

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

LUIZ ANDRÉ ROSPA MACHADO

**A PARÓDIA COMO OBJETO DE
APRENDIZAGEM**

Porto Alegre
2015

LUIZ ANDRÉ ROSPA MACHADO

**A PARÓDIA COMO OBJETO DE
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora: SANDRA DE DEUS

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

RESUMO

As constantes mudanças nas relações de comunicação, refletem diretamente na educação formal que é um dos pilares da formação humana integral, e há por parte das instituições de ensino uma necessidade de adequação a cada momento e situação. Este estudo consiste em abordar de maneira instrucional quanto ao uso das tecnologias como meio nos processos de construção da aprendizagem, particularmente mostraremos como utilizar e como criar um objeto digital, com o foco no uso de paródias musicais para auxiliar na aprendizagem de conteúdos levando em consideração os processos de instrução para manipulação de ferramentas de autoria pré-prontas, onde qualquer pessoa tem capacidade de operá-las.

Palavras-chave: Paródia. Objeto de aprendizagem. Tecnologias.

A PARODY AS LEARNING OBJECT

ABSTRACT

The constant changes in media relations, reflect directly on formal education is one of the pillars of integral human formation, and there by the educational institutions a need to adapt every moment and situation. This study is to address instructional way in the use of technology as a means in the learning processes of construction, particularly we show how to use and how to create a digital object with the focus on the use of musical parodies to assist in content learning taking into account investigation procedures for handling pre- ready authoring tools, where anyone is able to operate them.

Keywords: Parody. Learning object. Technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Gravador de voz.....	24
Figura 2- Interface do Audacity.....	25
Figura 3- Faixa de gravação da voz.....	25
Figura 4- Botão Stop.....	26
Figura 5- Botão ferramenta de seleção.....	26
Figura 6- Seleção faixa gravada.....	27
Figura 7- Remoção de ruído.....	28
Figura 8- Perfil de ruído.....	28
Figura 9 - Remoção de ruído.....	29
Figura 10- Salvando o arquivo de áudio.....	29
Figura 11- Carregando arquivo de vídeo.....	31
Figura 12- Vídeo carregado na tela do editor.....	31
Figura 13- Recortando o vídeo.....	32
Figura 14- Adicionando uma música.....	32
Figura 15- Faixa adicionada.....	33
Figura 16- Salvando um projeto.....	33
Figura 17- Salvando um vídeo para computador.....	34

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Paródia da música Balada de Gustavo Lima.....	22
Quadro 2: Paródia da música Eu Quero Tchu, Eu Quero Tcha de João Lucas e Marcelo.....	23

LISTA DE SIGLAS

OA- Objeto de aprendizagem

FAP- Ferramenta de autoria do professor

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2. A PARÓDIA E O OBJETO DE APRENDIZAGEM	12
2.1 A Paródia	12
2.2 Objetos de aprendizagem.....	16
2.3 Ferramentas de autoria.....	18
2.4 Produção e edição de áudio	20
2.5 Produção e edição de vídeo	26
3 Caracterização da comunidade e perfil dos alunos envolvidos	30
3.1 Escolha da música para elaboração da paródia	31
3.2 Apresentação das paródias musicais.....	31
3.3 A paródia nas aulas de matemática.....	34
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	36

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste estudo é apresentar a construção da paródia em sala de aula como um objeto de aprendizagem. Assim, a monografia que se apresenta aborda sobre o processo de construção de paródias musicais no ensino médio na disciplina de matemática. Retrata a paródia como meio auxiliar para a formação de conceitos no ensino da matemática. É preciso enfatizar que as paródias, constantes neste trabalho, são fruto de atividades elaboradas e realizadas em sala de aula.

Por outro lado, ressaltamos como foco desta monografia o processo de construção dessas paródias como um todo que não devem ser consideradas isoladamente ainda podendo ser recriadas, ou modificadas, servindo como um meio auxiliar para a aprendizagem de conteúdos relacionados a disciplina. A iniciativa para a realização deste trabalho partiu das constatações feitas em pesquisa realizada na escola que relatou o desejo que os alunos têm de ter aulas diferenciadas.

Para atingir o objetivo proposto realiza-se uma pesquisa exploratória com a participação de alunos do terceiro ano do ensino médio da Escola Francisco Canquerini em Viamão (RS). O método de pesquisa utilizado é uma prática em sala de aula resultando na observação e construção de paródias. O estudo se sustenta em autores como: Faria (2001) que define a música como uma excelente ferramenta de desenvolvimento facilitadora do processo de aprendizagem, ultrapassando o obstáculo que muitos alunos geralmente enfrentam para aprender, Bréscia (2003) que aborda a música como ponte de conexão entre o indivíduo e seus sentimentos mantendo uma ligação emocional significativa.

É relevante frisar, que estudo de determinados conteúdos na matemática tem grande importância, devido a necessidade de seu uso em anos posteriores, essa é uma de suas principais características que determina a necessidade da continuidade de estudos com aproveitamento ou seja conhecimentos de matemática básica ou do ensino fundamental tem significativa relevância para que o aluno possa prosseguir com segurança em seus estudos no ensino médio.

Conteúdos específicos, como o teorema de Pitágoras e a sua aplicação no triângulo retângulo são frequentemente utilizados, além de serem temas de questões dos

vestibulares e exame nacional do ensino médio (ENEM). O entendimento desses temas exige domínio de estruturas estudadas em anos anteriores, dessa forma a formação de seus conceitos requer aproveitamento da disciplina nas séries do ensino fundamental. Para tanto neste caso usando definições ligadas a conceitos já estudados terão o devido apoio a fim obter sucesso no entendimento de destes principalmente usando a paródia como objeto de aprendizagem.

O relato que se segue está organizado em 2 capítulos: O primeiro expõe a paródia no seu contexto teórico-reflexivo e a relação com o propósito do trabalho abordando também a contextualização do objeto de aprendizagem e o que são as ferramentas de autoria, descrevendo também como foi a escolha das músicas para elaboração das paródias e logo apresentando algumas paródias musicais. A seguir é feita uma exploração teórica para a produção e edição de áudio de vídeo. No segundo capítulo é descrito o percurso metodológico que aborda a contextualização da comunidade escolar e o perfil dos alunos envolvidos no trabalho, por fim descreve os reflexos da paródia na aprendizagem dos alunos da escola Francisco Canquerini.

2. A PARÓDIA E O OBJETO DE APRENDIZAGEM

2.1 A Paródia

A música está presente em muitos momentos do nosso dia-a-dia, no rádio, na tv, na memória do celular, etc. Por isso, ela está diretamente relacionada com as nossas emoções. Uma música pode nos lembrar de algo que vivemos no passado ou estamos vivendo, sua melodia associada a um fato ativa a memória, por isso, possui grande capacidade de auxiliar na memorização de algo.

Conceitua a música como uma combinação harmoniosa e expressiva de sons e como a arte de se exprimir por meio de sons, seguindo regras variáveis conforme a época, a civilização. (Bréscia 2003, p. 25).

Entre as pessoas não existe quem não tenha vivido uma experiência que possa relacionar com uma música, por que toda pessoa possui uma preferência musical ou uma música preferida, independentemente da idade. Toda música possui uma letra no qual o indivíduo relaciona com o seu estado emocional.

Para Bréscia a música é como um recurso para o desenvolvimento nas várias fases da vida, desde o início com o pulsar das células se dividindo dentro do corpo da mãe, até no indivíduo adulto, mantendo uma ligação emocional significativa com eventos e pessoas. (2003, p.25)

Isso demonstra que a música se faz presente mesmo antes do nascimento, acompanhando nos em nossa jornada de desenvolvimento, ela é mediada através do ato da mãe ninar, da cultura da família e acompanha mantendo uma ligação com o estado emocional do indivíduo.

A relação que a música tem com o percurso do indivíduo, que desde pequeno já houve, torna-se uma importante ferramenta na medida em que pode estimular a memória trabalhando o desenvolvimento de competências, deste modo o seu potencial como meio auxiliar para a produção da aprendizagem significativa.

(Faria 2001, 17), define que a música é um importante fator na aprendizagem, pois a criança desde pequena já ouve música, a qual muitas vezes é cantada pela mãe ao dormir, conhecida como 'cantiga de ninar. Na aprendizagem a música é muito importante, pois o aluno convive com ela desde muito pequeno.

Trata-se também de uma atividade cultural ou seja, música é cultura, cada estilo musical está relacionado com o meio onde o cada um vive é em parte a identidade de cada um e relaciona aquilo que é ou foi vivenciado pelo indivíduo, no seu convívio tornando-se parte dele.

Segundo (Gainza,1988, p), a música é um elemento fundamental para o desenvolvimento integral do ser humano, pois conecta a absorção com a expressão contribuindo para a transformação e o desenvolvimento.

De fato podemos dizer que a música transforma nossas vidas, serve como se fosse um processo de memorização ajudando a lembrar algo que ficou marcado em algum momento de nossa vida. (Carina Ongaro 2006) reafirma a presença da música na vida do ser humano, em níveis de intensidade diferentes de acordo com nossa capacidade de percepção para assimilar a mesma desperta emoções e sentimentos.

Na educação a aprendizagem pode acontecer com o auxílio da música também, a partir da memorização de algum conteúdo, uma das maneiras de buscar o entendimento ou formação de um conceito é através do aproveitamento de seu potencial. O que revela que a música tem um grande potencial para a educação.

A música, além de atividade cultural e mediadora das inter-relações, poderá ser usada a serviço da educação e do desenvolvimento integral do homem. A melodia de uma música estimula o poder da fala e, quanto mais complexa a ação exigida pela situação e menos direta a solução, maior a importância que a fala adquire na operação como um todo (VYGOTSKY, 2005).

Não podemos deixar de salientar que a música e a matemática possuem laços antigos. Por volta do século VI a.C na escola pitagórica, na Grécia. Na época os filósofos relacionavam intervalos musicais com o conceito de frações, há mais de 2000 anos (ABDOUNUR, 2003). A experiência de Pitágoras colaborou para a construção do conceito de fração, que ganha a partir de então uma roupagem musical. Até os dias atuais, a Música passou a ser usada por muitos professores, seja como forma de relaxamento ou em forma de paródias nos cursinhos como recurso de abstração nas fórmulas matemáticas.

De fato trata-se de uma excelente ferramenta, pois a música quando bem trabalhada desenvolve o raciocínio, criatividade e outros dons e aptidões por isso, deve-se aproveitar esta tão rica atividade educacional dentro da sala de aula (ONGARO, 2006). As situações de aprendizagem devem ser criadas pelos professores podendo utilizar o uso de produções que envolva um diversificado número de gêneros ou estilos musicais, vivenciando uma troca cultural com os colegas, trabalhando também outros aspectos relacionados a socialização, isto não quer dizer que deve ser trabalhada somente a música em substituição aos métodos tradicionais. “A música não substitui o restante da educação, ela tem como função atingir o ser humano em sua totalidade” (ONGARO, 2006).

As atividades com música na escola devem aproveitar o que a criança conhece, se desenvolvendo dentro das condições de cada aluno o que permite trabalhar, uma delas é a paródia. Paródia é a modificação da letra original de uma música, ela é utilizada por exemplo em campanhas eleitorais, para que os eleitores memorizem as informações como número e siglas de um candidato, em propagandas de produtos, serviços com o objetivo de divulgá-los, também em programas de humor como e em desenhos.

Na criação da paródia utiliza-se um novo contexto modificando a estrutura que já existia passando por um processo de modificação textual, adequando sua letra ao objetivo que se deseja alcançar. Ou seja a intenção da paródia é ironizar uma situação utilizando-se neste caso de uma música que já é conhecida pra isso o importante também é optar por parodiar músicas que sejam conhecidas pelo público a ser atingido, o que facilita alcançar o objetivo.

A paródia, de forma tendenciosa, também pauta-se pela recriação de um texto, entretanto, utiliza-se de um caráter contestador voltado para a crítica, muitas vezes sob um tom jocoso (DUARTE, 2015).

Diferente da paráfrase a paródia se destaca pela sua intenção, ela aparece em diversos gêneros artísticos e nos meios de comunicação. A televisão geralmente costuma realizar paródias de situações quaisquer como futebol, política, ou outras que queira ironizar de alguma forma. De um modo geral a paródia recorre à ironia exagerando para transmitir uma mensagem e para divertir os espectadores, leitores ou os ouvintes.

A paródia tem como elemento principal, na maioria das vezes, a comédia, ou seja, a partir da estrutura de um poema, música, filme, obras de arte ou qualquer gênero que tenha um enredo que possa ser modificado. (BETTIO, 2010).

Um seriado televisivo que se apresenta-se totalmente na forma de paródias são os Simpsons. Durante os capítulos do não só os personagens da família, mas a produção toda imita músicas e condutas de personalidades famosas ironizando sua atitude. Na antiga literatura grega a paródia surgiu com poemas que imitavam de forma desrespeitosa os conteúdos ou as formas de outros poemas. Já na Roma os Romanos também faziam paródias como imitações de estilo humorístico.

Segundo a lei brasileira sobre direitos autorais, Lei 9.610/98 Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito (BETTIO, 2010).

Como podemos perceber a paródia não está presente somente na música, ela faz parte de diversas expressões artísticas e culturais e sua utilização para fins educacionais é totalmente viável, pois traz à tona a capacidade do indivíduo aprender através da música explorando obras dos mais variados gêneros, neste trabalho a paródia tem o objetivo de auxiliar na memorização/fixação de conteúdo ou conceitos.

Assim como a música, a imagem em movimento ficou mais acessível com a expansão das tecnologias, a portabilidade de uma filmadora no celular ou em câmeras tornou frequente o registro em vídeos de nossas atividades diárias, sua utilização vem conquistando espaço na rotina das pessoas. Na educação o uso de audiovisuais veio para auxiliar no processo de ensino aprendizagem, colaborando pela sua interatividade e capacidade de prender a atenção do aluno. A vantagem do uso de audiovisuais é que eles podem ser adequados a um determinado assunto ou em alguns casos eles são específicos para uma disciplina ou conteúdo.

Vídeos são poderosos apoios de aprendizagem, mesmo que os alunos já tenham assistido ao conteúdo em suas casas ou na internet, porque o contexto escolar favorece a expectativa de um debate ou a tarefa de produzir uma resenha (MORAN, 1995).

O vídeo está diretamente ligado à televisão o que remete a um contexto de lazer, e entretenimento, que passa imperceptivelmente para a sala de aula. Na cabeça dos alunos, vídeo, significa lazer e não "aula", o que muda as expectativas em relação ao seu

uso. Precisamos aproveitar a expectativa positiva do aluno para abordar assuntos do nosso planejamento pedagógico. Mas ao mesmo tempo, saber que necessitamos prestar atenção para estabelecer novas pontes entre o vídeo e as outras dinâmicas da aula.

O vídeo constitui uma ferramenta e um dispositivo pedagógico importante para os adolescentes por sua capacidade de visualizar os próprios conflitos e o dos outros (PIRES, 2010).

Um vídeo é um sistema de gravação e reprodução de imagens, as quais podem estar acompanhadas de sons que pode facilmente ser reutilizado quantas vezes se fizer necessário. Atualmente, o termo se refere a diversos formatos. Para além dos antigos cassetes de vídeo analógico, como o VHS e o Betamax, também se incluem os formatos digitais, que são os mais utilizados como o DVD o Blu-Ray e o MPEG-4. A qualidade do vídeo é determinada por diversos fatores, nomeadamente o método de captura e o tipo de armazenamento escolhido.

Por outro lado, a palavra vídeo permite lembra do videoclipe que são vídeos de curta duração, geralmente associado ao mundo musical. Os grupos produzem videoclipes das suas canções para promover o lançamento de um disco. Com o auge da Internet e de sítios como o YouTube, os videoclipes foram-se tornando populares, podendo-se encontrar vídeos musicais, conteúdos educacionais que podem ser gravados e postados por qualquer pessoa.

Neste trabalho o vídeo é parte de sua existência, tendo em vista que sua elaboração consiste na soma de música e vídeo. Sendo a música o gerador do tema central do trabalho, pois trata-se da construção de uma paródia, e o vídeo por sua vez o complemento, o que torna mais atrativo um determinado conteúdo que tem um objetivo a ser alcançado, atingir seu público alvo.

2.2 Objetos de aprendizagem

O conceito de objeto de aprendizagem tem várias versões segundo cada autor, que leva em consideração sua utilidade e importância, quanto ao seu uso, reuso e abordagem, mas deve se levar em consideração principalmente a sua capacidade de apoiar a aprendizagem.

Objetos de aprendizagem são todas as ferramentas interativas baseadas na web que apoiam o aprendizado de conceitos específicos incrementando, ampliando, ou guiando o processo cognitivo dos aprendizes. (Hay e Knaack, 2007, p. 6)

Mas para ser considerado objeto de aprendizagem, como por exemplo, uma atividade dentro de um módulo de estudo ou um módulo inteiro, precisa seguir, desde sua concepção, uma formulação segundo o objetivo que se quer alcançar, o que vai condicionar a sua reutilização ou reciclagem.

Para (Miranda ,2009), determinados princípios, determinadas normas, para que possam ser reutilizados noutros contextos e mesmo reciclados (por exemplo, outro docente, noutra situação, poder acrescentar mais dados ou elementos).

Segundo (Tarouco et al 2003) um OA é qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem. Essa definição destaca a necessidade de que assim como uma aula normal o planejamento e escolha de um OA adequado ao seu objetivo. Para (Koochang e Harman, 2007) os OAs são entidades não exclusivamente digitais que podem ser reusadas e customizadas para alcançar objetivos instrucionais específicos, já para Aguiar, Eliane et al: a diferença está na possibilidade de poder acessar um OA, infinitas vezes simultaneamente na internet.

As definições dadas pelos autores se assemelham na maioria das vezes, mas deve-se levar em consideração principalmente o objetivo que se pretende alcançar ao escolher um OA. A parte visual do OA tem importância significativa no trabalho remete a uma forma de comunicação muito utilizada, reunir som e imagem, estimula a atenção do aluno Correia e Chambel assim enumeram as formas de utilização do audiovisual (vídeo) com propósitos educacionais:

O vídeo tem sido utilizado em contextos educativos de diversas formas: para motivação; ilustração de conceitos ou experiências; como simulações realistas de processos não observáveis na realidade ou difíceis de descrever verbalmente; como veículo principal da informação, por exemplo através de documentários ou apresentando professores conceituados; ou ainda como uma ferramenta para apoiar experiências em processos de aprendizagem. (CORREIA; CHAMBEL, 2004).

Quando se utiliza um recurso visual ativa-se a percepção cognitiva do indivíduo, estimulando-o a associar a realidade e fixar o conteúdo, perceber o que se quer, de fato

compreender, como diz o ditado popular “uma imagem vale mais do que mil palavras” o visual serve como processo de memorização. Com a ascensão das mídias o objeto de aprendizagem (OA) se torna uma vantajosa ferramenta devido a suas características como a flexibilidade e possibilidade de reutilização. Desta maneira o (OA) vem como um meio auxiliar na produção da aprendizagem porém alguns cuidados devem ser tomados como relata Aguiar Eliane e Flôres Maria Lucia:

A metodologia com a qual o OA é utilizado será um dos fatores-chave a determinar se a sua adoção pode ou não levar o aluno ao desenvolvimento do pensamento crítico. Conforme elas antes de selecionar um AO deve ser ter bem claro qual o objetivo se pretende alcançar, ou seja, a escolha deve ser pertinente a uma determinada disciplina ou conteúdo em que pretende-se que o aluno aprenda. (2014, p)

Um OA pode ser criado em qualquer formato, podendo ser desde uma apresentação de slides a um vídeo, simulação ou animação. Nascimento afirma que “o professor pode selecionar um OA como um vídeo, quando sua intenção é ganhar a atenção dos alunos para explorar um conceito ou um assunto” isso se deve ao fato do audiovisual estar presente na rotina dos alunos, com isso a sua utilização adequada pode tornar a aula mais motivadora e envolvente levando a ocorrer a aprendizagem. Ainda alguns cuidados dever ser tomados como: a linguagem apropriada, a abordagem dos conceitos e a confiança das informações.

2.3 Ferramentas de autoria

No processo de construção de um OA o domínio da área de conhecimento é um aliado do professor que, segundo Núbia: o professor pode construir um OA, pois, possui o conhecimento da área de domínio e das estratégias pedagógicas. Tudo que foi citado tem um sentido lógico, mas uma das coisas que não é de hoje é que os professores ainda não estão habituados a utilizar e tirar conseqüentemente proveito das tecnologias uma vez que ainda existe resistência em utilizá-las, parece que a máquina tem a capacidade de substituir o homem em suas funções, o que não é verdade, além disso existe o obstáculo de não se ter conhecimento em programação, ou seja, desta forma como se dá a construção de um OA sem o conhecimento. (Leffa 2006), chamou de FAP uma (Ferramenta de autoria do professor), o que descreve como um tipo de ferramenta voltado para a produção de materiais de ensino, o que segundo ele:

O domínio de uma FAP permite ao professor completar o que é apresentado em aula. Ele pode, por exemplo, preparar um conjunto de atividades relacionadas a sua disciplina e disponibilizá-las no laboratório da escola, na Intranet de sua instituição ou mesmo num servidor da Internet (LEFFA, 2006).

Para isso com o avanço vieram os softwares, livres e gratuitos, prontos onde pode-se construir diversas coisas como: sítios, por exemplo, porque possuem uma plataforma pré-pronta, para facilitar a construção desses objetos ficaram conhecidos como ferramentas de autoria.

Uma Ferramenta de Autoria é um programa de computador usado para a produção de arquivos digitais, geralmente incluindo texto escrito, imagem, som e vídeo. Exemplos típicos dessas ferramentas são o DreamWeaver da Macromedia ou o FrontPage da Microsoft (LEFFA, 2006).

São softwares, ou seja, programas de computador que permitem com que quem tem um conhecimento básico de informática construa seus próprios materiais educacionais, de maneira com que o professor deixa de ser somente um consumidor de conteúdos disponibilizados por outros e passa a ser também um produtor.

A classificação de ferramentas de autoria pode basear-se em diversos aspectos como a complexidade o que pode variar entre simples e avançada. (Al-Shawkani ,2010)

As avançadas exigem com que usuário tenha conhecimentos de programação, já as simples são aquelas por si só auxiliam o usuário, permitindo com sua área de domínio seja associada a criação de um OA. Deve-se planejar previamente as estratégias adequadas conforme a proposta de trabalho o que define qual será a ferramenta mais adequada. Existem inúmeras ferramentas de autoria gratuitas e pagas aqui além de descrever quais delas são adequadas para o trabalho são apresentados princípios de utilização para a construção de uma paródia a vantagem é a praticidade que o professor tem para criar materiais ou elaborar atividades.

É um sistema que automatiza muitas das rotinas de trabalho de cada um desses profissionais, permitindo uma distribuição de tarefas, de modo que a máquina fique com aquilo que é mais cansativo e o professor se concentre naquilo que demanda criatividade (LEFFA, 2006).

Cabe ressaltar que a atividade produzida com a utilização de uma ferramenta de autoria não substitui a sala de aula, ela pode complementar o que é feito em aula e reforçar a interação entre os colegas entre si e com o professor. A produção feita pelo aluno é vista como um complemento, não descartando a necessidades das atividades realizadas na sala de aula. Quando começamos a atividade de composição das paródias, ficou claro que aquele não era um momento fácil de transpor, havendo dificuldade em associar os conteúdos com a melodia escolhida. Nesse momento percebeu-se que seria difícil de sustentar tal situação, já que não era qualquer música que daria uma paródia.

Com os conhecimentos que tinham sobre cada conteúdo, os alunos viram a necessidade de reler a matéria, de rever o conteúdo e resolver exercícios sobre cada assunto para acomodar os conteúdos na letra da paródia. Durante a produção da letra a necessidade é de análise do conteúdo, para que ele seja adequado a letra da música na produção da paródia, utilizando-se da melodia.

2.4 Produção e edição de áudio

Apresentaremos neste trabalho procedimentos de gravação de áudio e vídeo, separada e por conseguinte sua edição. Visando uma melhor qualidade na produção de um OA, uma prática mais viável é a gravação separada de áudio e vídeo, isso pela baixa qualidade dos microfones embutidos nas câmeras filmadoras tanto portáteis como celulares o que deve-se ao alto custo de aquisição de um microfone profissional.

Para a gravação de voz é necessário ter um microfone externo, se for *personal computer*, os *notebooks* já vem com microfone embutido, geralmente sua localização se dá através do painel de controle nas câmeras filmadoras ocorre o mesmo as que já vêm com microfone não tem boa qualidade de áudio. Outra possibilidade é o uso de um gravador de áudio, a aquisição de um equipamento destes não é muito cara. O mercado possui vários modelos um deles é semelhante a um mp3, conforme figura.

Figura 1- gravador de voz digital

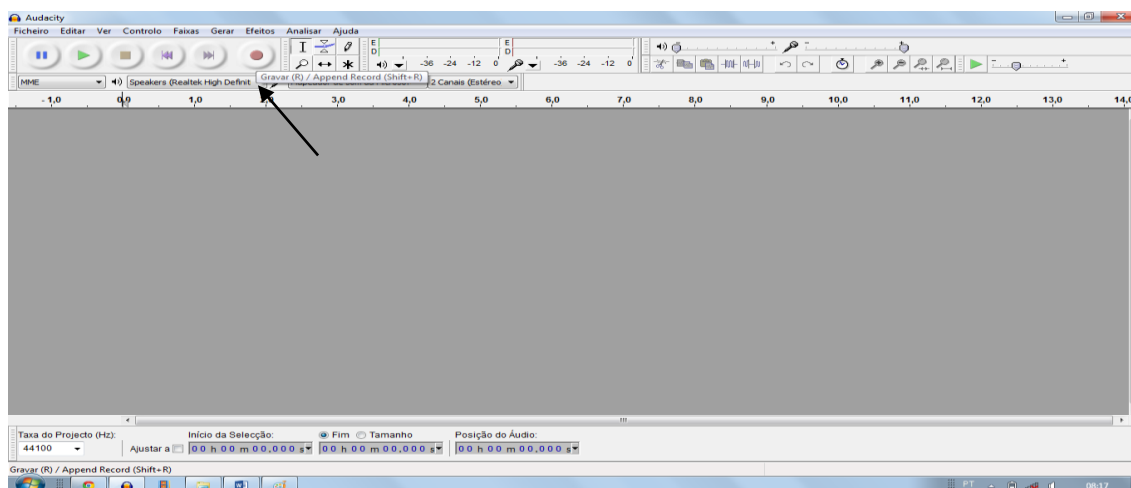


Fonte: autoria própria

Uma das ferramentas utilizada para a produção de áudio é o Audacity o seu download pode ser feito gratuitamente pela internet, sua manipulação é bem instrucional, permitindo com que um iniciante realize os procedimentos necessários para a gravação e o tratamento do seu áudio, antes da edição final são necessárias várias tentativas até encontrar um som adequado. Alguns cuidados são fundamentais: como escolher um local que seja livre de ruídos, a voz deve ser nítida para que o som fique harmônico. O Audacity possui vários recursos para o tratamento da voz o que vai contribuir para a melhora na qualidade do som usado na construção do OA.

Essa ferramenta normalmente não vem instalada nos computadores, para adquirir é necessário fazer o download do arquivo em um sítio na internet, para localizá-lo basta digitar o seu nome em um buscador. No editor de as configurações estão bem visíveis na barra de comandos, o botão recorder por sua vez aciona a modo gravação, em um clique com o botão esquerdo do *mouse*.

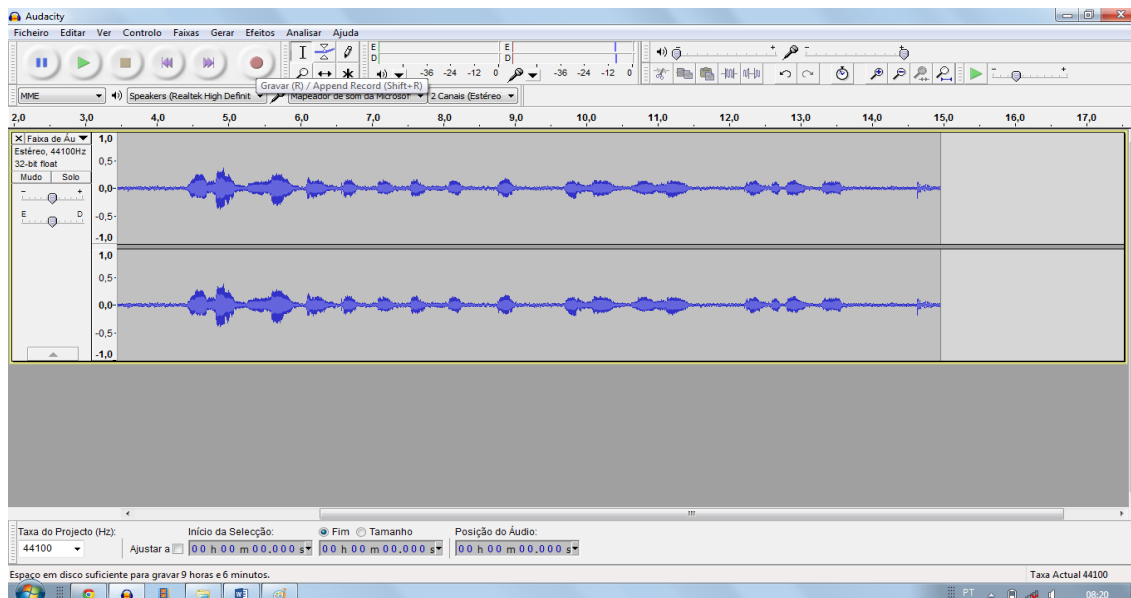
Figura 2 - Interface do Audacity



Fonte: autoria própria.

Ao clicar neste botão o aplicativo passara a gravar a voz que em uma faixa aparece logo abaixo do painel. É possível modular a voz para obter uma faixa uniforme e com qualidade.

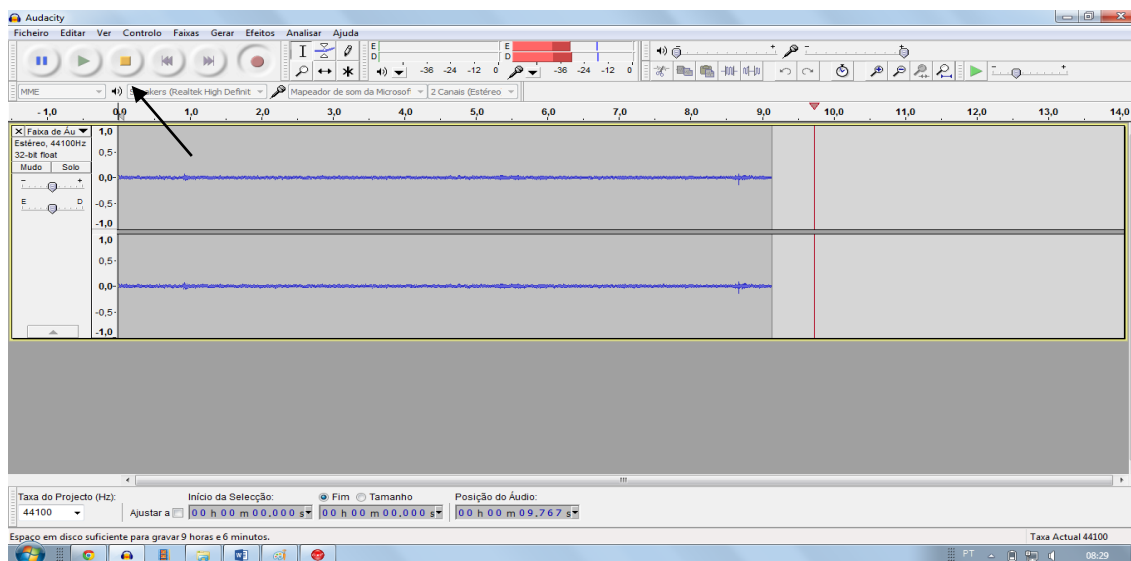
Figura 3- Faixa de gravação da voz



Fonte: autoria própria.

Para encerrar uma gravação realizada é necessário clicar no botão stop que possui cor amarela. Isso possibilita realizar as próximas edições no seu áudio a partir das opções disponíveis no Audacity.

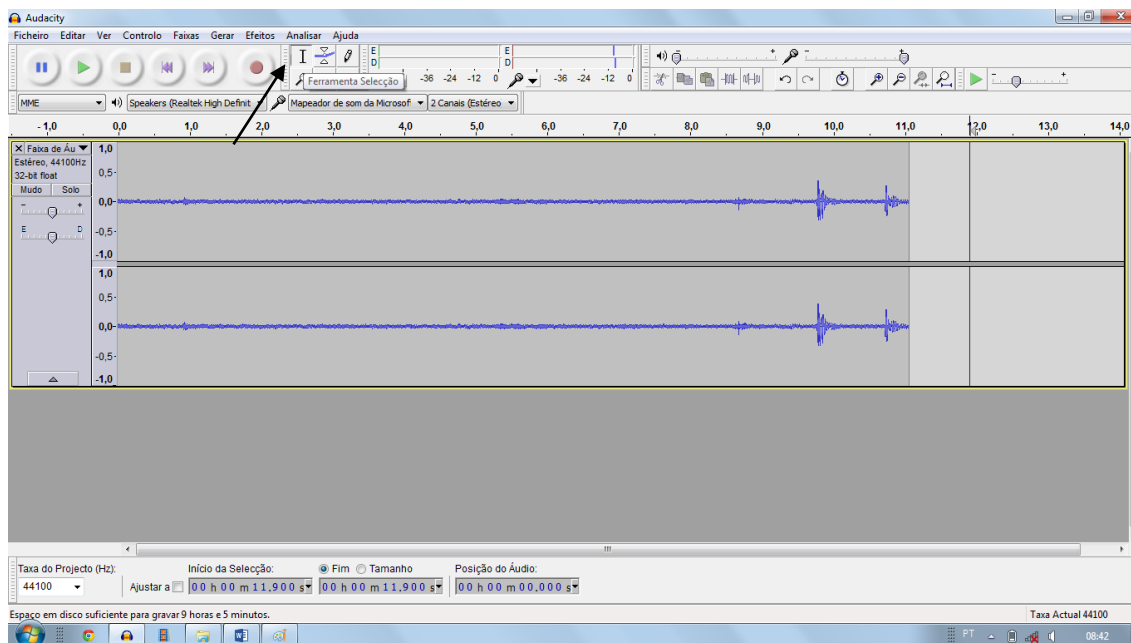
Figura 4- Botão Stop



Fonte: autoria própria.

Para melhoria da qualidade da voz necessário eliminar os ruídos, deve-se seleccionar o áudio gravado o que pode ser feito de duas formas, clicando duas vezes na faixa gravada ou clicando no botão ferramenta de seleção e com o botão esquerdo do mouse pressionado arrastando por todo o percurso gravado que deseja-se seleccionar com forme figura 4.

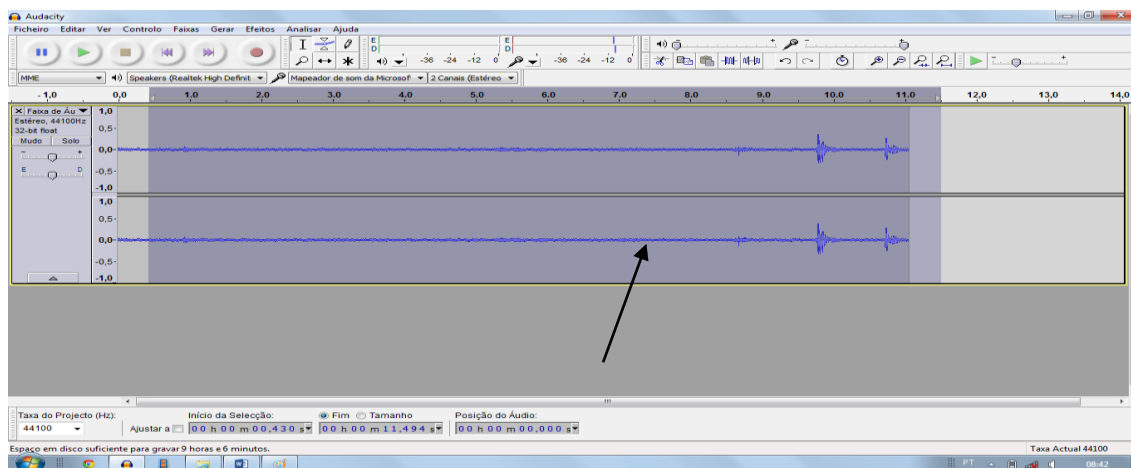
Figura 5 - Botão ferramenta de seleção



Fonte: autoria própria.

Clicando neste botão é ativado o modo onde é possível seleccionar uma faixa gravada no todo ou em parte tudo de acordo com a parte da faixa que se deseja manipular.

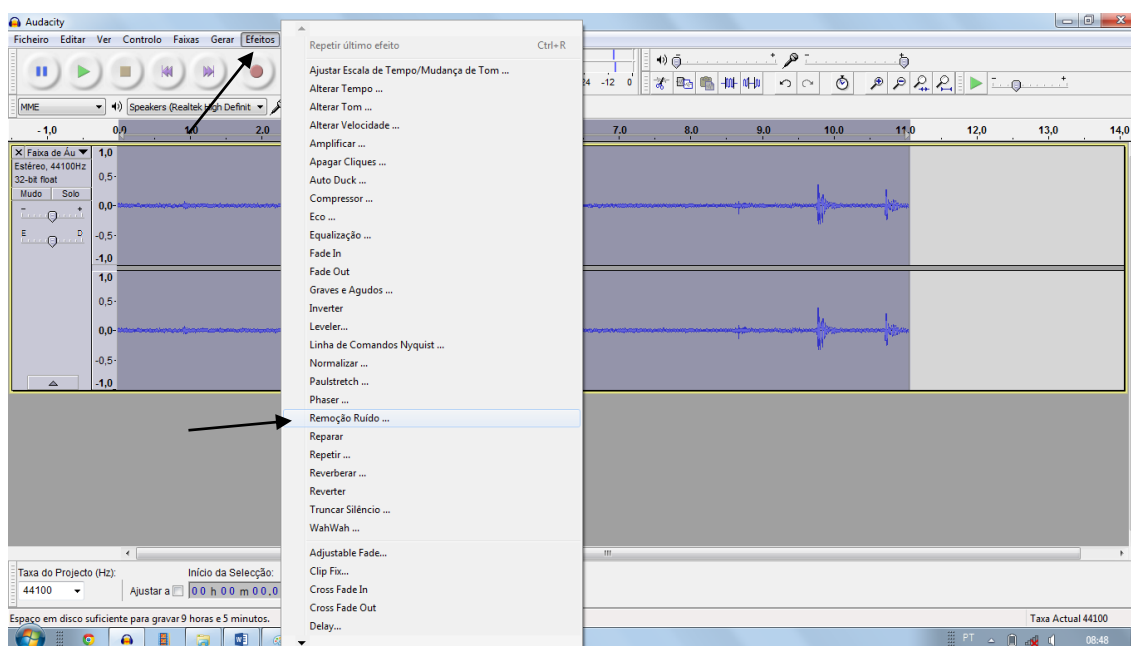
Figura 6 - Seleção faixa gravada



Fonte: autoria própria.

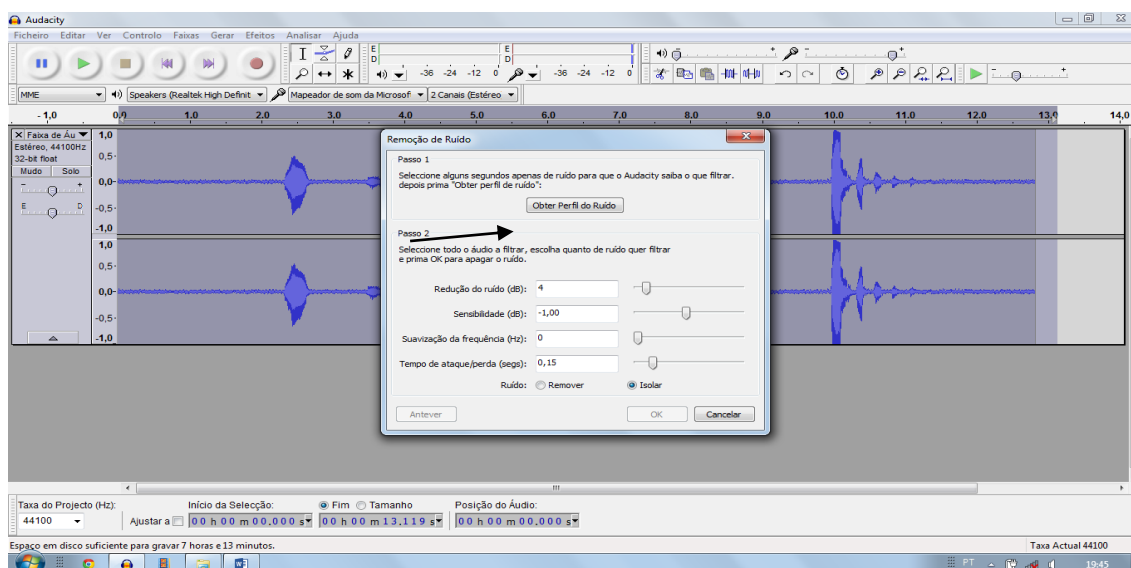
Após a seleção para a eliminação do ruído na barra de menus clica-se com o botão esquerdo em efeitos, remoção de ruídos, obter perfil, para que o software verifique o que filtrar, deste modo a caixa de filtragem irá se fechar, novamente deve-se ir em efeitos, remoção, e em seguida, remove e ok, caso haja necessidade de aumentar o índice de remoção é possível alterá-lo na caixa, para desfazer o comando é possível fazê-lo através do atalho **ctrl+z**.

Figura 7 - Remoção de ruído



Fonte: autoria própria.

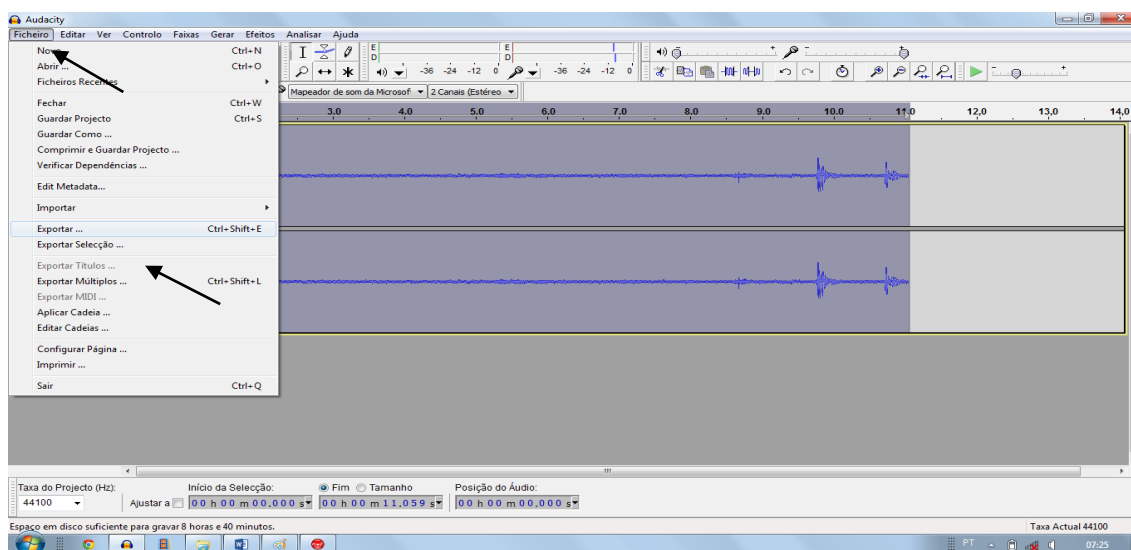
Figura 8- Perfil de ruído



Fonte: autoria própria.

Além da remoção de ruído existem vários efeitos que podem ser usados para melhorar a qualidade do som que se deseja usar no OA, caso o áudio tenha a participação de dois ou mais integrantes pode juntar os arquivos em um único, para isso primeiramente salva-se a gravação conforme segue: 1º clicar em ficheiro, exportar o aplicativo vai direcionar para seleção de uma pasta onde ficará salvo.

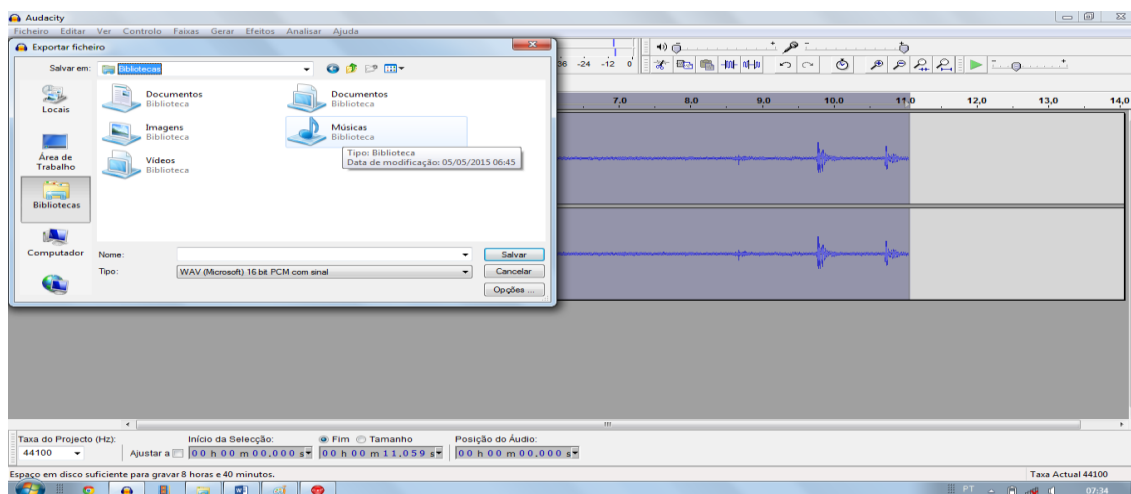
Figura 9 - Remoção de ruído.



Fonte: autoria própria.

A figura abaixo serve apenas de exemplo, pois cada um de acordo com a sua organização pode salvar o arquivo onde desejar que pode ser feito no próprio computador ou em um dispositivo portátil.

Figura 10 - Salvando o arquivo de áudio



Fonte: autoria própria.

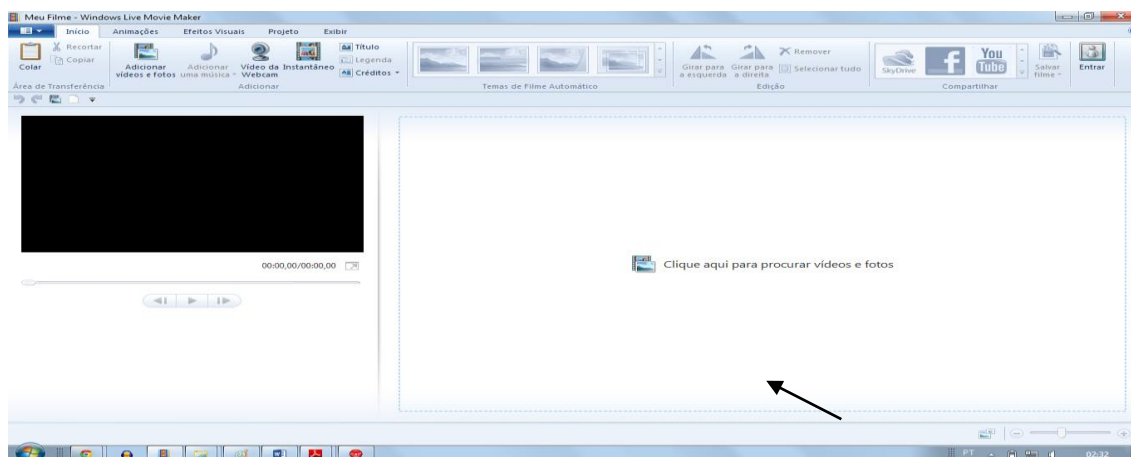
O formato no qual deseja-se salvar o arquivo deve ser selecionado na caixa tipo de arquivo, existem vários formatos os mais comuns são o WAV e o MP3, caso o seu editor Audacity não salvar em MP3 o formato mais indicado é o WAV, depois o ideal é converter para MP3 por meio de um conversor de áudio, que assim como os editores de áudio existem vários. A diferença no arquivo em MP3 é que ele fica mais leve, possibilitando carregá-lo com maior rapidez, o que dá mais agilidade ao trabalho. Outra forma de gravação é através do microfone de celular, os modelos mais atuais trazem microfone com uma boa qualidade permitindo fazer a gravação, importar para o e edição no Audacity. Realizados os procedimentos de edição de áudio o próximo passo é a confecção do vídeo.

Diversas são as ferramentas para gravação de um vídeo, esta pode ser realizada até mesmo em um celular ou uma câmera portátil, este processo também exige cuidados, por exemplo: com relação ao áudio, como ele foi gravado separadamente é necessário remover o áudio após a gravação pra a inserção do áudio editado, já existem *sites* e ferramentas onde é possível realizar essa tarefa.

2.5 Produção e edição de vídeo

Para realizar a edição, após realizadas as gravações pode ser utilizado qualquer editor de vídeo, a maioria dos computadores já vem com o Movie Maker, para iniciar basta clicar no centro da tela, procurando vídeos e fotos, localizando a pasta onde ele se encontra.

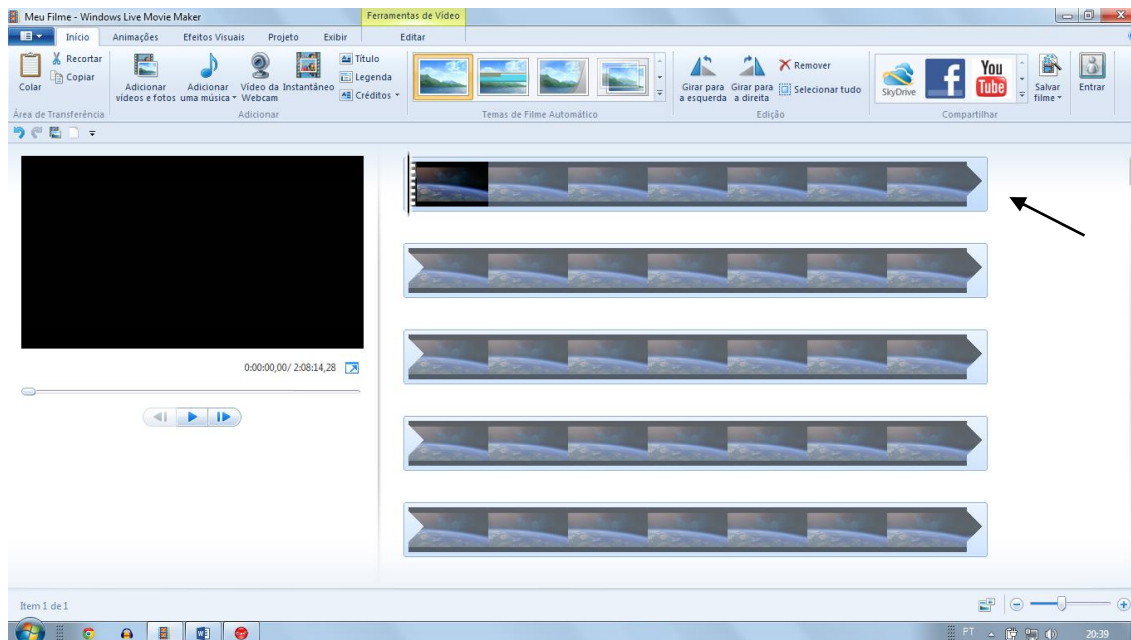
Figura 11- carregando arquivo de vídeo



Fonte: autoria própria.

Esse procedimento carrega o vídeo que se deseja manipular no editor, feito isto visualizaremos o material na tela do Movie Maker conforme figura.

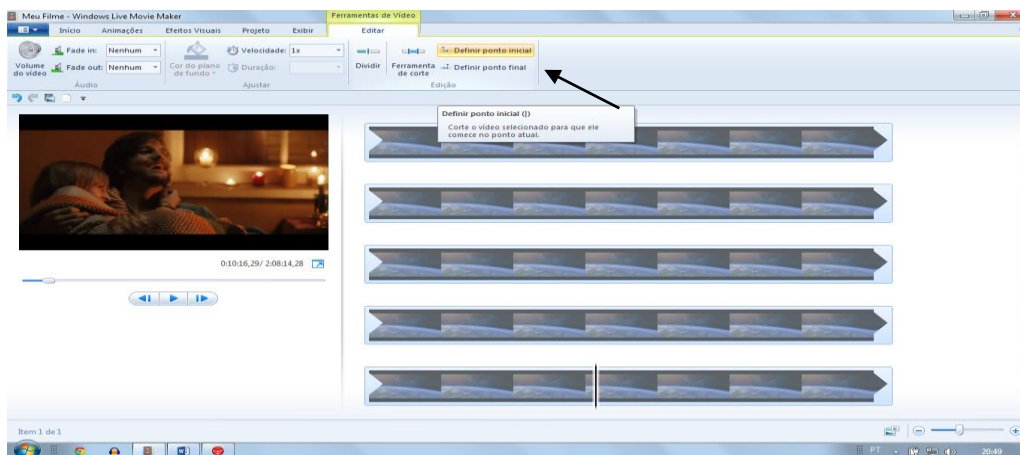
Figura 12- vídeo carregado na tela do editor



Fonte: autoria própria.

Um dos recursos que temos neste editor é o recorte de cenas, para isto deve-se ir em editar, definir ponto inicial, se desejar também pode-se definir o ponto final verificando o tempo exato no controle de exibição. No momento em que você verificar basta pressionar em um desses botões e é feito o corte.

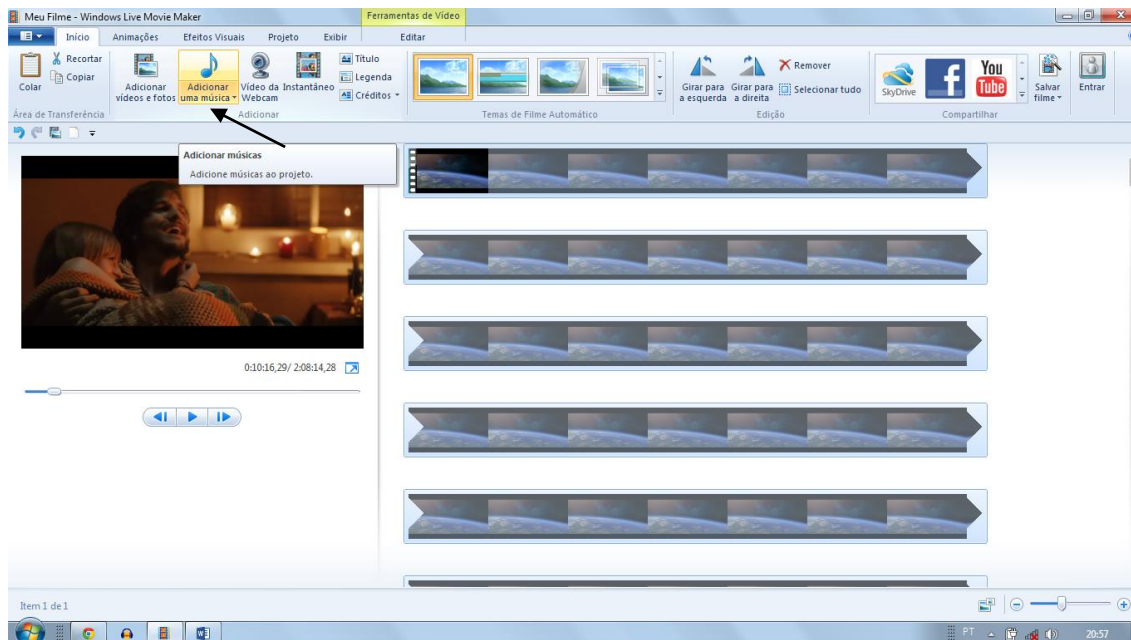
Figura 13 - recortando o vídeo.



Fonte: autoria própria.

Após feitos os ajustes no vídeo pode-se adicionar o áudio, esse procedimento segue o mesmo princípio do carregamento do vídeo, basta ir início, adicionar música, localizar o áudio e o editor faz o carregamento do material.

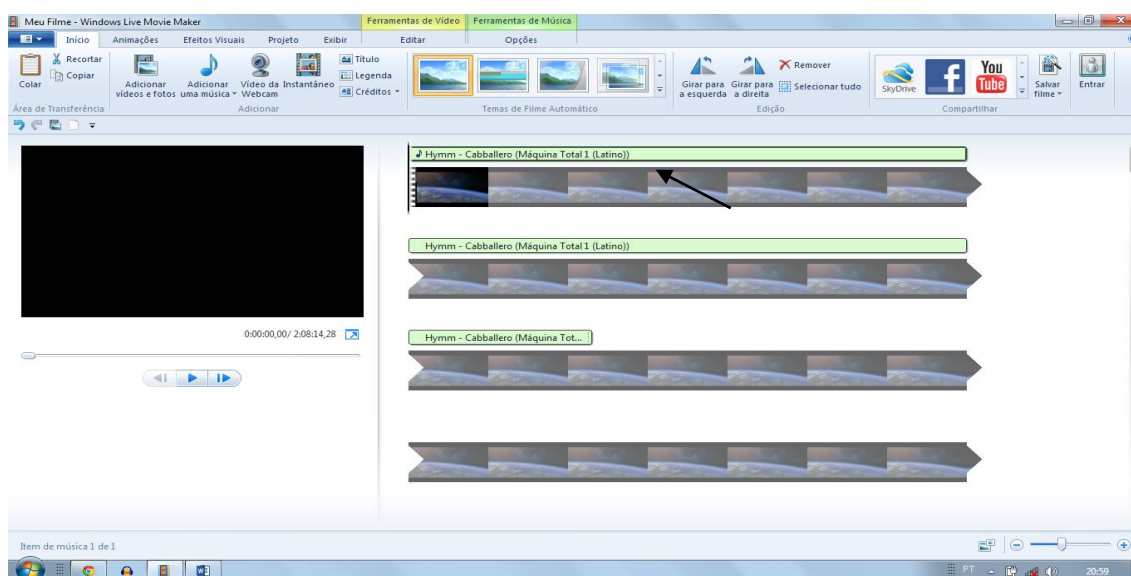
Figura 14- adicionando uma música



Fonte: autoria própria.

Neste momento uma faixa de música é adicionada ao editor, o próximo passo é fazer o ajuste com o vídeo para que a imagem sincronize com o áudio, para se obter uma qualidade desejável.

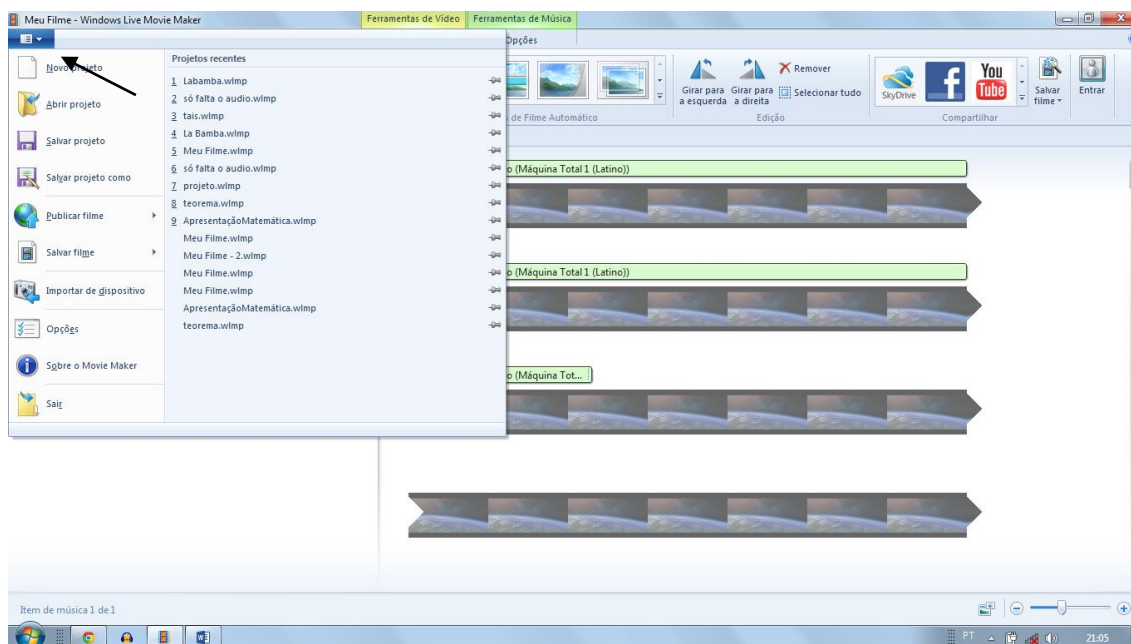
Figura 15- faixa adicionada



Fonte: autoria própria.

Para encerrar o trabalho deve-se seguir alguns procedimentos para que o material não seja perdido, deve-se salvá-lo com vídeo e este ficará disponível para visualização em computador, neste editor na aba indicada vai conter a opção salvar para computador, este deve ser o procedimento tomado.

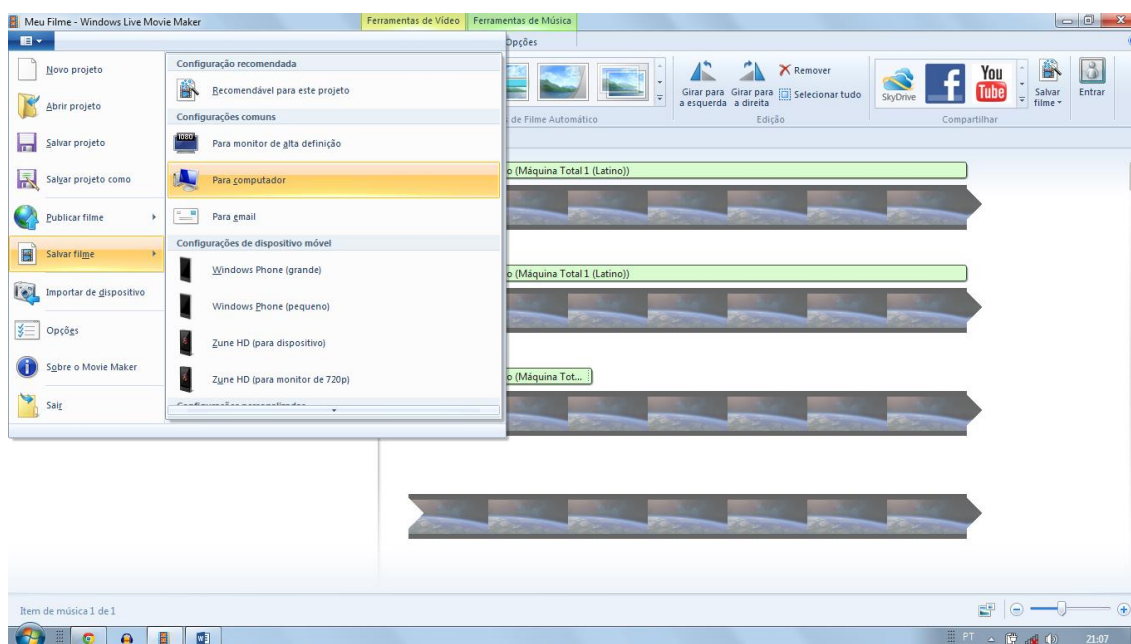
Figura 16- salvando um projeto



Fonte: autoria própria.

No canto superior esquerdo, escolher a opção salvar filme para computador.

Figura 17- salvando um vídeo para computador



Fonte: autoria própria.

Os aplicativos expostos neste trabalho são facilmente encontrados, seu uso tem uma linguagem instrucional de fácil manipulação e entendimento de suas funcionalidades, porém não são os únicos o que sugere que outras ferramentas deste tipo, pré- prontas, podem ser localizadas por estarem disponíveis na web.

3 Caracterização da comunidade e perfil dos alunos envolvidos

A elaboração deste trabalho envolve uma pesquisa exploratória, estudo teórico descritivo da realidade vivenciada na escola a partir do processo de construção de paródias com alunos do 2º ano do Ensino Médio da escola Francisco Canquerini. A Escola Estadual de Ensino Médio Francisco Canquerini tem como principal característica sua localização, pois fica localizada na RS 040, Km 47 – Pda 133, na localidade de capão da porteira (distrito), que fica cerca de 35 km da cidade onde situa-se, Viamão, foi fundada em 29 de dezembro de 1944, com o nome de Grupo Escolar Francisco Canquerini.

Segundo relatos dos docentes, tudo começou pela necessidade de aulas para moradores da localidade. O vilarejo ficava distante das escolas da capital e havia crianças em idade escolar na época. Surge então o Sr. Joaquim Grandini que começou a dar aulas em uma peça de sua casa para estes meninos e meninas. Resolvidos a ajudar, pessoas da comunidade de Capão da Porteira se uniram e lutaram pela criação de uma escola oficializada. Doações foram recebidas para o terreno, prédio e material escolar para o funcionamento do mesmo. O nome da escola advém do reconhecimento da comunidade a um dos moradores mais antigos, imigrante italiano que adotou a localidade como sua nova terra.

O Sr. Francisco Canquerini, patriarca da família Canquerini, que foi a doadora do terreno para a construção da escola. A partir daí professores, alunos e pais se passaram a se dedicar a construir esta escola de qualidade reconhecida.

Com os anos a escola cresceu e passou a se chamar Escola Estadual de Ensino Médio Francisco Canquerini. Hoje a escola conta com 904 alunos que estão matriculados no Ensino Fundamental, Ensino Médio Politécnico e EJA além de 145 profissionais de apoio técnico administrativo, 14 funcionários e 34 docentes. O contrário do que se imagina em pesquisa realizada constatou-se que os alunos vêm além do capão da porteira dos distritos, Águas Claras, Morro Grande, Boa Vista, Chico

Serafin, que ficam localizados as margens da RS 040, e ficam distribuídos da seguinte forma: 20% dos alunos residem em Águas Claras, 32% dos alunos residem em Morro Grande, 31% são do Capão da Porteira. Em pesquisa realizada na escola foram questionadas as expectativas dos alunos, docentes e familiares em relação a educação a ser oferecida. Observa-se é que a maioria dos alunos são de localidades distintas, o perfil dos alunos é de jovens do interior que cultuam a tradição do campo, porém a cultura musical é bem diversificada, ficando na sua maioria a preferência por músicas populares, tocadas por bandas, predominando músicas das chamadas bandinhas.

Em pesquisa realizada na escola ficou evidenciado que na concepção dos alunos a escola é um espaço de preparação para o futuro, quando questionados sobre o que é uma boa escola dentre as respostas tabuladas manifestadas o desejo por atividades práticas se mostrou favorável frente aos demais. Dentre as sugestões apresentadas dos alunos para a escola apareceu novamente o desejo por atividades práticas.

3.1 Escolha da música para elaboração da paródia

Nesta fase foi solicitado que os alunos livremente formassem grupos de no mínimo 4 e no máximo 5 integrantes, após isto, foi disponibilizado um momento para que fosse realizada a escolha de uma música que tivesse relação ou com algum integrante ou com o grupo ou poderia ser aleatória.

Na maioria dos grupos foram aquelas que fazem parte da do dia-a-dia dos alunos, da sua vivência, já outros procuraram escolher as mais populares que tocam nas rádios ou tv, com letras que são mais fáceis para parodiar e que a maioria dos jovens conhece, o que seria mais fácil de decorar a nova letra que seria associada a melodia original.

3.2 Apresentação das paródias musicais

Nesta etapa serão apresentadas algumas paródias e suas respectivas letras utilizadas na elaboração da atividade.

Quadro 1: Paródia da música Balada de Gustavo Lima.

Gustavo lima: Balada	Paródia: pra calcular um triângulo
Eu já lavei o meu carro, regulei o som Já tá tudo preparado, vem que o reggae é bom	Pra calcular o triangulo é só prestar atenção Cada letra tem um nome e também sua função
Menina fica à vontade, entre e faça a festa Me liga mais tarde, vou adorar, vamos nessa	O a chama hipotenusa o b e o c são os catetos só elevar ao quadrado, usar a fórmula tá feito
Gata, me liga, mais tarde tem balada Quero curtir com você na madrugada Dançar, pular até o Sol raiar	a ao quadrado é igual a b mais c elevado ao quadrado que vai ser usar calcular porque essa é a fórmula
Gata, me liga, mais tarde tem balada Quero curtir com você na madrugada Dançar, pular que hoje vai rolar	a ao quadrado é igual a b mais c elevado ao quadrado que vai ser usar calcular porque essa é a fórmula
Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê Tchê, tchê, tchê Gusttavo Lima e você	Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê Tchê, tchê, tchê De um triângulo abc
Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê Tchê, tchê, tchê Gusttavo Lima e você	Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê Tchê, tchê, tchê De um triângulo abc
Se você me olhar, vou querer te pegar E depois namorar, curtição Que hoje vai rolar	Se você calcular a raiz vai achar E depois fatorar, o resultado Você vai encontrar.
Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê Tchê, tchê, tchê Gusttavo Lima e você	Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê Tchê, tchê, tchê De um triângulo abc
Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê	Tchê tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchererê tchê tchê Tchereretchê

Tchê, tchê, tchê Gusttavo Lima e você	Tchê, tchê, tchê De um triângulo abc
--	---

Quadro 2: Paródia da música Eu Quero Tchu, Eu Quero Tcha de João Lucas e Marcelo.

<p>João Lucas e Marcelo: Eu Quero Tchu, Eu Quero Tcha</p> <p>Eu quero tchu, eu quero tcha Eu quero tchu tcha tcha tchu tchu tcha Tchu tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>Eu quero tchu, eu quero tcha Eu quero tchu tcha tcha tchu tchu tcha Tchu tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>É isso ai galera Esse é o novo hit do João Lucas e Marcelo Tchu tcha tcha</p> <p>Cheguei na balada, doidinho pra biritar A galera tá no clima, todo mundo quer dançar</p> <p>O Neymar me chamou, e disse "faz um tchu tcha tcha" Perguntei o que é isso, ele disse " vou te ensinar" É uma dança sensual, em Goiânia já pegou</p> <p>Em Minas explodiu, em Santos já bombou No nordeste as minas fazem, no verão vai pegar Então faz o tchu tcha tcha, o Brasil inteiro vai cantar</p> <p>Eu quero tchu, eu quero tcha Eu quero tchu tcha tcha tchu tchu tcha Tchu tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>Eu quero tchu, eu quero tcha Eu quero tchu tcha tcha tchu tchu tcha Tchu tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>É isso ai galera Esse é o novo hit do João Lucas e Marcelo</p>	<p>Paródia: eu quero x</p> <p>Eu quero x eu quero achar Eu quero x tcha tcha tchu tchu tcha x tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>Eu quero x eu quero achar Eu quero x tcha tcha tchu tchu tcha x tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>É isso ai galera esse é a nova paródia do teorema de pitágoras</p> <p>Chegando na aula, cedinho pra estudar A matéria, tá no quadro e eu vou te explicar.</p> <p>Elevar ao quadrado o $b+c$ igual ao a</p> <p>Coloquei os dois lados na raiz pra eliminar É dessa forma resolver dois lados Já encontrou</p> <p>Na geometria explodiu o pitágoras criou No triangulo ela faz, os catetos encontrar</p> <p>Então é só a hipotenusa ao quadrado elevar, a turma toda vai pegar</p> <p>Eu quero x eu quero achar Eu quero x tcha tcha tchu tchu tcha x tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>Eu quero x eu quero achar Eu quero x tcha tcha tchu tchu tcha x tcha tcha tchu tchu tcha</p> <p>É isso ai galera esse é a nova paródia do teorema de pitágoras</p>
---	---

<p>Tchu tcha tcha</p> <p>Cheguei na balada, doidinho pra biritar A galera tá no clima, todo mundo quer dançar</p> <p>O Neymar me chamou, e disse "faz um tchu tcha tcha" Perguntei o que é isso, ele disse " vou te ensinar" É uma dança sensual, em Goiânia já pegou</p> <p>Em Minas explodiu, em Santos já bombou No nordeste as minas fazem, no verão vai pegar Então faz o tchu tcha tcha, o Brasil inteiro vai cantar</p>	<p>Chegando na aula, cedinho pra estudar A matéria, tá no quadro e eu vou te explicar.</p> <p>Elevar ao quadrado o $b+c$ igual ao a</p> <p>Coloquei os dois lados na raiz pra eliminar É uma dessa forma resolver dois lados Já encontrou</p> <p>Na geometria explodiu o pitágoras criou No triangulo ela faz, os catetos encontrar</p> <p>Então é só a hipotenusa ao quadrado elevar, a turma toda vai pegar</p>
--	---

3.3 A paródia nas aulas de matemática

Através deste estudo verificou-se uma melhora significativa principalmente na convivência entre os colegas na sala de aula. Avaliou-se que uma melhora na socialização favorece a interação dos alunos entre si e permite a realização de atividades com melhor aproveitamento, possibilitando mais chances de aprendizagem. Além disso a interação possibilitou uma melhor compreensão de alguns conceitos a partir da troca de informações entre os colegas.

Ficou evidente que a música pode ser considerada um recurso de ensino que pode levar não só ao desenvolvimento de habilidades, mas também de competência individuais e coletivas o que é fundamental para promover assimilação de conceitos. Também fica possível visualizar que a construção da paródia musical, para os alunos, tem potencial de aproximar a linguagem científica à linguagem cotidiana. Podemos dizer que a paródia musical tem o potencial para aproximar os diferentes tipos de linguagem.

Desta forma supomos a construção de paródias musicais pode auxiliar na compreensão de conceitos matemáticos. Para os alunos, a música é uma boa forma de introduzir conteúdos, o que segundo a afirmação, “assim fica mais fácil de entender o

conteúdo”. Verificadas as vantagens que a música pode proporcionar em atividades de ensino, verifica-se que a utilização dessa estratégia nem sempre ocorre sendo este um dos únicos momentos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a execução deste trabalho, tivemos como ponto de observação diversos fatos, primeira coisa que chamou a atenção foi que os alunos apresentaram uma maior socialização o que evidencia o desenvolvimento de competências. Outro fato foi o comprometimento dos mesmos com a tarefa demonstrando responsabilidade. Verifica-se principalmente que a elaboração das paródias fez com que os alunos trabalhassem em equipe se envolvendo com a disciplina. Com isso, verificou-se que atividades envolvendo músicas torna-se uma excelente proposta de execução pedagógica, fazendo o papel alternativo de ferramenta apoiadora na busca da aprendizagem, o que leva a crer que música deveria ser levada mais vezes para a sala de aula.

Verificou-se também que, não só a matemática, mas todas as áreas do conhecimento podem ser exploradas com práticas a partir da música. Com isso, a música é vista como uma ferramenta que possibilita trabalhar não só a os conteúdos das disciplinas, mas pelo seu histórico cultural expressar valores e principalmente sentimentos, o que significa que é uma ferramenta altamente sensibilizadora. O que pode ser considerada como um meio apoiador da aprendizagem, facilitando o entendimento e formação não só de conceitos, mas principalmente valores que são essenciais para o desenvolvimento humano.

Desta forma a música na educação estimula a memória e a inteligência, desenvolvendo não só habilidades matemáticas, mas linguísticas também, ao elaborar letras musicais, ao cantar, elaborar roteiros, envolve procedimentos que permitem com que o aluno identifique o seu papel ajudando-o a conviver melhor em sociedade. Para finalizar enxergamos atividades de musicalização na escola, como excelentes ferramentas de inclusão do indivíduo na sociedade, que ao se sensibilizar demonstra a capacidade de se modificar através do desenvolvimento da criticidade.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Aguiar Eliane et al. **Objetos de aprendizagem teoria e prática**. Objetos de aprendizagem: conceitos básicos. Evangraf, Porto Alegre, 2014.

BETTIO, Maíra Althoff De, **Paródia**. [S.l.:s.n]. [2010?]. Disponível em: <http://www.infoescola.com/generos-literarios/parodia>. Acesso em 10 Ago. 2015.

BRÉSCIA, Vera Lúcia Pessagno. **Educação Musical**: bases psicológicas e ação preventiva. São Paulo: Átomo, 2003.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento, **Paródia e Paráfrase: exemplos de intertextualidade**. [S.l.:s.n]. Disponível em: <http://www.portugues.com.br/redacao/parodiaparafraseexemplosintertextualidade.html>. Acesso em 12 Jun. 2015.

Et al. **Pesquisa sócio antropológica escola Francisco canquerini**, [S.l.:s.n], Viamão. Set 2014.

FARIA, Márcia Nunes. **A música, fator importante na aprendizagem**. Assis chateaubriand – Pr, 2001. 40f. Monografia (Especialização em Psicopedagogia) – Centro Técnico-Educacional Superior do Oeste Paranaense – TESOP/CAEDRHS.

GAINZA, Violeta Hemsy de. **Estudos de Psicopedagogia Musical**. 3. ed. São Paulo: Summus, 1988.

LEFFA, Vilson J. **Uma ferramenta de autoria para o professor**. O que é e o que faz. Letras de Hoje. Porto Alegre. v. 41, nº 2, p. 189-214, junho, 2006.

MORAN, E. A Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.

ONGARO, Carina de Faveri, Silva, Cristiane de Souza. **A importância da Música na Aprendizagem**. Revista Recre@rte Nº3 Junho 2005. Disponível em: <http://www.alexandracaracol.com/Ficheiros/music.pdf>. Acesso em 20 Mai 2015.

PIRES, Eloisa Gurgel, **A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 36, n.1, p. 281-295, jan./abr. 2010.