



O diálogo multifacetado entre artes e tecnologias para a iniciação em percussão: desafios, possibilidades e apontamentos para a musicalização de 08 a 14 anos.¹

Ronan Gil de Moraes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia/Câmpus Goiânia – ronangil@gmail.com

Jean Paulo Ramos Gomes

Licenciatura em Música - IFG/Câmpus Goiânia – prgjean@gmail.com

Léia Cássia Pereira da Paixão

Licenciatura em Música - IFG/Câmpus Goiânia – leiacassia2213@gmail.com

Lucas Davi de Araújo

Licenciatura em Música - IFG/Câmpus – ipa.lucas@gmail.com

Lucas Fonseca Hipolito de Andrade

Licenciatura em Música - IFG/Câmpus – lucasfhandrade@gmail.com

Resumo: O presente trabalho apresenta questões pertinentes à iniciação musical voltada ao ensino de solfejo, percepção e principalmente de práticas instrumentais percussivas. Ele surgiu como consequência de atividades realizadas em curso de extensão para crianças. Dentre as propostas, houve uma clara associação de tecnologias variadas e de processos criativos. Descreve-se aqui possíveis ferramentas para o desenvolvimento cognitivo, emocional e afetivo, trazendo ainda forte estímulo perceptivo e sensorial dos alunos de uma geração eminentemente conectada e de contato amplo com a sociedade digital em curso.

Palavras-Chave: Percussão, Musicalização, Instrumento musical, Artes, Novas tecnologias.

The multiple dialogue between arts and technologies for percussion education: challenges, possibilities and practical suggestions for Music introduction with 08 to 14 years old students.

Abstract: This article presents some pertinent aspects to the musical introduction to percussive practices, music theory and ear training. It was developed as a consequence of activities in a specific project for children. Among the suggestions, there was a clear association between various technologies and creative processes. Possible tools for cognitive, emotional and affective development are described here, which also brings strong perceptive and sensorial stimulation of students, especially those of a generation that is eminently connected and tied to the digital aspects of our society.

Keywords: Percussion, Musical education, Musical instrument, Art, New technologies.

1. Introdução

O presente artigo relata as experiências construídas em um projeto de iniciação musical e ensino de percussão com discussão multidisciplinar e novas tecnologias associadas. Por meio deste curso de extensão, alunos entre 08 e 14 anos vivenciaram, em aulas semanais durante cinco meses, a prática e o estímulo da

musicalização através de aulas de percussão, solfejo e percepção em correlação com outras áreas artísticas (pintura, vídeo arte, vídeo game arte) e através do emprego de novas tecnologias. A música é uma ferramenta ampla de conhecimento e de transformação do ser humano e, na educação portanto, deve ser tida como matéria dinamizadora para um processo educativo e formativo voltado para o desenvolvimento integral do indivíduo, enquanto ser e cidadão. PRADO & JUNQUEIRA afirmam que:

O trabalho na área da música deve estar pautado acima de tudo, no respeito ao nível de percepção e de desenvolvimento de cada criança, bem como, sua fase e suas diferenças socioculturais, possibilitando por meio da linguagem musical, o desenvolvimento da comunicação e expressão. Logo, a música, se integrada aos conteúdos, torna a educação mais prazerosa, divertida e contextualizada. (PRADO & JUNQUEIRA, 2009: 3032).

Por outro lado, JÚNIOR & SILVA (2014) reforçam que, por meio de práticas lúdicas em atividades em grupo, a educação musical procura favorecer a socialização, o desenvolvimento da criatividade, memória, disciplina, desenvolvimento motor, conhecimento e valorização das diferentes manifestações culturais de uma forma geral. Historicamente várias metodologias ativas foram desenvolvidas no séc. XX por autores como KODÁLY (2004), ORFF & KEETMANN (1950), DALCROZE (1920) e WILLEMS (1970) que propuseram um redimensionamento dos princípios do ensino musical. Autores da segunda metade do séc. XX também contribuíram para a discussão sobre educação musical e formação humana e para o desenvolvimento de abordagens mais integradoras, em consonância com uma formação integral do indivíduo e muitas vezes em contato com o repertório contemporâneo (SHAFFER, 1967; PAYNTER, 1970; SELF, 1967; GORDON, 2000; SWANWICK, 1979).

O projeto pautou-se ainda na utilização de novas tecnologias durante o processo de musicalização. Com o desenvolvimento tecnológico atual e, sobretudo, com a ampla conectividade, interesse e interação de gerações mais jovens surge a possibilidade de integrar aparatos (tablets, smartphones, computadores, projetores, entre outros) ao processo de musicalização. Assim, por meio da mediação feita pelo professor, estes podem proporcionar aos alunos a vivência da música e da manipulação sonora de maneira interativa, lúdica e acessível. Propostas de musicalização que utilizam novas tecnologias vem sendo desenvolvidas por meio de diferentes abordagens, dentre elas pode ser citado a proposta de educação musical por

meio do software *Encore* (PINTO, 2007), o blog como uma proposta de curso de extensão online (LIMA, MARINHO & ARALDI, 2013), além do trabalho de PAIVA (2015) cuja pesquisa no curso de licenciatura em música aborda método de aprendizado por meio de tecnologias digitais. Outros autores ainda contribuem com estudos nesse campo reforçando a utilização de propostas tecnológicas como LIMA (2008) e FERNANDES & COUTINHO (2014).

2. Metodologia

A abordagem metodológica utilizada priorizou a pesquisa bibliográfica e o desenvolvimento de uma série de atividades específicas para o projeto. Sendo assim, durante todo o processo de planejamento das aulas, se fez necessário uma constante reflexão por parte dos professores que se deu no intuito de perceber se as ferramentas e metodologias utilizadas estavam em consonância com as possibilidades técnicas e faixa etária dos alunos.

Para as aulas, que aconteceram em um encontro semanal de 2 horas, os alunos foram divididos em duas turmas, sendo uma formada com alunos entre 08 e 11 anos (Turma A) e outra com alunos entre 12 e 14 anos (Turma B). Os conteúdos foram separados em solfejo e percepção (1 hora) e iniciação em percussão (1 hora). No decorrer do curso, os alunos entraram em contato com diversos materiais (tinta, massa de modelar, pincel, instrumentos de percussão) além de obras de arte e obras literárias representando o suporte material e imaterial para o desenvolvimento das atividades. Essas ferramentas tiveram o objetivo de estimular a criatividade e a percepção multissensorial dos alunos, sensibilizando-os ainda para diferentes formas de expressão artística e para a apreensão mais global do fenômeno musical e artístico. É importante salientar que todas as criações dos alunos tanto musicais (gravadas e filmadas) como físicas (através de desenhos, pinturas, esculturas e partituras gráficas) foram arquivadas para revisão dos alunos de processos anteriores e para reflexão dos professores a respeito dos resultados das práticas pedagógicas realizadas.

3. Resultados

3.1. Descritivo de abordagens empregadas

3.1.1. A menina e o Tambor

Uma das propostas do curso foi criar a trilha para o vídeo “A menina e o tambor”. Esta é uma animação com trilha sonora original composta por Fernando Moura com participação de Carlos Negreiros feita para a série “Livros Animados” a partir do livro “A Menina e o Tambor” de Sonia Junqueira com ilustrações de Mariângela Haddad. Os alunos recriaram a trilha sonora fazendo com que esta fosse apresentada em tempo real, na qual o vídeo (sem o áudio original) foi projetado em um telão no centro do palco enquanto os alunos tocavam na lateral do palco. O resultado foi correlacionado ao processo de criação musical do cinema mudo e os alunos foram estimulados a perceber as possíveis interações que se estabelecem entre música e vídeo arte.

3.1.2. Composição de Kandinsky

Foi proposta uma criação musical utilizando-se vídeo-partitura que partiu de animação baseada no quadro “Composição VIII” de Wassily Kandinsky. O vídeo apresenta a pintura original e depois passa a mostrar suas figuras e formas geométricas deslocadas, movimentando-se e reorganizando-se visualmente. Como conteúdos específicos foram trabalhados a relação entre pintura e vídeo, geometria e espacialidade, notação não convencional (vídeo-partitura) e gesto musical. Na atividade proposta, os intérpretes tiveram a liberdade de escolher seus próprios instrumentos dentre materiais encontrados em sala de aula (régua, esquadro, carteira, caderno, entre outros), mas estes instrumentos deveriam ter uma relação geométrica com as figuras de Kandinsky e uma utilização correlacionada aos aspectos do vídeo (velocidade, direcionalidade, deslocamento e tamanho). A limitação na escolha de materiais aguçou a criatividade dos intérpretes para descobrir novos instrumentos possíveis. Depois que os alunos se propuseram a descobrir novos sons com os objetos, eles adquiriram novas perspectivas para as funções e finalidades de objetos inusitados, passando a ressignificar o objeto “instrumento musical” e percebendo novos instrumentos potenciais no cotidiano.

3.1.3. La Fontaine de criatividade

Houve no curso uma proposta de desenvolver maneiras de recontar e acompanhar musicalmente uma fábula tendo sido escolhido duas de La Fontaine para que os alunos ampliassem e expandissem as histórias musicando-as. As turmas

trabalharam separadas nesse projeto, sendo que a turma “A” ficou com a fábula “A Cigarra e a Formiga” e a turma “B” com “O Corvo e a Raposa”. Nas duas turmas houve um processo de criação que passou pela reelaboração da fábula (inserindo-se um início e um final complementar à história original) e pelo processo criativo coletivo de, através do instrumental de percussão, musicar o desenvolvimento narrativo. Segundo Dohme o contato da criança com as fábulas tem uma importância significativa, pois:

As fábulas irão trazer a ela exemplos de fatos, características de personalidades e tipos de relacionamentos que vão levar a consequências. Estes exemplos farão com que ela exercite o seu raciocínio crítico, convidando-a a relacionar estas experiências com anteriores e com os valores que seus pais e professores estão lhe transmitindo, de forma a dar elementos para a formação de uma escala de valores própria e capaz de formar um repertório de inspiração de como agir em situações concretas. (DOHME, 2004: 3 - 4).

Neste contexto as fábulas vão além de meros adereços e são potenciais fontes de elaboração musical correlacionando ainda formação de conteúdos e desenvolvimento de habilidades técnicas, criatividade e sensibilidade narrativa em exercício direto com literatura.

3.1.4. Vídeo Game arte e Escher em diálogo musical

Durante o curso foi desenvolvido uma interação entre vídeo game e criação musical através da improvisação. Os alunos foram estimulados a criar os sons que acompanharam o desenvolvimento das ações enquanto os colegas iam revezando quem jogava cada cena. O desenvolvimento do mundo sonoro do jogo foi dividido em dois tipos: a sonoridade do ambiente relativo a cada cena (fase do jogo) que era jogada e os sons incidentais das ações da personagem na fase. Assim, divididos em dois tipos de atividade e de focos de atenção, os grupos (cada qual com sua atribuição) foram usando instrumentos de percussão para musicar o enredo e o desenvolvimento das ações. O jogo escolhido para tal proposta foi *Monument valley* (Estúdio Ustwo) que tem uma estética de vídeo game arte bastante interessante e possibilita uma série de deslocamentos espaciais da personagem por cenário muito dinâmico e baseado em uma arquitetura visual transformada pela ação e mobilidade da personagem. Este jogo, ganhador de 14 prêmios, é um quebra-cabeça cheio de labirintos onde a personagem os percorre para desenvolver a narrativa em contínuas

trajetórias impossíveis. Os cenários são todos baseados nas gravuras e telas de Maurits Cornelis Escher e no conceito de cenário de geometria variável criado partindo-se de sobreposição de estruturas incongruentes, impossíveis e baseadas em ilusão de ótica. Com a referência direta à arte de Escher, pôde ser trabalhado também o artista em questão e parte de seu contexto criativo, além de suas principais obras e aquelas que inspiraram alguns cenários do jogo.

3.2. Processos criativos

Em meio a todas as atividades abordadas acima, um dos recursos utilizados no decorrer do curso foi o desenvolvimento do processo criativo individualizado e coletivo. A possibilidade de cada aluno criar parte do processo musical, sendo ele autor de partituras gráficas e compositor/intérprete de suas próprias obras ou ainda responsável pelo desenvolvimento das ideias de colegas, estimulou uma troca importante entre eles e foi vetor de aquisição e desenvolvimento de habilidades e conteúdos. Nas peças desenvolvidas como música de câmara e nas peças solo, o processo criativo esteve ligado ao surgimento de situações novas para eles, de teste de novos instrumentos, de experimentação por tentativa e erro de algo original e próprio (individualmente ou no contexto da coletividade). O processo criativo foi estimulado tanto através da produção de partituras gráficas (de autoria dos próprios alunos) a serem relidas no decorrer da apresentação ou através da improvisação (trabalhada e estimulada no decorrer das atividades).

As influências, vivências e percepções cotidianas eram muitas vezes registradas em desenho no papel, este desenho passava a ser sua partitura gráfica pessoal que virava música através da relação entre corpo – gesto – instrumento – sons. Segundo LEITE (1994: 207) “a capacidade criadora está diretamente associada ao processo de viver e organizar experiências vividas ampliando o repertório existencial do indivíduo”. Foi notório o modo com que as crianças colocavam a personalidade em evidência e expressavam-se progressivamente com maior liberdade no decorrer do curso como um todo.

Uma das atividades foi colocar sonoridades musicais em fábulas, onde os alunos escolhiam o material percussivo para atribuir sons a personagens e ações durante o desenvolvimento da narrativa. Os alunos construíram uma trilha original para as fábulas e estiveram envolvidos e ligados uns com os outros no criar coletivo.

Para LEITE (1994: 215), “quando o indivíduo vive a dinâmica do processo criativo sem obstáculos e com certa regularidade, dizemos que se deu num fluxo livre de energia”. O fluxo livre de energia criativa é o que faz com que o aluno crie e não seja impedido de pensar o novo, sendo a criatividade juntamente com a imaginação a possibilidade de romper os limites físicos da sala de aula e ir além. Como GOMES afirma:

E a música promove o desenvolvimento humano, unindo corpo e mente na liberdade de criação e recriação de sua própria ação. E a escola ao buscar as relações existentes entre a criatividade, a imaginação, a memória, a atenção e o desenvolvimento efetivo do indivíduo estará proporcionando o desenvolvimento integral e humano da criança. (GOMES, 2013: 24)

É importante para o desenvolvimento cognitivo da criança que o crescimento humano seja associado à música e está à liberdade de criação. O fato de possibilitar às crianças em formação criar música está diretamente ligado ao desenvolvimento humano e formação cultural mais amplo e profundo, galgados ainda na busca individual de significação, mas respaldada pela interação coletiva e de respeito à diversidade.

3.3. Artes Integradas

Privilegiando as diversas formas expressivas, utilizando-nos de diferentes linguagens (fala, jogos, dramatização, música, dança, desenho, pintura, literatura, argila), ampliamos a ideia de arte para além da técnica – como expressividade, comunicabilidade. E expressar-se livremente é, antes de tudo, direito inalienável de crianças e adultos. (LEITE, 1998, p. 149 apud BAUMER, 2012, p. 169).

Como afirma o autor, trabalhar o diálogo entre as diversas linguagens artísticas fortalece a capacidade expressiva e de comunicação. Um dos cuidados tomados no planejamento e realização do curso então foi pensar o ensino de música, e especificamente o ensino de percussão, correlacionando-o com outras linguagens artísticas para estimular um abrangente desenvolvimento de capacidades estéticas e analíticas e em busca de uma formação educativa que insira o indivíduo em uma dimensão criativa mais ampla. A associação entre as variadas formas de expressão possibilitou que os alunos criassem relações com outras áreas do conhecimento artístico e multidisciplinar e, principalmente, atribuíssem significados a essas relações. Segundo NUNES & OLIVEIRA (2012):

Se os elementos constitutivos, como uma cor, uma linha ou um timbre, já possibilitam a geração de alguns efeitos de sentido, estes mesmos elementos, se articulados pelas múltiplas associações que cada texto apresenta, vão gerar renovadas fontes de significação dado o desvelamento da complexidade das cadeias de combinações, imprevisíveis porque são próprias de cada texto, que é único, singular. (NUNES & OLIVEIRA, 2012: 882).

A atividade “A menina e o tambor” dialogou assim com a vídeo arte, sendo que a criação dessa trilha sonora os fez refletir sobre os ruídos cotidianos com os quais convivem, sobre como estes interferem e como permitem atribuição de significados em situações do dia a dia. Por outro lado, ficou claro no processo de composição sobre a obra de Kandinsky, que o vídeo também pode ser utilizado como fonte de aprendizado musical em correlação com conteúdos de geometria e matemática, além de proporcionar mais uma correlação com a vídeo arte e com as artes plásticas. A discussão sobre formas geométricas, diferenças entre elas e seus ângulos característicos eram pontos frequentes de questionamento e de correlação com o gesto instrumental e a interpretação musical possível. Por outro lado, com as fábulas foi trabalhada a correlação e os espaços de diálogo entre música e literatura. Assim, os intérpretes tiveram a oportunidade de ampliar o enredo de histórias já conhecidas, desenvolvendo suas capacidades de criação, o trabalho em conjunto, a interpretação e musicalidade em relação coerente com o desenvolvimento narrativo e em paralelo às formas próprias do desenvolvimento literário. Por último a integração entre música e vídeo game arte (além de muito estimular e agradar os alunos) mostrou associação interessante para a criação e para o desenvolvimento de conteúdos integrados em uma perspectiva muito prolífica e que merece ainda mais ampla discussão no meio acadêmico.

3.4. Novas Tecnologias

As novas tecnologias proporcionam uma perspectiva mais ampla do mundo, abrangendo vários potenciais campos de atuação. MOORE (1982: 1) afirma:

Devido ao fato da tecnologia modificar constantemente seu conjunto de possibilidades, ela proporciona uma ligação dinâmica e vital entre a imaginação humana e a realidade. [...] Em nenhum outro campo a tecnologia contemporânea é mais sugestiva de possibilidades interessantes do que nas artes criativas.

Com base nesta perspectiva, o vídeo do Kandinsky foi recodificado em uma vídeo-partitura, nesta os alunos podiam ler e interpretar as figuras geométricas que inicialmente guiaram a escolha instrumental e o gesto musical. A atividade “Vídeo game arte e Escher em diálogo musical” explorou de modo ainda mais direto a relação de novas ferramentas potenciais de auxílio à musicalização e transmissão de conhecimentos com desenvolvimento associado de habilidades performativas. É por meio da ampla conectividade e interesse de gerações mais jovens em tecnologias presentes no cotidiano que surge a possibilidade de integrar aparatos variados ao processo de educação musical, performance e estímulo inicial para a criação artística.

4. Conclusão

Verificou-se que as metas propostas no planejamento metodológico foram favoravelmente alcançadas. Os alunos se identificaram com as propostas e procuraram desenvolver suas habilidades e formas de compreensão do conteúdo musical. Eles passaram a buscar gestos musicais próprios, mas também referenciais significativos na escuta e desenvolveram amplamente o ato criativo da composição musical coletiva e individual. Realizando a apresentação musical no fim do curso, desenvolveram os aspectos próprios da performance com plateia e do aprimoramento técnico musical para tal. Constatou-se também que as interações humanas entre os alunos foram significativas em um processo coletivo e onde houve interesse, engajamento e motivação para o trabalho. As tecnologias empregadas contribuíram em inúmeros aspectos para o desenvolvimento das atividades pois, como procurou-se integrar ao projeto artes essencialmente numerizadas (vídeo arte, vídeo game arte), a presença de tecnologias tornou todo o universo lúdico mais desafiador e estimulante. As sugestões aqui apontadas podem servir de base para a elaboração de mais materiais particulares para outros cursos e pode servir possivelmente como modelo para projetos onde a iniciação em percussão pode lançar as bases de uma musicalização integrada com outras artes e dinamizada por novas tecnologias, fator ainda de amplo interesse e atratividade para um público com idades variadas.

Referências

BAUMER, Édina Regina. A música no ensino da arte: relações entre linguagens ou interdisciplinaridade? *POIESIS – Revista do programa de pós-graduação em*



educação. Universidade do Sul de Santa Catarina. Jul./Dez. 2012. p. 161-175.

DALCROZE, Émile Jaques. *Le Rythme, la musique et l'Éducation*. Paris: Librairie Fischbacher, 1920.

DOHME, Vania D'Angelo. Atividades lúdicas na educação – o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. *Anais do XVII Encontro Regional de História – O lugar da História*. ANPUH/SPUNICAMP. Campinas, 2004.

FERNANDES, Sandra Gomes. COUTINHO, Clara Pereira. Tecnologias no ensino da música: revisão integrativa de investigações realizadas no Brasil e em Portugal. *Educação, Formação & Tecnologias*. Portugal, 93-109. 2014

GOMES, Laudicéia Camargo Correia. *A importância da musicalização no desenvolvimento das funções psíquicas superiores nas crianças da educação infantil*. Paraná, 2013. Páginas, 33. Dissertação. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

GORDON, Edwin (2000). *Teoria da Aprendizagem Musical, Competências, Conteúdos e Padrões*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

JÚNIOR, José Wellington B. Araújo; SILVA, Jorge José Ferreira da. Musicalização através da rítmica da música de Luiz Gonzaga na perspectiva do método Carl Orff: Uma abordagem em educação musical. In: *CINTEDI*. Campina Grande. Editora Realize. 2014.

KODÁLY, Zoltan. *333 elementary exercises (The Kodály Choral Method)*. Londres: Boosey & Hawkes, 2004.

LEITE, Edimar. Dinâmica evolutiva do processo criativo. In: ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de & VIRGOLIM, Angela M. R. *Criatividade: expressão e desenvolvimento*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

LIMA, Maria Helena de. *'Música, mídia, novas tecnologias e contexto escolar' – novas perspectivas, modelos e significados em educação musical: algumas reflexões, interlocuções e variações sobre o tema*. Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 21, n. 2, jan./jun. 2008.

LIMA, Wellington D. MARINHO, Vanildo M. ARALDI, Juciane. *Educação musical e tecnologias digitais: relato de experiência sobre a atualização de blog e preparação de um curso online*. Universidade Federal da Paraíba, 2013.

MOORE, F. Richard. *Uma Abordagem Tecnológica da Música*. University of California, San Diego. 1982.

NUNES, Sandra C.; OLIVEIRA, Sandra Regina. Tudo a ver: questões interdisciplinares. In: 21 Encontro Nacional da ANPAP, 2012, Rio de Janeiro. *Anais do Encontro Nacional da ANPAP (Online)*. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. p. 873 – 888.

ORFF, Carl. KEETMANN, Gunild. *Musik für Kinder*. Volumes 1–5. Schott Musik



International, Mainz 1950–54.

PAIVA, Luciano L. Gomes. *O uso das tecnologias digitais no ensino e aprendizagem musical - Um estudo com guitarristas licenciandos em música na UFRN*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.

PAYNTER, John & ASTON, Peter (1970). *Sound and Silence, Classroom Projects in Creative Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

PINTO, Mirim Corrêa. *Tecnologia e ensino-aprendizagem musical na escola: uma abordagem construtivista interdisciplinar mediada pelo software Encore versão 4.5*. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

PRADO, Elisabete Terezinha do; JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo. Musicalização: nas séries iniciais do ensino fundamental. In: *EDUCERE - IX CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*. Curitiba: Pucpr. p. 3030 – 3036. 2009.

SELF, George. *Nuevos sonidos en clase*. Buenos Aires: Ricordi, 1967.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Editora da UNESP, 1991.

SWANWICK, Keith. *A basis for music education*. London: NFER Publishing Company, 1979.

WILLEMS, Edgar. *As bases psicológicas da educação musical*. Berna: Pro-Musica, 1970.

¹Projeto ligado ao Programa Interinstitucional de Extensão em Percussão (PROPERC) com financiamento do Governo Federal via *Edital PROEXT 2015* para a Linha temática “Cultura e Arte” dentro das atividades do Núcleo de Excelência para o Ensino, Pesquisa e Performance em Percussão (NEP³).