

O RAP E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO PRÁTICA DE EDUCAÇÃO PROBLEMATIZADORA

Flávio Eduardo da Silva Assis

Universidade Federal Fluminense – flavioeduardo@id.uff.br

Resumo: Ir além do método tradicional de ensino é uma questão e um desejo para educadores progressistas que desejam transformar a pedagogia para adaptá-la às “exigências” da nova geração de estudantes, conectados e dinâmicos. Utilizar a arte e a tecnologia em sala de aula esperando bons resultados sem pensar em uma mudança na pedagogia e na relação entre professor e aluno no processo de aprendizagem, pode não surtir os efeitos desejados, visto que o sistema bancário de educação é extremamente conflituoso com a concepção problematizadora e libertadora de educação proposta por Paulo Freire em seu livro “A Pedagogia do Oprimido”. Este artigo é composto pela narrativa de uma atividade que aconteceu dentro de uma escola estadual, em Morro Agudo, Nova Iguaçu, onde alguns educadores, no decorrer da atividade, perceberam como “o rap e as novas tecnologias digitais” podem abrir um campo de experimentação e construção coletiva de conhecimento, onde o educando deixa de ser o repositório e passa a ter papel de protagonista no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Tecnologia digital, rap, educação, cotidiano escolar.

Nos últimos cinco anos tenho tido uma relação muito intensa com estudantes de uma escola pública estadual de Morro Agudo, bairro de Nova Iguaçu, cidade da região da Baixada Fluminense do Rio de Janeiro. No quadro de quadro de funcionários desta escola existem educadores muito comprometidos com o processo educativo dos estudantes, principalmente na forma como se dá o *aprenderensinar*, pois entendem, como nos ensina Paulo Freire, que *o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa* (FREIRE, 2017).

Com base nesse entendimento, um dos educadores, professor de geografia, me procurou para que juntos pensássemos em uma atividade que o auxiliasse com os estudantes da turma de correção de fluxo¹, pois ele gostaria de ir além do método tradicional de ensino. Sabendo ele que as pessoas são diferentes, com histórias, vivências e oportunidades diferentes, provocou-me a pensar em algo para transformar todo o conhecimento trazido pelos estudantes em um processo de aprendizagem coletiva, num processo de constante *aprenderensinar*, numa construção coletiva de conhecimento.

Para Don Tapscott

o modelo de educação que ainda prevalece hoje foi projetado para a Era Industrial. É centrado no professor, que dá uma aula padronizada, unidirecional. O aluno, trabalhando sozinho, deve absorver o conteúdo ministrado pelo professor. Isso pode ter sido bom para a economia de produção em massa, mas não funciona mais para os desafios da economia digital, ou para a mente da Geração Internet.

Não é de espantar que tantos alunos estejam rejeitando (TAPSCOTT, 2010, p. 150).

Fizemos um brainstorm² e juntos percebemos que o rap³ poderia ser um ótimo dispositivo para que os saberes dos estudantes dialogassem com o currículo escolar, foi então

¹ Medida política e estratégica utilizada para adequar a série à idade dos alunos no ensino fundamental. MENEZES, Ebenezzer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbete correção de fluxo escolar. *Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil*. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<http://www.educabrazil.com.br/correcao-de-fluxo-escolar/>>. Acesso em: 28 de maio 2018.

² Brainstorm é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados. Extraído de <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>> em 28/05/2018

³ O rap é um estilo de música que se caracteriza por um recitado rítmico das letras, que não se cantam. Surgido nos Estados Unidos na metade do século XX, trata-se de um estilo que costuma ser associado à população norte-americana de raça negra apesar de, hoje em dia, transcende fronteiras e culturas. Extraído de <<https://conceito.de/rap>> em 29/05/2018

que sugeri e apresentei o #RapLAB⁴ aos educadores, que concordaram em realizar algumas atividades de forma experimental.

Sempre na primeira atividade com os estudantes, para apresentar o #RapLAB, levo uma série de equipamentos de som, os estudantes sempre ficam eufóricos com a possibilidade de manuseá-los. Entre os equipamentos estão um laptop, uma caixa de som, microfones, fones de ouvido e uma Maschine.

Figura 01 - Equipamentos utilizados durante a atividade #RapLAB



Fonte: Hulle Brasil

É difícil definir o que é a “Maschine”, mas de grosso modo, diria que é um aparelho eletrônico capaz de fazer música a partir de qualquer som, entretanto apesar de ser um aparelho muito bonito, colorido, com aparência de brinquedo de criança, é também muito difícil de manusear por causa da enorme quantidade de botões e funções, além de ser muito caro, custa em média quatro mil reais.

⁴ O RapLAB é uma prática desenvolvida pelo rapper Dudu de Morro Agudo para provocar a produção do conhecimento em rede, auxiliar no desenvolvimento cognitivo dos jovens usando o rap como um campo educacional que permite trabalhar com a inovação tecnológica, a criatividade e a dinamização ~~simultaneamente~~.

Contudo, segundo seu fabricante a Maschine é uma revolucionária e inovadora ferramenta criativa para uso musical capaz de produzir música de forma “rápida e intuitiva”, criando loops de batidas, grooves e harmonias em poucos segundos.

Tomei a liberdade de apresentar este equipamento em específico para narrar o caso a seguir, onde um grupo de adolescentes com média de idade de 15 anos, que, ao se depararem pela primeira vez com a Maschine, ficaram boquiabertos, estupefatos, e não conseguiam tirar os olhos do equipamento, talvez por causa das diversas cores que se revezavam entre os botões do equipamento a cada tom da música que tocava⁵.

Como de costume, saí da sala para lanchar com os outros professores antes da aula enfim começar, após cerca de 10 minutos começamos a ouvir uma batida de funk carioca⁶ vindo da sala. Quando chegamos haviam seis meninos em volta da mesa, dois tocavam o funk no equipamento, um cantava e os outros três dançavam.

Figura 02 – Estudantes experimentando fazer música com a Maschine



Fonte: Hulle Brasil

Naquele momento, seis adolescentes da turma de correção de fluxo, que supostamente tinham dificuldade de aprendizagem, conseguiam fazer, de uma forma que eu nunca havia

⁵ É possível assistir um vídeo do fabricante com o funcionamento do equipamento neste endereço <<https://www.youtube.com/watch?v=xhHZq3pCFL4>> Acesso em: 0 31 de maio de 2018.

⁶ Funk Carioca é um estilo musical oriundo das favelas do estado do Rio de Janeiro, no Brasil. Apesar do nome, é diferente do *funk* originário dos Estados Unidos. Extraído de < https://pt.wikipedia.org/wiki/Funk_carioca> em 28/05/2018

feito antes, aquilo que eu demorei semanas para aprender, após muito estudo e pesquisa,. Nesse momento o educador se tornou educando e o educando assumiu o papel de educador. Educávamos uns aos outros, desconstruindo a ideia de educação bancária, tão criticada por Paulo Freire, onde o mesmo afirma que *os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo. Mediatizados pelos objetos cognoscíveis que, na prática bancária, são possuídos pelo educador que os descreve ou os deposita nos educandos passivos* (FREIRE, 2017).

Don Tapscott ainda complementa afirmando que

os jovens da Geração Internet não se contentam em ficar sentados, calados, ouvindo a aula explosiva de um professor. Os jovens que cresceram em um ambiente digital esperam poder responder, conversar. Eles querem uma opção em sua educação em relação ao que, quando e como aprendem. Querem que sua educação seja relevante para o mundo real, o mundo em que vivem. Querem que ela seja interessante, até divertida (TAPSCOTT, 2010, p. 155).

A Maschine era o meu objeto cognoscível, onde eu, em meu laboratório, a dissequei, exercendo meu ato cognoscente, afim de posteriormente levar aos estudantes o resultado desse meu aprendizado, quando ao invés disso eu deveria levar esse objeto cognoscível para desvendá-lo junto aos estudantes, incentivando o poder criador em todos nós. Como foi feito sem um planejamento prévio, mas a partir do protagonismo dos jovens de se apropriarem do aparelho que ali estava exposto.

É fato que, a partir daquele momento estávamos educadores e educandos em um mesmo patamar de construção coletiva de conhecimento. E se me permitem fazer uma analogia, era como se fizéssemos uma sopa, onde a sala de aula era um grande caldeirão e cada um de nós, educadores e educandos, trazíamos um ingrediente diferente para misturar com os outros, depois de a sopa pronta, cada um tomava um pouquinho dela, com todos os outros ingredientes, inclusive o seu.

Isto é, naquele momento cabia a cada um de nós colaborar com aquilo que tinha e retirar o que precisava desse imenso caldeirão de novos conhecimentos.

Na medida em que o educador apresenta ao educando, como objeto de sua “admiração”, o conteúdo, qualquer que ele seja, do estudo a ser feito, “re-ad-mira” a “admiração” que antes fez, na “admiração” que fazem os educandos.

Pelo fato mesmo de esta prática educativa constituir-se em uma situação gnosiológica, o papel do educador problematizador é proporcionar, com os educandos, as condições em que se dê a superação do conhecimento no nível da *doxa* pelo verdadeiro conhecimento, o qual se dá no nível do *logos*. (FREIRE, 2017, p. 97)

Propus então, aos outros educadores, aproveitando a atmosfera criativa que se formara na sala de aula, que iniciássemos a atividade do #RapLAB sem o tema que já havíamos definido anteriormente, mas a partir de um tema

decidido pelos estudantes, em sala de aula, o que Paulo Freire chamaria de “tema gerador”.

O #RapLAB funciona da seguinte forma. Apresentamos aos jovens um tema qualquer (ou nesse caso, pedimos aos jovens proponham um tema qualquer), que é debatido por todos os participantes, onde os mesmos podem expor seus vários pontos de vista, suas opiniões e narrar experiências próprias. Após o debate realizamos enquetes, jogos de memória e outras dinâmicas para expandir o conteúdo do tema proposto, onde todos podem continuar o debate, trazendo mais histórias e sugestões. Após esse momento, iniciasse a composição coletiva do rap, onde os participantes sugerem as dez palavras que mais chamaram atenção durante o debate sobre o tema proposto, essas dez palavras, que chamamos de “**palavras norteadoras**”, como o próprio nome sugere, nortearão a composição do rap, elas não tem a mesma função das “**palavras geradoras**” de Paulo Freire, pois o mesmo utiliza o termo “**palavras geradoras**” para definir *as palavras que utiliza no processo de alfabetização pela conscientização, isto é, são palavras que decompostas em seus elementos silábicos, propiciam, pela combinação desses elementos, a criação de novas palavras* (Freire, 1967, p.111).

Quando definimos quais são essas dez palavras norteadoras, começamos o jogo da composição, cujo as regras são:

1. Um dos participantes deve dizer uma frase contendo uma das palavras norteadoras escolhidas, que estão expostas em um quadro. A frase deve fazer sentido e ter uma conexão direta com a discussão prévia;
2. Outro participante deve então escolher outra palavra, e criar uma nova frase que complemente a frase anterior, mas rimando;
3. O participante que elabora a primeira frase, não pode participar da construção da segunda, pois a intenção é que a rima seja colaborativa e a construção da música seja coletiva;
4. Cada palavra que é utilizada deve ser riscada do quadro para não ser utilizada novamente;
5. Ao construir oito rimas ou esgotar o tempo de uma hora, termina a parte da composição;
6. Depois ensaiamos e gravamos a música.

É possível identificar, no processo de composição, as lideranças da sala de aula. Um dos

jovens, que devia ter uns 13 anos de idade, era aparentemente um desses líderes.

Quando ele chegou na sala, os outros jovens ficaram eufóricos e queriam estar sempre por perto dele. E ele desafiava os professores o tempo todo.

Quando pedi que os jovens escolhessem um tema, inicialmente nenhum deles se sentiu a vontade de responder, mas com um pouco de conversa eles foram falando palavras como favela, periferia, escola, vida, drogas e rap. Então decidi desafiar o jovem líder, que desafiava os professores, e perguntei que tema ele sugeriria, então ele disse a palavra “sapão”. Inicialmente eu achei que era o MC Sapão, porque já havia um movimento em direção ao funk carioca, movimentação que eles faziam antes do início da atividade, e o MC Sapão, por sua vez, é uma referência nesse estilo musical. Mesmo tendo quase certeza que eu estava certo em relação ao cantor, resolvi perguntá-lo o que era “sapão”, e o jovem com ar de deboche e altamente desafiador me disse que sapão era simplesmente um sapo grande, em seguida todos os participantes riam, pulavam e batiam nas cadeiras. Entrei no jogo e então propus que votássemos na melhor proposta de tema, e em uma votação unânime, o “sapão” venceu, confirmando o papel de liderança do tal jovem.

Então começamos a atividade conversando sobre o “sapão”, quem ele era, de onde ele vinha, o que ele comia, etc. Os participantes se divertiam muito durante a criação imaginosa do personagem, falando sem parar, enquanto os educadores eram desafiados a fazer com que o currículo escolar dialogasse com os assuntos trazidos pelos jovens. Cada um contribuía da maneira que podia, a partir do conhecimento que tinha para compartilhar.

Paulo Freire explica que

enquanto na prática bancária da educação, antidialógica por essência, por isto, não comunicativa, o educador deposita no educando o conteúdo programático da educação, que ele mesmo elabora ou elaboram para ele, na prática problematizadora, dialógica por excelência, este conteúdo, que jamais é depositado, se organiza e se constitui na visão do mundo dos educandos, em que se encontram seus temas geradores (FREIRE, 2017, p. 142).

Após uma hora de conversa aproximadamente, os participantes disseram as 10 palavras norteadoras e começamos a compor o rap.

Todos os estudantes, sem exceção, tinham um aparelho celular e, apesar de a conexão na rede de internet da escolar ser proibida, alguns deles descobriam a senha e compartilhavam uns com os outros, hackeando⁷ mais uma vez a estrutura tradicional escolar, que não permitia que os alunos utilizassem a rede de internet da escola argumentando que eles não prestariam

⁷ Hackear é um termo muito utilizado na informática para definir invasões de redes seguras de computadores, mas é um conceito que ganhou outros significados fora do mundo da informática, atualmente utilizado em outras áreas principalmente para explicar que uma regra foi burlada, ou para desconstruir pensamentos tidos como verdades absolutas.

atenção às aulas e que ficariam o tempo todo nas redes sociais, além de deixar a conexão mais lenta. Realmente, por causa do excesso de celulares conectados na rede da escola, a conexão estava lenta e então alguns estudantes pediam para os professores compartilharem suas redes **wi-fi**, mas os professores não sabiam como fazer para compartilhar a rede e os estudantes habilidosamente os ensinava.

Devidamente conectados à rede, eles pesquisaram sobre o “sapão”, como por exemplo do que os sapos se alimentam, as diferentes espécies, onde vivem, etc., e a partir daí construíram a história que deu origem a letra de rap está abaixo:

Sapão
O sapão pula no lago
Come mosquito para não ficar magro
Se seca com um pano e mora no pântano
Ele é tão bafudo que me causa espanto
Ele é muito gordo e vive no lodo
É nojento e o corpo entra em desacordo
Fica camuflado em uma folha verde
O sapo joga a língua na parede
Brinca com o Sapão meu irmão
Brinca com Sapão meu irmão, tenta não
Brinca com o Sapão meu irmão
Brinca com o Sapão meu irmão, tenta não

Os educadores conseguiram interagir com os estudantes sobre biologia, língua portuguesa, história, geografia e muitas outras disciplinas do currículo escolar a partir da composição da letra acima.

O que nos leva a entender o que Don Tapscott sugere quando diz que

para focar no aluno, os educadores precisam abandonar o velho sistema no qual o professor ministra uma aula explosiva, a mesma para todos os alunos. Primeiro, os professores precisam sair do palco e começar a ouvir e a conversar em vez de apenas falar. Em outras palavras, precisam abandonar o seu sistema de massa e adotar um sistema interativo. Segundo, devem estimular os alunos a fazerem descobertas sozinhos e a aprender um processo de pesquisa e de pensamento crítico em vez de apenas decorar as informações transmitidas por eles. Terceiro, precisam estimular os alunos a colaborar entre e com outras pessoas fora da escola. Por fim, precisam adaptar o estilo de educação aos estilos individuais de aprendizado dos seus alunos (TAPSCOTT, 2010, p. 159).

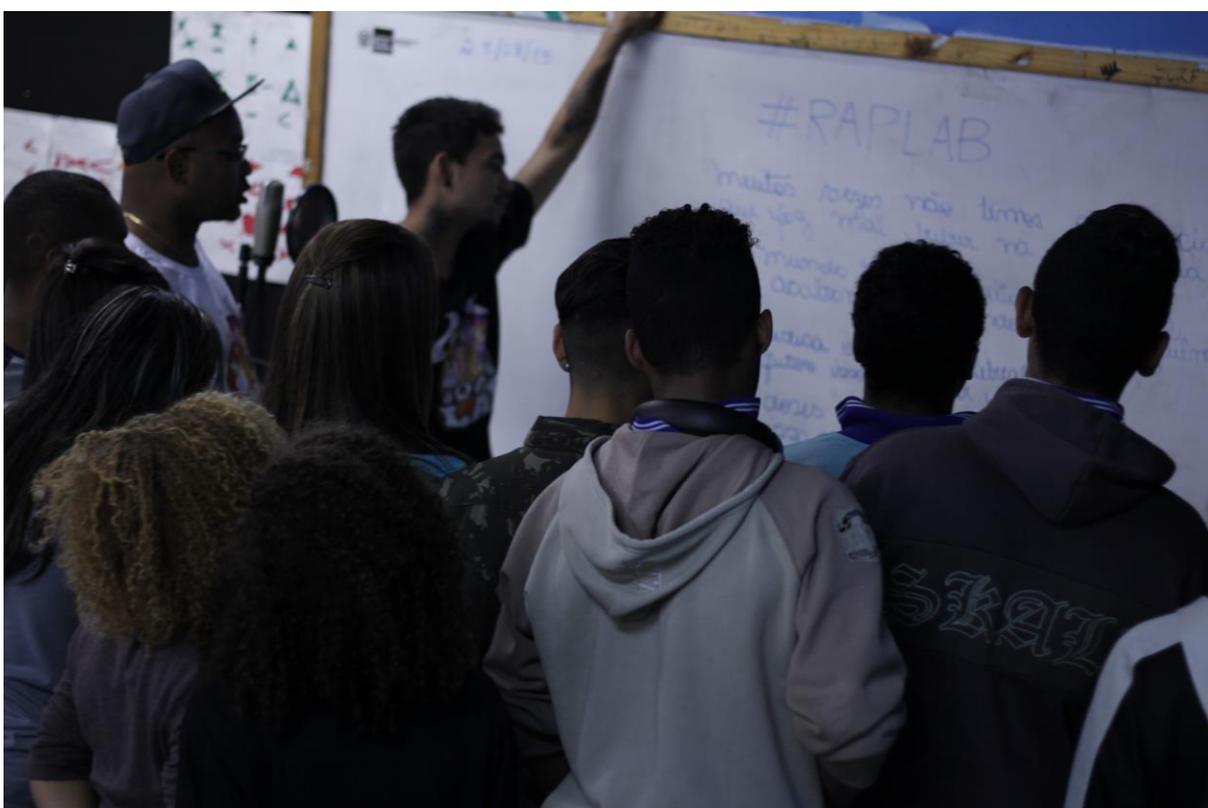
Na hora do ensaio foi outra festa, os alunos trabalhavam com o corpo e com interpretação, dançavam enquanto cantavam, gesticulavam imitando o sapo. Enquanto uns cantavam, outros faziam fotos e vídeos com os aparelhos celulares e enviavam uns para os outros.

Quando enfim começamos a gravação, criou-se uma nova atmosfera de curiosidade e descobrimento, pois nenhum deles havia participado de uma experiência do tipo, nenhum deles havia gravado em um estúdio antes. Uns

ficavam com vergonha inicialmente, mas todos participaram, nenhum deles queria deixar a chance passar. O estudante que era a liderança e desafiava todos os professores, nessa etapa da atividade era o mais participativo, o que mais auxiliava para o bom andamento da atividade, ele motivava todo o grupo a participar.

Ao final, fizemos um coral, onde todos cantavam juntos, e foi a hora mais incrível da atividade, pois no início da aula, era nítido que haviam grupos na sala de aula que disputavam o poder do território da escola a todo tempo, mas na hora do coral, deixaram a diferença de lado para participaram juntos da gravação.

Figura 03 - estudantes participando do #RapLAB



Fonte: Hulle Brasil

Enquanto eu editava a música, eles continuaram cantando repeditamente, umas vinte vezes, sem parar.

Quando eu terminei a edição, disse que quem tivesse um pendrive poderia levar a música pra casa naquele momento, mas quem não tivesse, poderia baixar depois no site do Instituto Enraizados. Então muitos dos participantes propuseram outras formas de distribuição da música, que ia desde transferência por bluetooth⁸, envio por email, envio por whatsapp⁹,

⁸ Bluetooth é uma especificação de rede sem fio de âmbito pessoal que provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos como telefones celulares, notebooks, computadores, impressoras, câmeras digitais e consoles de videogames digitais através de uma frequência de rádio de curto alcance globalmente licenciada e segura. Extraído de < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bluetooth> > em 31/05/2018

publicação no soundcloud, etc. E alguns dos educadores desconheciam totalmente algumas dessas tecnologias de comunicação e informação e mais uma vez inverteu-se a lógica de educador e educando.

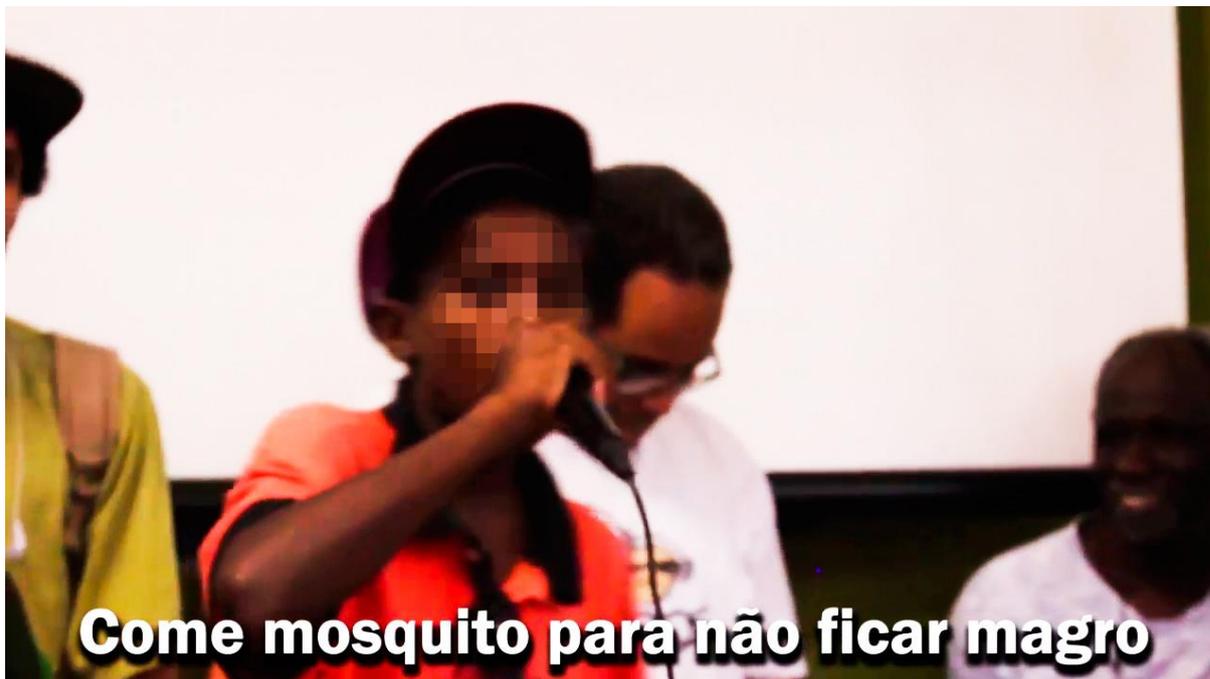
Durante pelo menos as duas semanas seguintes, a música do “Sapão” havia se espalhado pelos celulares de centenas de estudantes da escola e era comum ouvir nos corredores meninos e meninas cantando a música, causando curiosidade e estranhamento por parte dos profissionais da escola, que não participaram da atividade, por não saber o que significava essa música, que já não era ouvida somente dentro dos muros da escola, mas que ali havia iniciado.

No mês seguinte, os estudantes foram convidados a apresentar a música do “Sapão” no seminário “**A Baixada que queremos – Juventudes, Território e Participação**”, em Engenheiro Pedreira, Japeri, Rio de Janeiro, onde três jovens da escola puderam se apresentar, e curiosamente foram os jovens não tinham voz na escola, não eram ouvidos nem pelos funcionários, nem pela direção, nem pelos professores e nem pelos próprios colegas, por motivos que vão desde o simples fato de eles serem estudantes, estudantes da turma de correção de fluxo, estudantes da turma de correção de fluxo que tinha algum tipo de deficiência, como era o caso de um deles, ou que tinha dificuldade na leitura, que era o caso de outro estudante que se apresentou.

E naquele momento, no seminário, eles eram os jovens protagonistas que discursavam sob o olhar atento de dezenas de pessoas, sobre o processo de produção de uma música que eles criaram junto com outros estudantes de uma escola pública, e que viralizou na escola, subvertendo a ordem do discurso.

⁹ WhatsApp Messenger é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para *smartphones*. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos e documentos em PDF, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a *internet*. Extraído de < <https://pt.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> > em 31/05/2018

Figura 04 – Estudantes participando do seminário “A Baixada que queremos – Juventudes, Território e Participação”



Fonte: Hulle Brasil

Para Eric Mazur, professor da Universidade de Harvard (2010 apud Tapscott, 2010): educação é muito mais do que a mera transferência de informação. A informação precisa ser assimilada. Os alunos têm de conectar a informação ao que já sabem, desenvolver modelos mentais, aprender a aplicar o novo conhecimento e adaptá-lo a situações novas e desconhecidas.

Referências

Foucault, M. (2016). *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola Jesuítas.

Freire, P. (1967). *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil: Editora Paz e Terra Ltda.

Freire, P. (2017). *Pedagogia do Oprimido* (64 ed.). São Paulo, SP, Brasil: Editora Paz e Terra Ltda.
Acesso em 28 de maio de 2018

LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

Tapscott, D. (2010). *A hora da geração digital*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira Participações.