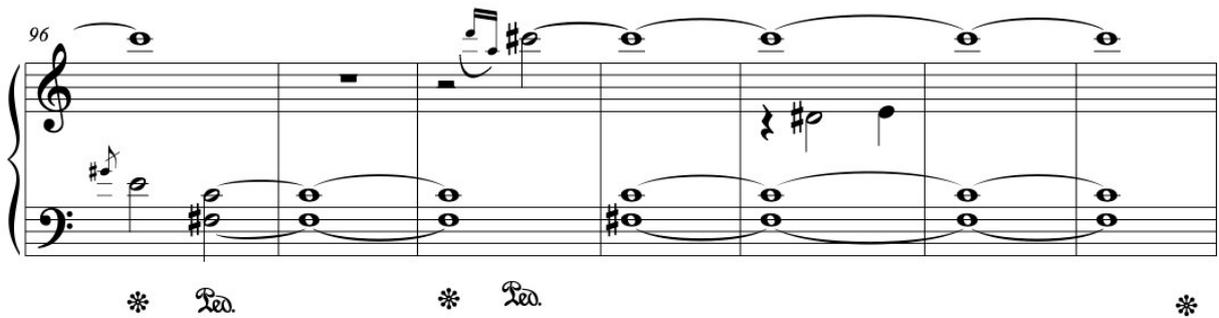


90

pp

Ped.

Pno.



96

p

Ped.

Bailado

103

Pno.

p

Ped. *

110

Pno.

f

pp

Ped. * Ped.

117

Pno.

ppp

p

*

Bourbaki

para orquestra de cordas

Miguel Brandão

2016

♩ = 60

Violin I
ppp *pp*

Violin II
ppp *pp*

Viola
ppp *pp*

Cello
ppp *pp*

Double Bass
Solo pizz. *mf* Tutti arco *pp* Solo pizz. *mf* *mp*

6

Vln. I
p *mp* *p*

Vln. II
p *pp*

Vla.
p

Vc.
p *pp*

D.B.
Tutti arco *p* *mp* *pp* *p*

Bourbaki

2

Musical score for measures 12-16 of Bourbaki. The score is for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The key signature has one sharp (F#). The dynamics are *p* (piano) and *pp* (pianissimo). The notation includes slurs, accents, and hairpins. Each instrument part ends with a fermata and the instruction "s. p." (sotto voce).

Musical score for measures 17-20 of Bourbaki. The score is for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The key signature has one sharp (F#). The dynamics are *mp* (mezzo-piano) and *p* (piano). The notation includes slurs, accents, and hairpins. The time signature changes from 3/4 to 4/4 between measures 19 and 20. The word "normal" is written above the first measure of each instrument part. The first three measures of each part feature triplets.

Bourbaki

3

22

Vln. I
pp *p* *mp* *mf* *accel.*

Vln. II
pp Sul A *mf*

Vla.
pp Sul C *mf*

Vc.
pp Sul C *mf*

D.B.
pp Sul E *mf*

♩ = 80

28

Vln. I
p *mf* *pizz.*

Vln. II
p *mf* *pizz.*

Vla.
p *mf* *pizz.*

Vc.
p *mf* *pizz.*

D.B.
p *mf* *pizz.* *arco*

Bourbaki

4

32

Vln. I arco *mp* 3 pizz.

Vln. II *mf* arco 3 pizz.

Vla. *mf* arco pizz.

Vc. *mf* arco 3

D.B. pizz. *mf*

37

Vln. I arco *p* *f*

Vln. II arco *p* *f*

Vla. arco *p* *f*

Vc. pizz. arco *p* *f*

D.B. arco pizz. arco *p* *f*

Bourbaki

42

Vln. I *p* *mf* *p* *mp*

Vln. II *p* *mf* *p* *mp*

Vla. *p* *mf* *p* *mp*

Vc. *p* *mf* *p* *mp*

D.B. *p* *mf* *p* *mp*

pizz. arco

pizz. arco

pizz. arco

pizz. arco

46

Vln. I *f* *mp* *pp* → s. p.

Vln. II *f* *mp* *pp* → s. p.

Vla. *f* *mp* *pp* → s. p.

Vc. *f* *mp* *pp* → s. p.

D.B. *f* *mp* *pp* → s. p.

Bourbaki

6

$\text{♩} = 120$

50

normal

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

mf *f*

7 7 7

5 5 5

53

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

mf *mp* pizz.

5 3 3 3

Bourbaki

Musical score for measures 56-60 of Bourbaki. The score is for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The key signature is one sharp (F#). The score is divided into two systems. The first system covers measures 56-60. The second system covers measures 61-63. The instruments are Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The score includes dynamic markings *p*, *f*, and *mp*, and performance instructions *arco* and *pizz.*. There are also slurs and accents. A triplet of eighth notes is marked with a '3' in measures 58 and 60.

Musical score for measures 61-63 of Bourbaki. The score is for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The key signature is one flat (Bb). The score is divided into two systems. The first system covers measures 61-62. The second system covers measures 63-64. The instruments are Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The score includes dynamic markings *mp* and *p*, and performance instructions *arco*. There are also slurs and accents.

Bourbaki

8

$\text{♩} = 80$

65

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

pp

pp

pp

pp

pp

pp

Solo

pp

mp

pizz. 3

arco 5

70

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

p

p

p

p

mf

p

Molto s. p.

normal

normal

normal

normal

Tutti

Bourbaki

Musical score for measures 74-78. The score is for five instruments: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (D.B.).

- Measures 74-75:** All instruments play a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic marking of *pizz.* (pizzicato).
- Measure 76:** Violin I and II play a five-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *arco* (arco) and a fingering of 5. Viola and D.B. play a three-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *arco* and a fingering of 3.
- Measure 77:** Violin I and II play a five-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *arco* and a fingering of 5. Viola and D.B. play a three-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *arco* and a fingering of 3.
- Measure 78:** All instruments play a rhythmic pattern of eighth notes with a dynamic marking of *pizz.*.

The Violoncello (Vc.) part features a *Solo* section starting in measure 76, marked *mf* (mezzo-forte) with a wavy line indicating a tremolo effect.

Musical score for measures 79-83. The score is for five instruments: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (D.B.).

- Measures 79-80:** Violin I and II play a five-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *p* (piano). Viola and D.B. play a three-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *p*.
- Measure 81:** Violin I and II play a five-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *p*. Viola and D.B. play a three-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *p*. The Violoncello (Vc.) part features a *Tutti* section starting in measure 81, marked *mf* (mezzo-forte).
- Measures 82-83:** Violin I and II play a five-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *mf* and a fingering of 3. Viola and D.B. play a three-note arpeggiated figure with a dynamic marking of *mf*. The Violoncello (Vc.) part features a *Tutti* section starting in measure 82, marked *mf*.

Bourbaki

10

83

Score for measures 83-86. The score is for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The music is in a 3/4 time signature. The first measure (83) shows the beginning of the section. The second measure (84) features a fortissimo (ff) dynamic. The third measure (85) features a mezzo-piano (mp) dynamic. The fourth measure (86) features a mezzo-piano (mp) dynamic. The Vc. part includes a seven-measure arpeggiated figure in measure 84 and a triplet in measure 85. The D.B. part features a fortissimo (ff) dynamic in measure 84 and a mezzo-piano (mp) dynamic in measure 85. The Vln. I and Vln. II parts feature a mezzo-piano (mp) dynamic in measure 85. The Vla. part features a mezzo-piano (mp) dynamic in measure 85. The Vc. part features a fortissimo (ff) dynamic in measure 84 and a mezzo-piano (mp) dynamic in measure 85. The D.B. part features a fortissimo (ff) dynamic in measure 84 and a mezzo-piano (mp) dynamic in measure 85.

87

Score for measures 87-90. The score is for five instruments: Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., and D.B. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The music is in a 3/4 time signature. The first measure (87) features a piano (p) dynamic. The second measure (88) features a fortissimo (f) dynamic. The third measure (89) features a mezzo-forte (mf) dynamic. The fourth measure (90) features a mezzo-forte (mf) dynamic. The Vln. I and Vln. II parts feature a pizzicato (pizz.) articulation in measures 87-88 and a fortissimo (f) dynamic in measure 88. The Vla. part features a pizzicato (pizz.) articulation in measures 87-88 and a mezzo-forte (mf) dynamic in measure 89. The Vc. part features a Solo section in measure 87 and a Tutti section in measure 89. The D.B. part features a mezzo-forte (mf) dynamic in measure 87 and a fortissimo (f) dynamic in measure 88. The Vln. I and Vln. II parts feature a mezzo-forte (mf) dynamic in measure 89. The Vla. part features a mezzo-forte (mf) dynamic in measure 89. The Vc. part features a mezzo-forte (mf) dynamic in measure 89. The D.B. part features a mezzo-forte (mf) dynamic in measure 89. The Vln. I and Vln. II parts feature a pizzicato (pizz.) articulation in measure 90. The Vla. part features a pizzicato (pizz.) articulation in measure 90. The Vc. part features a pizzicato (pizz.) articulation in measure 90. The D.B. part features a pizzicato (pizz.) articulation in measure 90.

Bourbaki

91

Vln. I pizz. arco *pp*

Vln. II pizz. arco *pp*

Vla. pizz. arco *pp*

Vc. Solo *mp* Tutti pizz. arco *pp*

D.B. pizz. arco *pp*

95

Vln. I s. p.

Vln. II s. p.

Vla. s. p.

Vc. Solo *mf*

D.B. s. p.

Bourbaki

12

normal
99
Vln. I *mp* *pp*
Vln. II normal pizz. *p*
Vla. normal pizz. *p* arco *mp*
Vc. *f* Tutti pizz. arco
D.B. normal pizz. *p*

104
Vln. I *mp*
Vln. II
Vla. *pp* *p*
Vc. *f* Tutti
D.B. *mp*

Bourbaki

13

107

Vln. I *mf* *p*

Vln. II arco *mp* *p*

Vla. *p*

Vc. *p*

D.B. arco *p*

111

Vln. I

Vln. II pizz.

Vla. pizz.

Vc. *f*

D.B. pizz.

157

Bourbaki

14

114

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

arco

arco

arco

arco

pp *ff*

pp *ff*

pp *ff*

pp *ff*

pp *ff*

pp *ff*

3 3 5 3

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'Bourbaki'. The page number '14' is at the top left, and the title 'Bourbaki' is at the top center. The score covers measures 114 to 118. It features five staves: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (D.B.). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The Vln. I and Vln. II parts have a melodic line with a long slur across measures 114-118. The Vla. part has a similar melodic line. The Vc. part has a more active line with triplets and a quintuplet. The D.B. part has a melodic line with a long slur. Dynamics are marked *pp* (pianissimo) and *ff* (fortissimo) with hairpins. The word 'arco' is written above the Vln. II, Vla., and D.B. staves. The measure numbers 114, 115, 116, 117, and 118 are indicated at the beginning of each staff line.

Anexo IV: Sumários das aulas dadas



DIOGO CARVALHO
sumários
AROUCA

12/12/2020	SÁB 10:10	Classe DNC - ATC 6º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração	45 min	Lição nº 33	Sala	Sala 6 -Disc.Teórica
Sumário	Aula Assistida _ Miguel Brandão UCP.			

20/02/2021	SÁB 12:30	Classe DNC - ATC 7º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração	45 min	Lição nº 48	Sala	Sala 5- FM
Sumário	Princípios gerais da Fuga.Análise Invenção nº1 de Bach.			

06/03/2021	SÁB 12:30	Classe DNC - ATC 7º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração	45 min	Lição nº 54	Sala	Sala 5- FM
Sumário	Análise da Fuga Solm Bach.			

24/04/2021	SÁB 10:10	Classe DNC - ATC 6º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração	45 min	Lição nº 72	Sala	Sala 6 -Disc.Teórica
Sumário	Princípios organizadores e dos elementos composicionais para um maior equilíbrio e unidade no processo e desenvolvimento composicional.			



JACINTA BORGES
sumários
AROUCA

12/12/2020 SÁB 12:30 Classe **JMB - HCA 6º Grau - SEC.** Disciplina História da Cultura e das Artes
Duração **45 min** Lição nº **36** Sala **Sala 6 -Disc.Teórica**
Sumário A Escola de Notre-Dame. Principais representantes e géneros musicais.

06/03/2021 SÁB 10:10 Classe **JMB - HCA 8º Grau - SEC.** Disciplina História da Cultura e das Artes
Duração **45 min** Lição nº **57** Sala **Sala 4 - FM**
Sumário Atividade letiva síncrona, realizada através da plataforma Microsoft Teams - Aula lecionada pelo professor Miguel Brandão (Contextualização do período Clássico)

24/04/2021 SÁB 12:30 Classe **JMB - HCA 6º Grau - SEC.** Disciplina História da Cultura e das Artes
Duração **45 min** Lição nº **75** Sala **Sala 6 -Disc.Teórica**
Sumário Aula lecionada pelo professor Miguel Brandão no âmbito do estágio pedagógico - principais géneros musicais do período renascentista. Caracterização do género Missa.

Anexo V: Sumários das aulas assistidas

Exemplos de sumários das 44 aulas assistidas de ATC

28/11/2020 SÁB 08:30	Classe DNC - ATC 6º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração 45 min	Lição nº 25	Sala	Sala 6 -Disc.Teorica
Sumário	Contraponto de espécies: características e exercícios práticos.		

28/11/2020 SÁB 09:15	Classe DNC - ATC 6º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração 45 min	Lição nº 26	Sala	Sala 6 -Disc.Teorica
Sumário	Contraponto de espécies: características e exercícios práticos.		

28/11/2020 SÁB 10:10	Classe DNC - ATC 6º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração 45 min	Lição nº 27	Sala	Sala 6 -Disc.Teorica
Sumário	Contraponto de espécies: características e exercícios práticos.		

17/04/2021 SÁB 10:55	Classe DNC - ATC 7º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração 45 min	Lição nº 67	Sala	Sala 5- FM
Sumário	Formas Clássicas - A forma-sonata. Princípios de organização temáticos e harmónico.		

17/04/2021 SÁB 11:45	Classe DNC - ATC 7º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração 45 min	Lição nº 68	Sala	Sala 5- FM
Sumário	Formas Clássicas - A forma-sonata. Princípios de organização temáticos e harmónico.		

17/04/2021 SÁB 12:30	Classe DNC - ATC 7º Grau - SEC.	Disciplina	Análise e Técnicas de Composição
Duração 45 min	Lição nº 69	Sala	Sala 5- FM
Sumário	Formas Clássicas - A forma-sonata. Princípios de organização temáticos e harmónico.		

Exemplos de sumários das 45 aulas assistidas de HCA

28/11/2020	SÁB 10:55	Classe	JMB - HCA 6º Grau - SEC.	Disciplina	História da Cultura e das Artes
Duração	45 min	Lição nº	28	Sala	Sala 6 -Disc.Teorica
Sumário	Ficha de reconhecimento de excertos.				

28/11/2020	SÁB 11:45	Classe	JMB - HCA 6º Grau - SEC.	Disciplina	História da Cultura e das Artes
Duração	45 min	Lição nº	29	Sala	Sala 6 -Disc.Teorica
Sumário	Correção da Ficha de reconhecimento de excertos.				

28/11/2020	SÁB 12:30	Classe	JMB - HCA 6º Grau - SEC.	Disciplina	História da Cultura e das Artes
Duração	45 min	Lição nº	30	Sala	Sala 6 -Disc.Teorica
Sumário	Revisões da matéria lecionada para a Prova Trimestral.				

10/04/2021	SÁB 08:30	Classe	JMB - HCA 8º Grau - SEC.	Disciplina	História da Cultura e das Artes
Duração	45 min	Lição nº	67	Sala	Sala 4 - FM
Sumário	Atividade letiva síncrona, realizada através da plataforma Microsoft Teams - Os novos espaços de sociabilidade pública e doméstica do século XVIII.				

10/04/2021	SÁB 09:15	Classe	JMB - HCA 8º Grau - SEC.	Disciplina	História da Cultura e das Artes
Duração	45 min	Lição nº	68	Sala	Sala 4 - FM
Sumário	Atividade letiva síncrona e assíncrona, realizada através da plataforma Microsoft Teams - Os novos espaços de sociabilidade pública e doméstica do século XVIII. Leitura de um texto de apoio sobre o período Clássico. Realização de uma tarefa.				

10/04/2021	SÁB 10:10	Classe	JMB - HCA 8º Grau - SEC.	Disciplina	História da Cultura e das Artes
Duração	45 min	Lição nº	69	Sala	Sala 4 - FM
Sumário	Atividade letiva assíncrona e síncrona, realizada através da plataforma Microsoft Teams - Leitura de um texto de apoio sobre o período Clássico. Realização de uma tarefa e respetiva correção.				

Anexo VI: Pareceres

Parecer da Professora Orientadora Científica



CATÓLICA PORTO
ARTES

PARECER

Na qualidade de orientadora científica da Prática Profissional, do Mestrado em Ensino de Música, de **Rui Miguel Soares Brandão**, declaro que o mestrando tem aproveitamento positivo na prática de ensino supervisionada e, desta forma, deve apresentar o respetivo relatório e projeto de intervenção pedagógica para a defesa.

Este parecer baseia-se no facto do mestrando, após terminadas as observações das sete aulas, quatro aulas de Análise e Técnicas de Composição e três aulas de História da Cultura e das Artes, do Curso Secundário de Música, em regime supletivo, na Academia de Música de Arouca, ter revelado capacidades e competências para ser reconhecido profissionalmente nas áreas de especialização - Análise e Técnicas de Composição e História da Cultura e das Artes - e ter desenvolvido competências imprescindíveis à atividade docente, quer no que diz respeito à apropriação dos conceitos científicos e da sua terminologia, quer na prática pedagógica e avaliativa, do ensino especializado da música.

Reconheço a excelente relação pedagógica demonstrada na prática de ensino e a enorme facilidade no domínio dos recursos digitais e na utilização de jogos e ferramentas digitais interativas, que muito motivaram os alunos a aprender e a saber fazer a autorregulação do estudo em casa. Durante o tempo que durou a prática pedagógica supervisionada, o mestrando esforçou-se por melhorar as planificações das aulas, por aprofundar as aprendizagens essenciais alinhados ao Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, por usar estratégias de ensino e técnicas de diferenciação pedagógica e instrumentos de avaliação formativa e formadora diversificados, nomeadamente a ferramenta *Wall of Fame* da sua autoria.

O mestrando revelou, ainda, de forma muito comprometida, uma excelente vontade de inovar, traduzida na qualidade dos materiais didáticos construídos, contextualizados às aprendizagens das duas disciplinas e de cada turma lecionada.

Revelou autonomia, saber específico, competência didática para saber ensinar nas duas áreas de especialização, grande capacidade de reflexão sobre a própria prática e uso do poder na escolha do repertório diversificado para fazer aprender com ação estratégica, num desenvolvimento curricular eficaz, tendo-se refletido em melhores aprendizagens e desempenhos escolares dos alunos, que participaram no Projeto de Intervenção Pedagógica.

Desta forma, considero que o desempenho da função está assegurado e que a apropriação de uma profissionalidade docente construída dentro da profissão, num trabalho colaborativo contínuo entre pares, irá, no futuro, consolidar e melhorar essa função.

Porto, Universidade Católica Portuguesa, 19 de junho de 2021

A Orientadora Científica

(Luísa Orvalho)

Parecer da Professora Orientadora Pedagógica Cooperante



Parecer do Orientador Cooperante da Academia de Música de Arouca

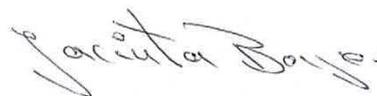
Eu, Jacinta Borges, enquanto orientadora cooperante da prática profissional de Miguel Brandão, mestrando em Ensino da Música pela Universidade Católica do Porto, declaro que o meu orientando tem aproveitamento excelente na prática de ensino supervisionado, demonstrando ter competências suficientes para a docência à disciplina de História da Cultura e das Artes.

Revelou humildade e um grande sentido humano na relação com os alunos, relacionando-se positivamente com todos os alunos, assim como com toda a comunidade educativa. A capacidade de organização, o dinamismo, a alegria, o sentido de humor e a procura de novas ferramentas foram aspetos recorrentes ao longo das aulas supervisionadas.

O mestrando revelou, ainda, autonomia e grande capacidade de reflexão sobre a própria prática, verificando-se um esforço na gestão do tempo da aula e no aperfeiçoamento das planificações. Usou estratégias de ensino e técnicas de diferenciação pedagógica, promovendo o desenvolvimento de aprendizagens nos alunos utilizando estratégias que foram de encontro às necessidades de cada aluno.

Assim, concluo que foram cumpridos todos os objetivos propostos, tendo sido realizado um trabalho sério e exemplar.

Arouca, 31 de maio de 2021



Parecer do Professor de Análise e Técnicas de Composição



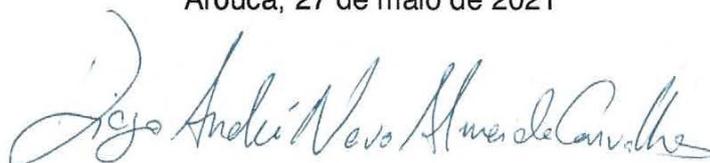
Parecer do Professor da Disciplina de Análise e Técnicas de Composição

O mestrando Miguel Brandão é uma figura ímpar e essencial na Academia de Música de Arouca. O seu envolvimento em todas as atividades escolares faz com que seja conhecedor da dinâmica e ambiente propiciado na academia, tal como a sua relação com os alunos, funcionários e restantes docentes seja sobejamente reconhecida pela pronta disponibilidade na resolução de qualquer problema.

Quanto à prática pedagógica, demonstrou ter capacidades e competências suficientes para o exercício da docência, dominando os diferentes conteúdos abordados na disciplina de Análise e Técnicas de Composição. A procura por novas ferramentas, a capacidade de organização, o sentido humano na relação com os alunos, apelando à participação de todos tendo em conta estratégias de diferenciação pedagógica e o dinamismo apresentado durante o período de lecionação caracterizaram as suas aulas, cumprindo com todos os objetivos propostos.

É com grande entusiasmo que vejo a profissionalização do colega Miguel Brandão na área da docência, esperando num futuro próximo colaborar de forma próxima e multidisciplinar no desenvolvimento de diversas atividades e projetos subjacentes às áreas disciplinares por nós leccionada.

Arouca, 27 de maio de 2021



Parecer do Diretor Pedagógico da Academia de Música de Arouca



Apesar de o docente não lecionar na escola, pela natureza das funções que exerce e pelo percurso do mesmo, quer anterior, quer desde a altura em que colabora com a Academia de Música de Arouca, é possível formar uma “opinião” acerca das capacidades demonstradas.

Desde a sua contratação como assistente, foi possível face aos conhecimentos demonstrados pelo Professor Miguel Brandão, usufruir da sua presença como orientador e formador de jovens.

Fruto do seu ingresso no Curso de Composição, desde logo, foi também uma mais valia para a escola, no sentido de poder apoiar e reforçar o estudo dos alunos que se deslocavam à escola. Nessa base de disponibilidade e capacidade de ajudar e de ensinar, nós, Academia de Música de Arouca, incentivamos a que prosseguisse a sua formação, no sentido de obter a profissionalização e assim ingressar definitivamente no corpo docente do nosso estabelecimento.

Enquanto Diretor Pedagógico da Academia, deposito no Professor Miguel Brandão toda a minha confiança, desde as funções que desempenha às que propomos que venha a desempenhar, nomeadamente como docente do Curso Secundário.

Realço também a capacidade aglutinadora, criadora de bom ambiente e de interação entre os diversos atores da comunidade educativa.

Capaz de usar o discurso e mesmo o humor no desenvolvimento da sua atividade, faz do Professor Miguel Brandão um elemento de motivação e de exemplo para os discentes.

Como compositor de formação base e pianista de formação secundária, consegue aliar a inovação a tudo aquilo em que dedica. A educação será certamente mais uma área na qual irá inovar de forma consciente e eficaz.

Realço o trabalho desenvolvido através do jogo criado de identificação de compositores, completamente enquadrado com o momento em que vivemos e para o qual caminhamos a passos largos, a digitalização.



Parecer dos alunos de ATC e HCA (exemplos)

Professor Miguel:

Chega tímido, mas logo intervm com entusiasmo e com o objetivo de nos cativar a aprender mais.

Tem um perfil motivador, comunicativo, amigável, justo e colaborativo.

É um profissional empenhado que cria empatia. Apesar da sua simplicidade, é rigorosa na forma como elabora, apresenta e corrige os trabalhos.

Tenho a certeza de que é e será um excelente e respeitado professor, a quem desejo o merecido sucesso e reconhecimento!

Inês Santos.

Na minha opinião, as aulas com o professor Miguel foram fundamentais, interessantes e educativas para a minha aprendizagem quer na disciplina de História e Cultura das Artes como em ATC.

Desde as primeiras aulas até às últimas achei interessante o facto de nas explicações da matéria, dar as suas próprias experiências enquanto aluno e professor, as formas criativas com que tentou trabalhar conosco foram muito apelativas (a plataforma que criou, os jogos que fez etc), fazendo com que a matéria fique mais presente na minha cabeça. Resumindo gostei muito da maneira como presidiu todas as aulas e dos métodos que utilizou para nos dar a conhecer as diversas matérias de cada disciplina!

Helena Santos 6º grau Aveira

Anexo VII: Consentimento de participação no projeto



TERMO DE CONSENTIMENTO

“A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música” é um Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP) que surge no âmbito da Unidade Curricular de Prática de Intervenção Pedagógica do Mestrado em Ensino de Música, da Escola das Artes e Faculdade de Educação e Psicologia, da Universidade Católica Portuguesa.

Estou a convidá-lo(a) a participar neste projeto como voluntário(a). Após ser esclarecido(a) sobre as informações que seguem, caso aceite fazer parte deste estudo, preencha o documento abaixo indicado (**Consentimento de participação**). Em caso de recusa, não será penalizado de forma alguma.

Informações sobre o projeto

Título do projeto: “A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música”

Mestrando responsável pela implementação do projeto: Rui Miguel Soares Brandão

Contactos: 916 013 936 (Miguel Brandão)

Endereço de E-mail: rm9fora@gmail.com

Professora Orientadora: Doutora Luísa Antónia de Vila Fernandes Orvalho

Com este PIP pretende-se verificar se os alunos que utilizaram a ferramenta digital *Wall of Fame* passaram a dedicar mais tempo ao estudo, por considerarem o recurso um elemento facilitador e motivador da aprendizagem, se conseguiram adquirir com mais facilidade e qualidade as aprendizagens essenciais da disciplina de História da Cultura e das Artes e de que modo se refletiram nos resultados escolares.

As técnicas e instrumentos de recolha e produção de dados utilizados são inquéritos por questionários aos alunos, entrevistas semiestruturadas também aos alunos e à docente da disciplina, registos dos resultados das fichas de avaliação trimestrais dos alunos, observação direta e participante, grelhas de observação e notas de campo registadas em diário de bordo do investigador. A análise estatística e a análise de conteúdo são as técnicas privilegiadas para interpretar e analisar todos os registos quantitativos e qualitativos da investigação.

Todas as informações recolhidas nesta investigação são estritamente confidenciais, sendo a identidade dos sujeitos preservada. Os relatos descritos em resposta às perguntas serão identificados por códigos, preservando, portanto, a identificação.

Não há remuneração ou recompensas, despesas ou danos aos participantes e fica reservado o direito de se retirar do estudo a qualquer momento, sem constrangimento. No final da investigação, serão oferecidas informações e esclarecimentos sobre as conclusões desta investigação para os interessados. Os resultados serão divulgados num relatório e, eventualmente, em publicações científicas, mantendo-se sempre o sigilo dos participantes.

Agradeço antecipadamente a participação.

Miguel Brandão

CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO DO SUJEITO

Eu, _____, encarregado(a) de educação do aluno(a) _____, autorizo o meu educando a participar no Projeto de Intervenção Pedagógica “**A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música**” como sujeito. Fui devidamente informado e esclarecido sobre o projeto assim como dos procedimentos nele envolvidos. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento sem que isso leve a qualquer penalidade.

Arouca, ____ / ____ / 2021. O encarregado de educação: _____

O aluno: _____

Anexo VIII: Matriz da análise de conteúdo do diário de bordo

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido interpretativo	Unidades de registo
<p>Material didático <i>Wall of Fame</i></p>	<p>Compositores nos diferentes períodos históricos</p>	<p>Data: 13/02/2021 Contexto: E@D</p>	<p>Jogo <i>The Composer Expert</i></p>	<p>Os alunos ouviram a apresentação da plataforma e do jogo com muito interesse e curiosidade.</p>	<p>“Podemos jogar em casa?”</p>
				<p>A maioria conseguiu obter uma boa pontuação.</p>	<p>“Acertei 16 em 20”</p>
				<p>É aconselhável reduzir o número de compositores disponíveis na base de dados.</p>	<p>“Há compositores dos quais nunca ouvi falar”</p>
				<p>É recomendável acrescentar a possibilidade de avançar a inicialização da plataforma.</p>	<p>“Temos de ver essa introdução de todas as vezes que jogarmos?”</p>
				<p>Os alunos estavam motivados e este jogo foi importante para consolidarem as aprendizagens sobre os compositores em estudo.</p>	<p>“Nunca mais me vou esquecer que Vivaldi é do período Barroco”</p>

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido interpretativo	Unidades de registo
Material didático <i>Wall of Fame</i>	Identificação auditiva	Data: 20/02/2021 Contexto: E@D	Jogo <i>Strange Duets</i>	Os alunos acharam útil como forma de preparação para os seus momentos de avaliação	“Isto ajuda-nos na ficha de excertos”
				É aconselhável aumentar o tempo de resposta a cada ronda	“Quinze segundos é pouco tempo para conseguir identificar as obras”
				A utilização deste jogo foi eficaz na identificação auditiva das principais obras dos diferentes compositores	“É útil o facto de aparecer o nome da obra depois de darmos a nossa resposta”

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido interpretativo	Unidades de registo
Material didático <i>Wall of Fame</i>	Música sacra e profana	Data: 27/02/2021 Contexto: E@D	Jogo <i>Link Them</i>	A utilização deste jogo revelou-se útil como instrumento de autoavaliação	“Serve para me autoavaliar”
				Este jogo foi importante para os alunos associarem os compositores aos diferentes géneros musicais	“É indicado para o que foi estudado nas aulas”
				O facto dos alunos poderem usar esta ferramenta a partir de casa fez com que se sentissem mais motivados para o estudo autónomo	“É uma forma divertida de estudar”

Anexo IX: Questionários realizados aos alunos

Questionário

Este questionário foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Prática de Intervenção Pedagógica do 2.º ano de Mestrado em Ensino de Música da Universidade Católica do Porto.

Com ele, pretendo perceber o modo como estudas para a disciplina de História da Cultura e das Artes.

Este questionário é anónimo.

***Obrigatório**

1. 1. Gosto da disciplina de História da Cultura e das Artes. *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

2. 2. Estou motivado(a) para o estudo da disciplina de História da Cultura e das Artes. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nada motivado Totalmente motivado

3. 3. Assinala as opções que mais gostas de ver implementadas na tua sala de aula. *

Marcar tudo o que for aplicável.

Trabalho individual

Trabalho em pares

Trabalho de grupo

Trabalho de pesquisa

Visualização de vídeos

Exposição teórica das aprendizagens essenciais

Audição de excertos musicais

Jogos didáticos

Outra: _____

4. 4. Em média, quanto tempo dedico ao estudo da disciplina de História da Cultura e das Artes? *

Marcar apenas uma oval.

- Nunca estudo
- Meia hora por semana
- Uma hora por semana
- Duas horas por semana
- Mais de duas horas por semana
- Outra: _____

5. 5. Com que frequência costumo estudar? *

Marcar apenas uma oval.

- Nunca estudo
- Apenas nos dias próximos dos momentos de avaliação
- Uma a duas vezes por semana
- Todos os dias
- Outra: _____

6. 6. Gosto de estudar... *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Sozinho(a)
- Com apenas um(a) colega
- Com um familiar
- Em grupo
- Outra: _____

7. 7. Assinala as ferramentas que usas para estudar para a disciplina de História da Cultura e das Artes. *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Caderno
- Livros
- Internet
- Apontamentos fornecidos pela professora
- Jogos digitais
- Excertos musicais

Outra: _____

8. 8. Selecciona as opções com as quais te identificas.

Marcar tudo o que for aplicável.

- Gosto de conhecer a biografia dos vários compositores
- Apenas me interessa pela música criada e não por quem a criou
- Gosto de identificar auditivamente diferentes obras da História da Música
- Gosto de decorar os conceitos teóricos da disciplina de História da Cultura e das Artes
- Gosto de compreender e exprimir-me pelas minhas próprias palavras
- Gosto de exemplos práticos a acompanhar a teoria
- Gosto da turma onde estou inserido(a)

Outra: _____

9. 9. Indica o teu grau de satisfação quando estudas para a disciplina de História da Cultura e das Artes. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nada satisfeito Totalmente satisfeito

PIP - Questionário II - 6.º e 7.º Graus

Este questionário foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Prática de Intervenção Pedagógica do 2.º ano de Mestrado em Ensino de Música da Universidade Católica do Porto.

Com ele, pretendo perceber o modo como utilizaste a ferramenta digital "Wall of Fame", em particular o jogo "The Composer Expert", como auxiliar de estudo para a disciplina de História da Cultura e das Artes.

Este questionário é anónimo.

***Obrigatório**

1. 1. Quanto tempo dedicaste à ferramenta digital "Wall of Fame" esta semana? *

2. 2. De uma forma geral, quais as características que usarias para descrever a plataforma digital "Wall of Fame"? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Original
- Irrelevante
- Apelativa
- Confusa
- Interessante
- Útil
- Desadequada
- Pertinente
- Intuitiva
- Desafiante

Outra: _____

3. 3. Qual a informação que consideras mais pertinente sobre cada compositor? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Época
- Corrente Estética
- País de origem
- Principais obras

4. 4. Que outra informação sobre cada compositor gostarias de ver incluída em "Wall of Fame"? *

5. 5. Relativamente ao jogo "The Composer Expert", como consideraste as instruções? *

Marcar apenas uma oval.

- Claras
- Confusas
- Dizem o essencial
- Demasiado longas
- Não precisei de ler as instruções
- Outra: _____

6. 6. O que consideraste mais motivador no jogo "The Composer Expert"? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- A pontuação
- O limite de tempo
- As dicas irem aparecendo
- Poder jogar por tempo indeterminado
- A possibilidade de jogar por rondas
- O aspeto visual / gráfico
- O ambiente sonoro
- Aprender de forma lúdica
- Outra: _____

7. 7. Consideras que esta ferramenta contribuiu para dedicares mais tempo ao estudo durante esta semana? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

8. 8. Aconselharias a ferramenta digital "Wall of Fame" aos teus amigos? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

9. 9. O que sugerias para melhorar esta ferramenta por forma a torná-la mais adequada ao teu estudo? *

10. 10. Já recorreste a outras plataformas digitais para apoio ao teu estudo? Quais? *

11. 11. Já recorreste ao #Estudo em Casa para te apoiar no estudo da disciplina de História da Cultura e das Artes? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

PIP - Questionário III - 6.º e 7.º Graus

Este questionário foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Prática de Intervenção Pedagógica do 2.º ano de Mestrado em Ensino de Música da Universidade Católica do Porto.

Com ele, pretendo perceber o modo como utilizaste a ferramenta digital "Wall of Fame", em particular o jogo "Strange Duets", como auxiliar de estudo para a disciplina de História da Cultura e das Artes.

Este questionário é anónimo.

***Obrigatório**

1. 1. Quanto tempo dedicaste à ferramenta digital "Wall of Fame" esta semana? *

2. 2. Relativamente ao jogo "Strange Duets", como consideraste as instruções? *

Marcar apenas uma oval.

- Claras
- Confusas
- Dizem o essencial
- Demasiado longas
- Não precisei de ler as instruções
- Outra: _____

3. 3. O que consideraste mais motivador no jogo "Strange Duets"? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- A pontuação
- O limite de tempo
- Poder jogar por tempo indeterminado
- A possibilidade de jogar por rondas
- O aspeto visual / gráfico
- O ambiente sonoro
- Aprender de forma lúdica
- Permitir a audição de excertos de obras
- Testar as minhas aprendizagens
- Aparecer o título da obra depois da minha resposta

Outra: _____

4. 4. Consideraste suficiente o tempo de audição (15 segundos) para a identificação da obra e do compositor? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

5. 5. Consideraste o jogo "Strange Duets" um recurso importante como preparação para os momentos de avaliação na disciplina de História da Cultura e das Artes? Porquê? *

6. 6. O jogo "Strange Duets" apresenta apenas duas hipóteses de resposta. Consideraste essa opção ajustada ou preferias um número mais alargado de opções? *

7. 7. O que mudarias para tornar o jogo "Strange Duets" mais adequado ao teu estudo?

8. 8. Consideras que esta ferramenta contribuiu para dedicares mais tempo ao estudo durante esta semana? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

PIP - Questionário IV - 6. e 7.º Graus

Este questionário foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Prática de Intervenção Pedagógica do 2.º ano de Mestrado em Ensino de Música da Universidade Católica do Porto.

Com ele, pretendo perceber o modo como utilizaste a ferramenta digital "Wall of Fame", em particular o jogo "Link Them", como auxiliar de estudo para a disciplina de História da Cultura e das Artes.

Este questionário é anónimo.

***Obrigatório**

1. 1. Quanto tempo dedicaste à ferramenta digital "Wall of Fame" esta semana? *

2. 2. Relativamente ao jogo "Link Them", como consideraste as instruções? *

Marcar apenas uma oval.

Claras

Confusas

Dizem o essencial

Demasiado longas

Não precisei de ler as instruções

Outra: _____

3. 3. O que consideraste mais motivador no jogo "Link Them"? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- A pontuação
- O limite de tempo
- Poder jogar por tempo indeterminado
- A possibilidade de jogar por rondas
- O aspeto visual / gráfico
- O ambiente sonoro
- Aprender de forma lúdica
- Testar as minhas aprendizagens
- Associar o país de origem a cada compositor
- Associar a época de atividade a cada compositor
- Associar as principais obras a cada compositor

Outra: _____

4. 4. Consideraste 1 minuto tempo suficiente para fazeres as cinco correspondências que te foram solicitadas em cada ronda? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

5. 5. Consideraste o jogo "Link Them" um recurso importante como preparação para os momentos de avaliação na disciplina de História da Cultura e das Artes? Porquê? *

6. 6. O jogo "Link Them" apresenta quatro características associadas a cada compositor. Consideraste as indicações seleccionadas ajustadas ou preferias ver outro tipo de informação? *

7. 7. O que mudarias para tornar o jogo "Link Them" mais adequado ao teu estudo?

8. 8. Consideras que esta ferramenta contribuiu para dedicares mais tempo ao estudo durante esta semana? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Anexo X: Focus Group realizado aos alunos

FOCUS GROUP

Turmas dos 6.º e 7.º Graus da AMA

Ano letivo 2020/2021

15 de maio de 2021

Professor

Muito bom dia.

Em primeiro lugar gostaria de agradecer a vossa disponibilidade para colaborar em mais esta importante etapa do meu projeto. Creio que estão todos à vontade comigo.

Quero deixar registado que estamos em maio de 2021 e hoje é dia 15.

Assim, estamos aqui para ter uma espécie de conversa sobre o projeto que eu tenho no âmbito do meu Mestrado em Ensino de Música.

À minha frente tenho alunos que frequentam o ensino secundário de música em regime supletivo. É isso, não é? Frequentam os Agrupamentos de Escolas de Arouca e Escariz, certo?

Alunos

Sim.

Professor

Sendo assim, vamos iniciar. Algum de vocês quer dizer o que é que o motivou a frequentar o ensino secundário de Música?

Alunos

Por um lado, foi o facto de assim ter mais oportunidades para além do curso que segui na escola. Por outro, por gostar de música. Claro que também acho que tenho capacidade e como quero aprender mais... Mas o mais importante talvez sejam as amizades que se fazem aqui na Academia, tanto com os colegas como com os professores e os funcionários.

Professor

Querem acrescentar algo mais?

Alunos

Creio que já foi dito o essencial.

Professor

Quero que se sintam à vontade para intervir sempre que acharem pertinente. Continuando...
Frequentam alguma outra escola de música para além da Academia de Música de Arouca?

Alunos

As bandas de música.

Professor

A Banda Musical de Arouca, Banda Musical de Figueiredo e a Sociedade Filarmónica Santa Cruz de Alvarenga, certo?

Alunos

E também a Banda Marcial do Vale.

Professor

Do Vale? Muito bem! Já lá toquei por ocasião do centenário. Bem... Continuando.
Como caracterizas a Academia de Música de Arouca relativamente ao corpo docente? Que impressão é que vocês têm dos professores?

Alunos

Que eles são muito atenciosos. Estão sempre prontos a ajudar-nos. Mesmo os que não são nossos professores.

Professor

E relativamente a projetos que envolvam a Academia de Música?

Alunos

Eu acho que a Academia faz bastantes projetos: festivais, workshops. Eu, por exemplo, gosto bastante dos estágios que é quando nos juntamos todos. Gostei bastante, por exemplo, do concerto que realizámos no Europarque.

Professor

Conseguem identificar pontos fortes que caracterizem a AMA?

Alunos

[Risos] A Academia somos todos nós. Temos sempre salas para estudar quando solicitamos. E estamos quentinhos dentro das salas com os aquecedores. As instalações já são antigas, mas sentimo-nos bem.

Professor

Se tivessem de indicar um ponto fraco...

Alunos

As instalações serem um pouco antigas.

Professor

Isso está a ser resolvido. Esperamos ter novidades em breve.

Alunos

Nós sabemos.

Professor

Avançando... Consideras que os recursos digitais podem funcionar como um elemento motivacional?

Alunos

Sim.

Professor

Porquê?

Alunos

Porque estamos na era das novas tecnologias. Queiramos ou não, são elas que nos ajudam em tudo. E eu acho que os professores deveriam investir mais nas novas tecnologias e não pensarem que podem ser um foco de distração mas antes uma ferramenta de trabalho. O professor está no bom caminho [risos]...

Professor

Obrigado. Continuando... Consideras que a AMA possui recursos tecnológicos suficientes para te auxiliar nas aulas das diferentes disciplinas?

Alunos

Não usamos assim tanto as tecnologias nas aulas. Onde usamos mais é nas aulas de ATC com o professor Diogo em que usamos o computador para escrever algumas partituras. Mas eu acho que sim, que os recursos da AMA são suficientes. Também usamos com frequência o projetor.

Professor

Os professores também fazem um esforço e vão-se adaptando. Muito bem.
Que recursos digitais conheces/utilizas na área da música? Conhecem algum?

Alunos

Sim. O *Sibelius*, por exemplo, que é o que usamos mais. Embora haja também o *Finale* e o *Musescore*.

Professor

São, de facto, ferramentas muito importantes.

Alunos

Lembrei-me de outra plataforma agora, aquela que o professor fez.

Professor

Sim, e que está ainda em fase de construção. Mas antes de falar nessa plataforma, alguma vez utilizaram mais algum recurso, alguma espécie de jogo digital ou algum site específico de música para vos auxiliar no vosso estudo?

Alunos

O Kahoot! Mas nada de especial.

Miguel

E livros? Têm algum livro que vos apoie em casa no vosso estudo para as disciplinas teóricas? Algum livro que os professores tenham recomendado?

Alunos

Não.

Professor

Espero que saibam que, apesar da antiguidade das instalações, temos uma pequena biblioteca com os livros mais importantes nessas áreas que podem consultar sempre que quiserem.

Alunos

Por acaso não sabíamos.

Professor

E qual a vossa opinião sobre as atividades letivas decorrerem ao sábado?

Alunos

Acho que é melhor. Durante a semana não dá. Como à semana temos as outras aulas assim o sábado fica dedicado à área da música o que funciona muito melhor para nós.

Professor

E como descrevem a vossa relação com a professora de História da Cultura e das Artes?

Alunos

É boa. Super tranquilo. Muito simpática connosco e nós com ela.

Professor

E o comportamento da turma? Consideram que é favorável ao processo de ensino e aprendizagem?

Alunos

Sim. As turmas não são grandes, por isso não há grandes perturbações.

Professor

E sentem-se motivados para a disciplina de História da Cultura e das Artes?

Alunos

Sim.

Professor

Porquê?

Alunos

Porque como nós já estudamos música há muito tempo é interessante saber a História por trás disso tudo. Saber como é que tudo evoluiu até chegarmos onde estamos agora. Acho que é importante.

Professor

Muito bem! E dentro das aprendizagens essenciais da disciplina, quais são as que vos despertam maior interesse: informação histórica, biografias de compositores, excertos de obras,...

Alunos

Excertos. Decididamente, excertos. E também a informação histórica.

Professor

Muito bem. Continuando... Que recursos utiliza a professora para lecionar a disciplina de História da Cultura e das Artes? Quais os que contribuem para uma maior motivação e envolvimento dos alunos?

Alunos

Livros, folhas... Também nos mostra vídeos com partituras para acompanharmos a audição das obras.

Professor

Há algum livro em particular pelo qual a professor se oriente mais?

Alunos

Sim. Aquele que o professor também tinha. [*História da Música: da Antiguidade ao Renascimento – Volume I* de Maria José Borges e José Pedrosa Cardoso]

Professor

Sim, sei, sei.

Alunos

Mas ela também tem outros.

Professor

Claro que sim, imagino. E estão satisfeitos com o material que a professora disponibiliza?

Alunos

Sim, estamos satisfeitos. Ela disponibiliza muitos apontamentos.

Professor

E vocês têm hábitos de estudo autónomo? Que recursos utilizam?

Alunos

Sim. Usamos as folhas que a professora dá.

Professor

E mais nada?

Alunos

Habitualmente é apenas isso.

Professor

E qual a vossa opinião sobre a ferramenta digital *Wall of Fame*? É a ferramenta que eu estou a criar e que experimentei convosco.

Alunos

Eu acho bastante interessante. Torna-se mais divertido estarmos a aprender sobre novos compositores. De outra forma, por vezes, era um bocadinho chato. Assim torna-se mais divertido, não sei. Eu gosto.

Professor

E dos jogos disponíveis na ferramenta digital *Wall of Fame*, qual o que consideram mais útil para as vossas aprendizagens.

Alunos

Aquele que dá um excerto e nós temos de escolher o compositor. Não me estou a lembrar do nome...

Professor

Strange Duets.

Alunos

É o que nos prepara melhor para as nossas fichas de identificação de excertos.

Professor

Muito bem. E consideram que houve uma maior autonomia no vosso estudo com a introdução da ferramenta digital *Wall of Fame*?

Alunos

Eu acho que sim.

Professor

E consideram que a utilização da ferramenta digital *Wall of Fame* se refletiu no vosso desempenho escolar?

Todos

Eu acho que ainda não sabemos. Só no final do ano letivo é que vamos saber.

Professor

Então vou perguntar de outra forma. Consideram que a utilização da ferramenta digital *Wall of Fame* se pode refletir no vosso desempenho escolar?

Alunos

Sim, pode. Claro que sim. Pode e bastante. Espero bem que sim.

Professor

Uma última pergunta: O que gostariam de sugerir para melhorar a ferramenta digital *Wall of Fame* de forma a torná-la mais adequada às vossas aprendizagens?

Alunos

Sugestões?

Professor

Sim.

Alunos

Não sei. Assim de repente...

Professor

Não sabem?!

Alunos

Claro que se o professor vir que quer mudar alguma coisa, eu acho que é sempre uma ferramenta que deve estar em transformação. Mas, de momento, não me ocorre sugerir nada.

Professor

Muito bem. Obrigado pelo vosso tempo e pela vossa colaboração em todo o projeto.

Por agora é tudo. Obrigado a todos.

FIM

Anexo XI: Entrevista semiestruturada à professora orientadora pedagógica cooperante

ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA PROFESSORA ORIENTADORA PEDAGÓGICA COOPERANTE

Ano letivo 2020/2021

31 de maio de 2021

Identificação do entrevistado

Nome: Jacinta Maria Zeferino Borges

Idade: 39 anos

Tempo de serviço: 13 anos

Profissão: Professora de História da Cultura e das Artes

Formação: Licenciatura em Música – na área específica de História e Teoria da Música

Experiência profissional anterior: Professora de Violino na Academia de Música da Ilha Graciosa. Professora de História da Cultura e das Artes no Conservatório de Música de Ourém e Fátima, na Academia de Música Óscar da Silva, na Academia de Música de Castelo de Paiva e na Academia de Música da Póvoa de Varzim.

Miguel Brandão

Muito bom dia. Estou muito grato pela sua disponibilidade em aceder a mais este meu pedido. Espero que se sinta confortável para responder às questões que irei colocar e que me ajudarão no projeto que estou a implementar enquanto aluno de Mestrado em Ensino de Música na Universidade Católica Portuguesa.

Começo por lhe perguntar que função exerce na AMA?

Professora Jacinta

Professora da disciplina de História da Cultura e das Artes.

Miguel Brandão

E há quanto tempo leciona nesta Academia?

Professora Jacinta

Leciono há dois anos na Academia de Música de Arouca.

Miguel Brandão

E leciona em outras escolas? Quais?

Professora Jacinta

Academia de Música José Atalaya e Academia de Música de Paços de Brandão.

Miguel Brandão

Queria pedir-lhe que caracterizasse a AMA relativamente à população escolar, corpo docente, projetos, resultados escolares, pontos fortes e pontos fracos.

Professora Jacinta

Os alunos da Academia de Música de Arouca são alunos empenhados, interessados e bastante humildes. Respeitam as regras instituídas na sala de aula e têm vontade em adquirir novos conhecimentos.

Apesar de lecionar somente ao sábado na Academia de Música de Arouca e de me cruzar apenas com dois colegas de trabalho, considero que existe uma relação cordial e saudável entre o corpo docente.

Pontos fortes: Interesse, empenho e espírito de entreaajuda por parte dos alunos. Respeito pelo professor e pelas regras instituídas na sala de aula. Os resultados são bastante satisfatórios.

Pontos fracos: O facto da vila de Arouca se localizar num meio mais pequeno e longe das grandes cidades acaba por refletir-se na cultura musical dos alunos, pois estes têm menos acesso a concertos ou a outras atividades culturais.

Miguel Brandão

Que importância atribui às tecnologias quando colocadas ao serviço do processo de ensino e aprendizagem?

Professora Jacinta

As tecnologias são de extrema importância para o processo de ensino e aprendizagem, pois facilitam a transmissão dos conhecimentos, funcionam como suporte para o professor e tornam as aulas mais dinâmicas, motivadoras e atrativas.

Miguel Brandão

Considera que os recursos digitais podem funcionar como um elemento motivacional? Porquê?

Professora Jacinta

Sim. Os recursos digitais proporcionam novas formas de transmissão do conhecimento, mais atrativas, mais dinâmicas, tornando a aprendizagem do aluno mais interessante. Possibilita aos alunos vivenciarem situações reais dos conteúdos abordados, ajudando na aquisição dos conhecimentos. Proporciona também aos alunos os meios necessários para aprenderem e obterem a informação sem dependerem exclusivamente do professor, ajudando o aluno a ganhar autonomia e a desenvolver o espírito crítico.

Miguel Brandão

Que constrangimentos sente na utilização de recursos digitais na sala de aula?

Professora Jacinta

No decorrer do meu estágio pedagógico, não tive uma preparação adequada para a utilização das tecnologias em contexto educativo, como tal, sinto algumas dificuldades e constrangimentos na sua utilização e aplicação em contexto de sala de aula.

Miguel Brandão

Considera que existem recursos digitais suficientes sobre a área que leciona?

Professora Jacinta

Considero que existem vários recursos digitais que poderão ser adaptados à área que leciono.

Miguel Brandão

Qual a sua opinião sobre as atividades letivas decorrerem ao sábado?

Professora Jacinta

Os alunos da Academia de Música de Arouca frequentam diferentes instituições de ensino e alguns deles vivem em zonas bastante longínquas de Arouca o que dificulta a elaboração dos horários, principalmente das disciplinas de turma. O facto da Academia se localizar longe da minha área de residência e de lecionar em três instituições de ensino dificulta também a elaboração do meu horário durante a semana. Pelos motivos referidos anteriormente,

considero que as atividades letivas ao sábado é a melhor opção para a maioria dos alunos, assim como para mim, sendo a solução mais satisfatória tanto para os alunos como para o professor.

Miguel Brandão

Como descreve a sua relação com os alunos?

Professora Jacinta

A relação pedagógica que estabeleço com os alunos é bastante satisfatória, o que se deve, em parte, ao facto de os alunos revelarem responsabilidade, respeito pelas regras instituídas na sala de aula, vontade em adquirir conhecimentos e trabalho realizado fora da sala de aula. Procuo estar sempre atenta às dificuldades e progressos dos alunos, mostrando-me sempre disponível às suas solicitações. Tento, igualmente, descobrir quais são os seus interesses musicais, escolares e pessoais para ir ao encontro e cimentar uma relação pedagógica baseada na interação, na partilha, na entreaajuda e na construção significativa de conhecimento por parte dos alunos.

Miguel Brandão

Considera que o comportamento das turmas é favorável ao processo de ensino e aprendizagem?

Professora Jacinta

Considero o comportamento das turmas bastante favorável ao processo de ensino e aprendizagem. São alunos extremamente responsáveis e respeitam as regras instituídas na sala de aula, com a exceção da turma do 7.º Grau onde há alunos bastante faladores e que se distraem com frequência na sala de aula.

Miguel Brandão

Considera que os alunos estão motivados para a disciplina de História da Cultura e das Artes?

Professora Jacinta

Apesar da disciplina de História da Cultura e das Artes ser uma disciplina teórica e que exige estudo em casa por parte dos alunos, considero os alunos motivados, sobretudo na audição e identificação de obras de referência do repertório erudito.

Miguel Brandão

Dentro das aprendizagens essenciais da disciplina, quais são as que despertam maior interesse nos alunos?

Professora Jacinta

As aprendizagens essenciais da disciplina que despertam maior interesse são a audição e identificação de excertos musicais.

Miguel Brandão

Que recursos utiliza para lecionar a disciplina de História da Cultura e das Artes? Quais os que contribuem para uma maior motivação e envolvimento por parte dos alunos?

Professora Jacinta

Os recursos que utilizo para lecionar a disciplina de História da Cultura e das Artes são textos de apoio, imagens, mapas, tabelas, quadros, partituras e material áudio. Parte significativa da aula é baseada na exposição teórica e factual dos conteúdos programáticos com uso recorrente ao apresentador e editor de slides *Powerpoint*, sendo esta uma excelente ferramenta educacional. A audição de obras musicais acompanhada pela partitura é privilegiada bem como a análise e interpretação das fontes documentais.

Miguel Brandão

Considera que os alunos têm hábitos de estudo autónomo? Que recursos utilizam?

Professora Jacinta

A maioria dos alunos têm hábitos de estudo autónomo através da leitura dos textos de apoio e da audição de obras de referência do repertório erudito. Contudo, verifica-se alguma ausência de hábitos de estudo por parte de alguns alunos da turma de 7.º Grau, não apresentando estes quaisquer métodos e técnicas de estudo.

Miguel Brandão

Qual a sua opinião sobre a ferramenta digital *Wall of Fame*?

Professora Jacinta

A ferramenta digital *Wall of Fame* é uma excelente ferramenta para consolidar os conteúdos programáticos da disciplina de História da Cultura e das Artes. Esta ferramenta auxilia os alunos

no estudo para a ficha de reconhecimento de excertos que faz parte dos critérios de avaliação, assim como na preparação para as provas de acesso ao Ensino Superior.

Miguel Brandão

Dos jogos disponíveis na ferramenta digital *Wall of Fame*, indique aquele que mais contribui para as aprendizagens essenciais da disciplina.

Professora Jacinta

O jogo que, a meu ver, mais contribui para as aprendizagens essenciais da disciplina é o *Strange Duets*, pois permite ouvir e identificar as obras musicais abordadas em sala de aula, ajudando os alunos na identificação auditiva das mesmas.

Miguel Brandão

O que gostaria de sugerir para melhorar a ferramenta digital *Wall of Fame* de forma a torná-la mais adequada às aprendizagens da disciplina?

Professora Jacinta

Sugiro que na lista de compositores seja introduzida mais informação relativamente à biografia do compositor, que sejam colocados somente os compositores de referência e que seja colocado o nome das obras em itálico.

Miguel Brandão

Considera que houve uma maior autonomia no estudo por parte dos alunos com a introdução da ferramenta digital *Wall of Fame*?

Professora Jacinta

Sim, considero que houve uma maior autonomia no estudo por parte dos alunos com a introdução da ferramenta digital *Wall of Fame*.

Miguel Brandão

Considera que a utilização da ferramenta digital *Wall of Fame* se refletiu no desempenho escolar dos alunos?

Professora Jacinta

Considero que esta ferramenta digital se refletiu no desempenho escolar dos alunos, principalmente na ficha de reconhecimento de excertos, que faz parte dos critérios de avaliação da disciplina.

Miguel Brandão

Estamos mesmo a terminar. Mais uma vez queria agradecer toda a disponibilidade demonstrada. Antes de finalizar, gostaria de dizer algo que não tivesse oportunidade e que gostasse de salientar?

Professora Jacinta

A entrevista foi bem elaborada e estruturada e o entrevistador soube ajustar as perguntas sempre que necessário. Como tal, não tenho mais nada a acrescentar.

Miguel Brandão

Em alguma altura da entrevista não se sentiu confortável?

Professora Jacinta

Ao longo da entrevista, senti-me sempre bastante confortável.

Miguel Brandão

Dou então por terminada esta entrevista. Muito obrigado pela sua preciosa colaboração.

FIM DA ENTREVISTA

Anexo XII: Cartaz e site do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia



Site do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia.

Disponível em:

<https://congreso-xvigp.asocip.com/index.php/pt/>

