

Com a Palavra, as Mulheres do Samba: uma proposta para criação colaborativa

Francine Kemmer Cernev

Universidade de Brasília

<https://orcid.org/0000-0002-5599-2663>

francine@cernev.com.br

📄 Recebido em: 04/09/2025

👤 Aprovado em: 01/12/2025

👉 [dx.doi.org/10.33054/MEB151802](https://doi.org/10.33054/MEB151802)



Resumo

Este artigo apresenta uma proposta pedagógico-musical que articula a aprendizagem musical colaborativa e a diversidade cultural brasileira por meio de metodologias ativas. O foco temático é a valorização do papel da mulher na história do samba, utilizando a curadoria de repertório como um gesto pedagógico de viés decolonial, que busca ampliar as narrativas impregnadas nos discursos escolares e dar protagonismo a vozes historicamente sub-representadas. As atividades, desenvolvidas por meio da Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e a Gamificação utilizam tecnologias digitais acessíveis e promovem o desenvolvimento da autoria, do pensamento crítico e da colaboração entre os estudantes.

Palavras-chave: Metodologias Ativas. Samba. Decolonialidade.

Giving Voice to the Women of Samba: a proposal for collaborative creation

Abstract

This article presents a pedagogical-musical proposal that articulates collaborative musical learning and Brazilian cultural diversity through active methodologies. The thematic focus is on valuing the role of women in the history of samba, using repertoire curation as a pedagogical gesture with a decolonial bias, which seeks to broaden the narratives embedded in school discourses and give prominence to historically underrepresented voices. The activities, developed through Project-Based Learning (PBL) and Gamification use accessible digital technologies to promote the development of authorship, critical thinking, and collaboration among students.

Keywords: Active Methodologies. Samba. decoloniality.

CERNEV, Francine Kemmer. Com a Palavra, as Mulheres do Samba: uma proposta para criação colaborativa. *Música na Educação Básica*, v. 15, n. 18, e151802, 2026.

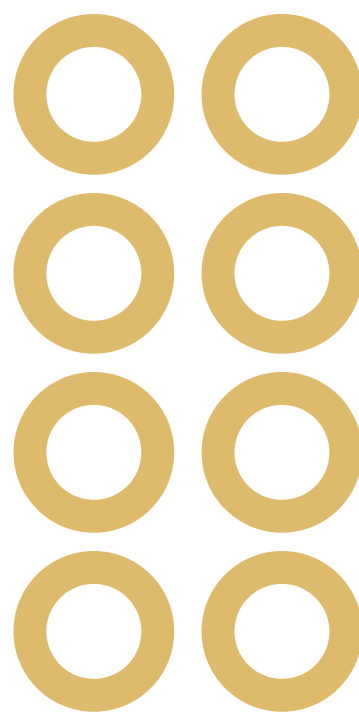


Aperte o play!

Como levar o samba para a sala de aula de um jeito que dialogue com o universo digital e criativo dos alunos e das alunas, valorizando vozes que a história deixou de lado? A proposta deste artigo encontra base nas **metodologias ativas, um** conjunto de práticas pedagógicas que posicionam os estudantes como protagonistas de seu processo de aprendizagem. Para Bacich e Moran (2018), o foco se desloca da transmissão de conteúdo para o desenvolvimento de competências por meio da colaboração, com o(a) professor(a) atuando como mediador que orienta a construção do conhecimento (Diesel; Baldez; Martins, 2017; Cernev, 2022).

Este artigo articula duas dessas metodologias: a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e a Gamificação. A PBL é uma abordagem centrada no aluno, que o capacita a conduzir pesquisas, integrar teoria e prática e aplicar conhecimentos para desenvolver um produto final autêntico (Savery, 2006). Já a Gamificação é entendida como a aplicação de elementos do design de jogos (como desafios e recompensas) em contextos que não são de jogos (Kapp, 2012; Fardo, 2013), estruturando o percurso do projeto de forma lúdica para engajar e motivar a ação (Oliveira; Cernev, 2023).

A escolha do tema e das ferramentas, no entanto, não é neutra. A proposta parte de um olhar decolonial que questiona quais conhecimentos e quais sujeitos ganham legitimidade no currículo. A colonialidade do saber, como discutem Quijano (2005) e Mignolo (2003), estruturou hierarquias que privilegiaram epistemologias eurocêntricas e desautorizaram saberes produzidos por populações negras. Carneiro (2023) aprofunda esse debate ao definir esse processo como epistemi-cídio, isto é, a destruição simbólica e material das formas de conhecimento elaboradas por sujeitos negros, acompanhada de sua exclusão dos espaços de enunciação. Crenshaw (1991) e Akotirene (2019) evidenciam que esse silenciamento se intensifica no caso de mulhe-



res negras, cujas experiências não se ajustam aos modelos hegemônicos do feminismo nem do antirracismo. Nesse sentido, a proposta busca iluminar essa dupla marginalização e reafirmar que essas mulheres produzem saberes cuja legitimidade a academia, por muito tempo, deixou de reconhecer.

Desta forma, em vez de apenas diversificar conteúdos, busca-se aqui uma **práxis decolonial** que confronta essas formas de apagamento, reposicionando saberes negros como centrais para a formação. A curadoria que destaca **Dona Ivone Lara, Clementina de Jesus, Leci Brandão** e **Jovelina Pérola Negra** dialoga diretamente com esse propósito ao reconhecer nessas intérpretes a potência de quem deu voz ao samba e expressou, por meio da arte, o olhar e a força de mulheres pretas no fazer musical (Leite Junior; Farias; Martins, 2021; Antunes, 2019; Pereira, 2010; Oliveira, 2024). Trazer essas artistas para o centro da proposta pedagógica é, portanto, um gesto político-pedagógico que reconhece e legitima que o conhecimento também mora no terreiro, na roda de samba e nas vozes femininas que estruturam a cultura popular brasileira.

Esta estrutura metodológica dialoga com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e com o documento Computação na Educação Básica (Brasil, 2022). Para que a proposta seja motivadora e integre a turma, ela se organiza como a criação de uma **campanha de marketing** com o propósito de uma produção final. O que se apresenta a seguir é a sistematização de uma campanha gamificada que materializa esses princípios, orientada pela criação de um “Catálogo Musical” e organizada em quatro etapas, chamadas de Rodas, que usam ferramentas digitais¹ para dar vida a outras narrativas da música brasileira.

¹ As imagens foram criadas pela autora utilizando ferramentas de IA. A intenção não foi apenas a de ilustrar, mas a de traduzir visualmente os conceitos decoloniais e musicais da proposta. Cada ilustração foi gerada a partir de prompts específicos que buscaram representar metaforicamente as provocações e os objetivos de aprendizagem, integrando a identidade visual à própria práxis pedagógica descrita.

Para Ouvir e Refletir

Incentive a turma a mergulhar no universo visual dessas artistas. Buscas pelos nomes de **Dona Ivone Lara**, **Clementina de Jesus**, **Leci Brandão** e **Jovelina Pérola Negra** no YouTube revelam um acervo riquíssimo. No Spotify, playlists como “**Mulheres do Samba**” servem como um ótimo ponto de partida. A proposta decolonial, no entanto, é ir além. Transforme a apreciação em uma investigação, provocando uma conversa com a turma a partir de perguntas como: Onde ela está cantando? Como ela se veste e se movimenta? Quem está com ela no palco? Essas questões ajudam a construir uma leitura crítica sobre como a cultura é produzida, por quem e para quem.

Uma campanha pelas Mulheres do Samba

As atividades estão organizadas como um roteiro para, aproximadamente, quatro momentos. No entanto, este é apenas um ponto de partida. Encare este material como um convite à sua própria criação, para aprofundar as pesquisas ou transformar a proposta em um grande projeto para o bimestre. O mais importante é que estas ideias sirvam como inspiração para que você possa dar o seu próprio tom a estas mulheres.

Preparando o Estúdio: o que você precisa saber antes de começar

Para que a proposta seja motivadora, ela se organiza como a criação de uma campanha de marketing para o lançamento de um catálogo musical. A narrativa que guiará todo o processo é a seguinte: a turma se transforma em uma equipe de curadores e produtores musicais com a missão de lançar o Catálogo Musical mais importante do ano.

O primeiro passo é dividir a turma em pequenos grupos, que funcionarão como “produtoras musicais”. Cada grupo será uma pequena produtora, responsável por tomar as decisões criativas em conjunto, realizar as atividades e organizar a apresentação final. A colaboração é a chave do sucesso, tanto dentro do próprio grupo ou entre os demais.



Figura1: Com a Palavra, as Mulheres do Samba.
Fonte: Autora (produzido com uso de IA)

Nesta campanha, o(a) professor(a) abandona o papel de juiz(a) e assume a função de Produtor(a) Executivo(a). Atua como facilitador(a), explicando as regras de cada etapa, gerenciando o tempo e disponibilizando os materiais para que a criação aconteça. Também atua como mediador(a) do processo, ajudando as pequenas produtoras a superarem impasses criativos e estimulando a troca de ideias, garantindo que a energia colaborativa flua por toda a turma. É ele(a) quem fará a avaliação formativa, observando o processo e conferindo as recompensas, sempre valorizando o esforço e a participação de todos.

As Regras da Campanha

Para que nossa campanha seja um sucesso, é importante que todos conheçam a dinâmica do trabalho. O foco é sempre a colaboração e a criação coletiva.

1. O Papel dos grupos (as “Produtoras”) | O grupo é responsável por criar o nome de sua produtora (ex: “Produtora Quilombo”, “Batucada Delas”), tomar as decisões criativas em conjunto, realizar as atividades de cada etapa da playlist e organizar sua apresentação final. Todos os membros do time participam de todas as fases da produção.

2. A Missão: Completar as Quatro Rodas | O objetivo de cada produtora é completar as quatro “Rodas” do projeto (Escuta, Batucada, Cores e Palavras, A Grande Roda) para construir seu “Catálogo Musical” final.

3. Entenda o Sistema de Recompensas | As recompensas valorizam o processo, não a competição. O sistema funciona em três níveis:

- **Pontos de Engajamento (PE):** Cada Roda concluída vale 10 PE. O objetivo não é competir, mas visualizar o engajamento da turma.
- **Conquistas:** Ao final de cada Roda, o(a) professor(a) concede títulos simbólicos (como “Curador Mestre”) para reconhecer as habilidades desenvolvidas por cada produtora.

- **Kit de Lançamento:** A cada Roda concluída, a produtora recebe uma peça física para montar seu “Catálogo Musical” no final.

4. Colaborar Vale Bônus | A colaboração é a chave do sucesso. Dentro de cada produtora, os integrantes devem conversar e decidir juntos os rumos da produção. Também, uma produtora que ajuda a outra ganha 5 PE de bônus.

Roda 1: A Roda da Escuta

Provocação Decolonial:

Escutar não é apenas ouvir o que toca, mas também perceber os silêncios impostos pela história. Por que certas vozes demoraram tanto para serem gravadas e ouvidas?

OBJETIVOS:

- Identificar as artistas a partir de suas vozes e estilos de interpretação musical.
- Diferenciar as características sonoras, relacionando-as com o contexto histórico.
- Reconhecer e executar a pulsação do samba, marcando-a com o corpo.

Materiais:

- Aparelho de som
- Imagens das artistas impressas em tamanho grande (A4) ou virtuais para projeção.
- Letras das músicas escolhidas (sugestões: “Sonho Meu” e “Marinheiro Só”), impressos ou virtuais.

Ferramentas:

- **Se Online:** Kahoot (plataforma gratuita para criação de questionários interativos e gamificados).

- **Se Offline:** Cartões com as imagens das artistas impressas para cada grupo.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES:

1. Briefing da Campanha: Organize a turma em círculo para criar um ambiente de roda de conversa, que é o espaço por excelência do samba. Inicie a aula apresentando a missão: *“Olá, equipe de produtores! Hoje começa a nossa grande campanha. Nossa missão é criar O Catálogo Musical mais importante do ano para que todos conheçam algumas mulheres incríveis do samba. A primeira tarefa de um bom produtor é a curadoria. Alguém sabe o que um curador faz? Ele pesquisa, escuta com muita atenção e escolhe o que há de melhor para um projeto. É isso que vamos fazer hoje: descobrir as vozes que darão início à nossa curadoria!”*. Este momento inicial é fundamental para estabelecer a narrativa e o objetivo claro da proposta, elementos-chave da gamificação.

2. As Vozes e os Silêncios: Conduza uma roda de conversa, mostrando uma imagem de cada vez. Ao contar a história de cada artista, termine com uma pergunta reflexiva. Comece com a **Dona Ivone Lara:** *“...ela foi a primeira mulher a assinar um samba-enredo na Império Serrano. Por que vocês acham que antes só os homens podiam compor para o desfile?”*. Em seguida, apresente a **Clementina de Jesus:** *“...ela trabalhou como empregada doméstica por mais de 20 anos e só foi ‘descoberta’ como cantora aos 63 anos. Por que uma voz tão potente demorou tanto para ser gravada e ouvida por todos?”* Depois, o mesmo com a **Leci Brandão:** *“...ela sempre usou suas músicas para falar sobre o cotidiano e as lutas do povo. É comum a gente ouvir músicas no rádio que falam sobre esses temas hoje em dia?”*. Por fim, apresente a **Jovelina Pérola Negra:** *“...ela era a rainha do improviso no partido-alto. Vocês acham que é mais fácil ou mais difícil criar versos na hora do que cantar uma letra decorada? Por quê?”*



Figura 2: A Escuta que Rompe o Silêncio
Fonte: Autora (produzido com uso de IA)

3. Ouvindo a Gravação, Escutando a História:

Este é um momento de escuta comparada e crítica. Primeiro, toque um trecho de uma gravação histórica de Clementina de Jesus (ex: “Marinheiro Só”), original. Imediatamente depois, toque um trecho de uma gravação da mesma música gravada atualmente por uma outra intérprete. Conduza uma conversa: “O que vocês notaram de diferente entre as duas gravações? Por que elas soam assim? Será que a Clementina tinha os mesmos recursos que os artistas de hoje? O que a qualidade da gravação nos conta sobre a época e o valor que era dado a essa artista?”. O objetivo é fazê-los perceber que a produção musical também é um lugar de poder e acesso.

4. Jogo Crítico: Aplique um jogo rápido que retome a discussão crítica, em vez de apenas testar a memória.

- **Online (Kahoot):** Crie perguntas que exijam reflexão. Ex: “Qual dessas artistas nos mostra que nunca é tarde para ser reconhecida?” (R: Clementina). “Qual delas quebrou a regra de que só homens podiam ser grandes compositores de escola de samba?” (R: Dona Ivone).
- **Offline (Cartões):** O(a) professor(a) faz a pergunta e os times levantam o cartão com a foto da artista correspondente.

5. Pontuação: Finalize com um feedback focado na profundidade da discussão: “O que descobrimos hoje sobre essas mulheres que a gente não saberia só ouvindo a música no rádio?”. Após essa reflexão, estabeleça as pontuações:

- **Pontos:** 10 PE para cada produtora que participou da discussão crítica e do jogo. Conceda 5 PE de bônus para grupos que fizeram perguntas instigantes.
- **Conquista:** Conceda o título simbólico de “Curador Mestre” aos grupos que se destacaram, valorizando a capacidade de investigação e questionamentos.
- **Kit de Lançamento:** Entregue a primeira peça do kit: “O Selo do Disco”, um adesivo ou círculo de papel com o nome que o grupo criou para sua “produtora”.

Roda 2: A Roda da Batucada

Provocação Decolonial:

A batucada com objetos cotidianos não é só uma alternativa à falta de instrumentos. É uma retomada histórica. O samba e seus tambores já foram proibidos e perseguidos. Batucar na lata, na caixa de fósforos e no corpo é uma tecnologia de resistência, uma forma de fazer música quando as ferramentas oficiais são negadas.

OBJETIVOS:

- Criar ritmos a partir de fontes sonoras não convencionais.
- Relacionar a prática da percussão com a história de resistência do samba.
- Executar padrões rítmicos que expressem conceitos como “resistência” e “celebração”.

Materiais:

- Objetos sonoros variados que possibilitem a exploração de diferentes timbres.
- Aparelho de som.

Ferramentas:

- **Online:** Wordwall (para um jogo opcional de associação de timbres e instrumentos).
- **Offline:** Imagens impressas de instrumentos de samba (surdo, pandeiro, agogô, ganzá, etc.).

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES:

1. O Som Proibido: Inicie a conversa contando brevemente que, no início, as rodas de samba eram caso de polícia e os tambores, muitas vezes, eram confiscados. Lance a pergunta: “Se os instrumentos fossem proibidos hoje, como a gente faria nosso samba? Com o que poderíamos fazer ritmo?”. Acolha as ideias e direcione para o uso de objetos e corpo.

2. Laboratório de Sons: Apresente os objetos sonoros não convencionais. A missão de cada produtora é criar sua própria “bateria de resistência”, explorando os objetos para encontrar timbres e associá-los aos instrumentos de uma bateria de escola de samba.





3. Ritmos de Resistência: Desafie os grupos a criar dois loops (células rítmicas) com seus objetos:

- **Loop 1: “O Samba Escondido”;** um ritmo suave, como se estivesse sendo tocado para não chamar a atenção.
- **Loop 2: “O Grito da Roda”;** um ritmo expansivo, usando todo o potencial sonoro dos objetos.

4. A Virada da Roda: O(a) professor(a), como mestre da roda, rege a turma. Todos começam tocando o “Samba Escondido” e, a um sinal combinado todos mudam para o “Grito da Roda”, sentindo a mudança de dinâmica e celebrando a liberdade de poder tocar. Intercale esses momentos e coloque os alunos e alunas também como mestre da roda.

Figura 3: Ritmos de Resistência
Fonte: Autora (produzido com uso de IA)

5. Pontuação: Finalize com um feedback focado na experiência. “Como foi tocar ‘escondido’ e depois ‘liberto’? O que o som do nosso corpo e dos nossos objetos pode expressar?”. Após a reflexão, estabeleça as pontuações:

- **Pontos:** 10 PE para cada produtora que criou seus loops. Conceda 5 PE de bônus para grupos que demonstraram boa sincronia na “virada” ou auxiliaram outros grupos.
- **Conquista:** Conceda o título simbólico de “Produtor Rítmico” a todas as produtoras, valorizando a criação e a performance coletiva.
- **Kit de Lançamento:** Entregue a segunda peça do kit: “O Encarte com os Créditos Rítmicos”, uma pequena folha com o registro do padrão criado, para que os grupos assinem como produtores. O registro pode ser feito em notação tradicional ou em notação não tradicional criada pelos próprios grupos

Roda 3: A Roda das Cores e Palavras

Provocação Decolonial:

A mídia tradicional muitas vezes invisibilizou essas mulheres. As capas de revista e os programas de TV raramente as tinham como protagonistas. E se a nossa tarefa fosse criar a capa que a história esqueceu de fazer, contando uma contranarrativa?

OBJETIVOS:

- Analisar criticamente como artistas mulheres eram e ainda são representadas na mídia.
- Criar uma composição visual que funcione como uma contranarrativa, reposicionando uma artista como protagonista.

- Justificar suas escolhas de design com base na história e na música da artista homenageada.

Materiais:

- Exemplos de capas de revistas de música (projetadas ou impressas).
- Trechos de letras impressos; cartolinas, canetas, giz de cera, revistas para recorte.
- (Opcional): Tablets ou computadores com acesso à internet para produção virtual.

Ferramentas:

- **Online:** Canva.
- **Offline:** Materiais de papelaria para desenho e colagem.



Figura 4: A Contranarrativa Visual
Fonte: Autora (produzido com uso de IA)

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES:

1. Análise de Mídia: Inicie a roda mostrando exemplos de capas de revistas de música. Pergunte: “Quem costuma aparecer aqui? Que tipo de foto eles usam? Que palavras estão nas manchetes?”. O objetivo é construir um olhar crítico sobre quem a mídia escolhe destacar.

2. Criando a Contracapa: Apresente a missão principal: “Nossa tarefa hoje é criar a capa de revista que essas mulheres deveriam ter tido. Vamos usar nossa criatividade para contar a história delas da forma certa.”

3. Direção de Arte e Manchete: Cada produtora escolhe uma das quatro artistas e assume o papel de uma equipe de redação. Eles devem pensar:

- **Manchete:** Qual seria a chamada principal? “Clementina: A Voz Ancestral que o Brasil Precisava Ouvir”? “Dona Ivone: A Dama do Samba e sua Caneta de Ouro”?

- **Design:** Eles usam o Canva ou papel para criar a capa, pensando na foto, nas cores e nas palavras que melhor representam a força e a importância da artista.
- **Ética e Autoria:** O(a) Professor(a) orienta sobre o uso responsável de imagens, escolhendo apenas fotos de uso livre ou autorizadas, e, caso utilizem IA para compor elementos visuais, devem indicar o que foi gerado pela ferramenta e o que foi criado pelo grupo, reforçando a autoria nas escolhas estéticas.
- **Galeria da Memória:** Exponha as “contracapas” pela sala. A apreciação agora se chama “Galeria da Memória”, um espaço para honrar e corrigir uma invisibilidade histórica.

Para manter a música como protagonista durante o processo criativo, intercale a produção dos alunos com momentos de escuta ativa. A proposta é pausar a atividade, apresentar uma nova música (contextualizando quem canta e o que observar) e convidar a turma para uma escuta focada antes de retomar a criação.

4. Pontuação: Finalize com uma roda de conversa sobre o processo: “Qual história a capa do nosso grupo conta que as outras revistas não contaram?”. Após a reflexão, estabeleça as pontuações:

- **Pontos:** 10 PE para cada produtora que concluiu sua capa. Conceda 5 PE de bônus para grupos que trocaram ideias de manchetes ou materiais com os demais.
- **Conquista:** Conceda o título simbólico de “Diretor de Arte” aos grupos, valorizando a criação da contranarrativa visual.
- **Kit de Lançamento:** Entregue a peça principal do kit: “A Capa Frontal”, a arte que eles mesmos produziram (fotografe e registre todo o material).



Roda 4: A Grande Roda

Provocação Decolonial:

A apresentação final não é um recital para uma plateia passiva. É uma Ocupação Cultural. É levar a história dessas mulheres para outros espaços da escola, compartilhando o saber e afirmando a importância dessa cultura como conhecimento legítimo.

Objetivos:

- Ocupar um espaço escolar com uma intervenção artística.
- Atuar como mediadores culturais.
- Produzir um artefato digital que sintetize e divulgue o processo criativo do grupo.

Materiais:

- Objetos sonoros, cartazes e demais materiais produzidos nas rodas anteriores.
- Aparelho de som e projetor.

Ferramentas:

- **Online:** Canva (ferramenta principal); celulares ou tablets para gravação de áudio/vídeo e para fotografar os materiais físicos.
- **Offline:** Cartões com perguntas criadas pelos grupos

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES:

Esta última Roda é a grande celebração do projeto, o momento de “Lançamento da Campanha”. Ela se organiza em uma performance ao vivo, seguida de uma reflexão e da montagem dos artefatos finais. A produção do “Dossiê Digital da Turma” pode ser iniciada aqui e finalizada em uma aula seguinte ou como tarefa assíncrona.

1. Preparação para a Festa de Lançamento: De volta às suas produtoras, a turma se prepara para a apresentação. Este é o momento de “passar o som” e organizar o material. O(a) professor(a), como “Produtor(a) Executivo(a)”, orienta os grupos:

- **Organização do Material:** Cada produtora pega sua “contracapa” (da Roda 3) e seus “instrumentos produzidos” (da Roda 2).
- **Ensaio Rápido:** Os grupos ensaiam seu loop uma última vez, organizando tempos de entrada e finalização.
- **Definição de Papéis:** O grupo decide quem vai apresentar o cartaz, quem vai liderar a performance e quem ficará responsável por registrar a ação (fotos e vídeos com um celular ou tablet).
- **Ética e Autoria:** O(a) professor(a), como produtor(a) executivo(a), conversa rapidamente com as produtoras sobre responsabilidade no uso de materiais e registros: solicitar autorização para fotos e vídeos, mencionar as fontes de capas ou áudios utilizados como referência e, quando houver apoio de IA nas criações visuais, indicar o que foi gerado pela ferramenta e o que foi decisão humana, reforçando a autoria dos estudantes.

2. A Ocupação Cultural: A turma se desloca para o espaço escolhido na escola (pátio ou corredor). A ação é uma intervenção artística:

- **Exposição:** As produtoras afixam seus cartazes no local, criando uma galeria de arte.
- **Performance:** Uma produtora de cada vez realiza sua performance, apresentando o cartaz e tocando para quem estiver passando. O objetivo é compartilhar o trabalho com a comunidade escolar, agindo como verdadeiros mediadores culturais.

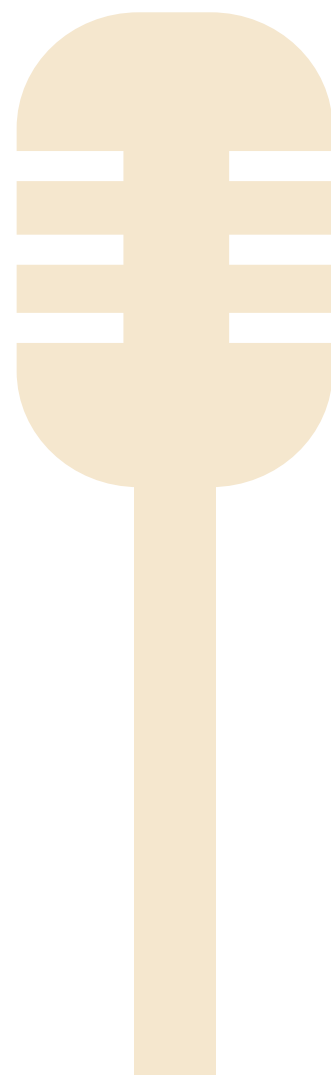




Figura 5: A Roda que ecoa no Mundo
Fonte: Autora (produzido com uso de IA)

3. Roda de Conversa e Manifesto: Após a performance, ainda no local da ocupação ou de volta à sala, o(a) professor(a) reúne a turma em uma grande roda de conversa reflexiva.

- **Debate:** O(a) professor(a) lança a pergunta: “*O que sentimos ao mostrar nosso trabalho para outras pessoas? Por que é importante que a história dessas mulheres seja contada aqui na nossa escola?*”.
- **Criação do Manifesto:** Com base na conversa, a turma cria coletivamente uma frase-manifesto que resume a mensagem principal do projeto. O(a) professor(a) pode registrar as ideias em um quadro ou usar o Wordwall para uma nuvem de palavras.

4. Celebração e Lançamento Digital: Este é o grande final da campanha.

- **Pontos e Conquista:** O(a) Professor(a) distribui os últimos 10 PE pela participação e concede a todos a conquista final: “Estrategista de Lançamento”.

- **Kit de Lançamento:** Entregue a última peça do kit: a Contracapa, com a “tracklist” e o manifesto. Com todas as peças em mãos, os times podem montar seu Catálogo completo.
- **Dossiê Digital:** O(a) professor(a) apresenta a última missão da campanha: *“Agora que temos as fotos e os vídeos da nossa ocupação, vamos criar o ‘Dossiê de Lançamento Digital’ para que nosso trabalho possa ser compartilhado com o mundo!”*. Ele(a) pode mostrar um modelo rápido no Canva e pedir para cada produtora fazer o seu.

Considerações Finais

Este artigo apresentou uma proposta pedagógico-musical fundamentada na fusão de duas metodologias ativas: a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e a Gamificação. A articulação dessas abordagens se materializou na criação de uma campanha de marketing para o lançamento de um “Catálogo Musical”, oferecendo um contexto para o desenvolvimento de competências musicais e críticas. A avaliação, de caráter formativo e processual, foi integrada à própria dinâmica do jogo: os Pontos de Engajamento e as conquistas simbólicas foram concebidos não para criar um *ranking*, mas para valorizar o processo, a colaboração e o apoio mútuo, reforçando que o sucesso da campanha é um resultado compartilhado.

A curadoria, ao colocar no centro as vozes de mulheres negras, buscou materializar a *práxis* decolonial, convidando os alunos e alunas a investigarem os silêncios e os obstáculos de suas trajetórias e transformando a escuta musical em uma ferramenta de leitura crítica do mundo. O protagonismo, portanto, não é apenas das artistas, mas também dos alunos(as), que se tornaram agentes na reescrita de narrativas. A flexibilidade da proposta, funcional com ou sem tecnologia, demonstra sua adaptabilidade a diferentes realidades escolares, esperando que o trabalho aqui detalhado sirva como um modelo para outras práticas no contexto escolar.



 **Autora****Francine Kemmer Cernev**francine@cernev.com.br

Pós-doutora pela Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Doutora e Mestre em Música pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora do Departamento de Música da Universidade de Brasília (UnB), com atuação na graduação (presencial e EAD) e no Mestrado Profissional em rede ProfArtes. Autora de livros didáticos para o ensino fundamental II e de artigos científicos publicados em periódicos especializados e em eventos nacionais e internacionais. Desenvolve pesquisas na área de Educação Musical e Artes, com foco em tecnologias digitais educacionais, aprendizagem colaborativa, formação de professores, autorregulação da aprendizagem e motivação para aprender e ensinar em diferentes contextos socioeducacionais.

<http://lattes.cnpq.br/7481296346973058>



Referências

- AKOTIRENE, Carla. Interseccionalidade: São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019 (152p).
- ANTUNES, Gabriela Borges. Desenquadrando o samba: análise da trajetória de Clementina de Jesus. 2019. 207 f., il. Tese (Doutorado em Sociologia). Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2019.
- BACICH, Lilian; MORAN, José . (org.). *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma abordagem teórico-prática*. São Paulo: Penso, 2018.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 21 mar. 2024.
- BRASIL. *Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC*. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>. Acesso em: 02 de fev. 2025.
- CERNEV, Francine K. Metodologias ativas em Educação Musical: Concepções e práticas no ensino superior a distância. *Revista Hipótese*, Bauru, v. 8, n. esp1, p. e022022, 2022. Disponível em: <https://revistahipotese.editoraiberoamericana.com/revista/article/view/417>. Acesso em: 10 out. 2025.
- CRENSHAW, Kimberle. Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, v. 43, n. 6, p. 1241–99. JSTOR, 1991. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/1229039>. Acesso em: 25 de nov. 2025.
- DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda L. S; MARTINS, Silvana N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268–288, 2017.
- FARDO, Marcelo L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote*. Novas tecnologias na Educação. v. 11, n. 1. Cinted – UFRGS. 2013.
- KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer/Wiley: San Francisco, 2012.
- LEITE JUNIOR, Jaime; FARIAS, Magno N.; MARTINS, Sofia. Dona Ivone Lara e terapia ocupacional: devir-negro da história da profissão. *Artigo de Reflexão/Ensaio*. Cad. Bras. Ter. Ocup. 29, 2021.

- MIGNOLO, Walter D. *Histórias locais/projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- OLIVEIRA, Luciana Xavier de. “Meu bem, é isso que eu mereço”? Jovelina Pérola Negra e modos de lembrar e esquecer no Youtube. *Revista Eco-Pós*, v. 27, n. 3, p. 281–305. 2024.
- OLIVEIRA, Gabriel G; CERNEV, Francine K. Gamificação nas aulas de música: uma proposta utilizando a ferramenta Chrome Music Lab. *Anais... XXVI Congresso Nacional da ABEM*. Ouro Preto, 2023.
- PEREIRA, Cristiane dos Santos. *Coisas do meu pessoal: samba e enredos de raça e gênero na trajetória de Leci Brandão*. 2010. 136 f. Dissertação (Mestrado em História). Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2010.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 117-142.
- SAVERY, John R. Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 2006.

