

Uso de softwares musicais no Ensino Médio

Andrey Azevedo dos Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN

email:andreyazevedo@gmail.com

Antonia Ladyjane Duarte da Silva

Universidade Federal do Ceará - UFC

email:ladyjaneduarte@hotmail.com

Igor Wanderley de Oliveira Rocha

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

i_w_or@hotmail.com

Resumo: Este artigo integra uma pesquisa em andamento cujo objetivo é averiguar como o uso de softwares musicais pode contribuir de forma eficaz no ensino de música, no Ensino Médio, visando uma maior motivação e entusiasmo por parte dos educandos e apresentar ao educador mais um recurso pedagógico que pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem de música. São apontadas algumas dificuldades da utilização desses novos meios tecnológicos, ressaltando a importância do educador e suas habilidades na realização desse processo educacional. Apresenta a possibilidade de sugerir alguns softwares musicais para trabalhar em sala de aula, bem como articular esses meios tecnológicos ao ensino de música.

Palavras chave: ensino de música, softwares musicais, ensino médio

Abstract: This paper integrates an ongoing research whose goal is to investigate how the use of music software can contribute effectively in teaching music in high school towards greater motivation and enthusiasm by the students and present the educator plus a pedagogical tool can assist in teaching music learning process. Some difficulties of using these new technological means are identified, emphasizing the importance of the educator and their skills in carrying out the educational process. Presents the possibility to suggest some music software to work in the classroom as well as articulate these technological means to music education.

Keywords: music education, music software, secondary school

Introdução

Não há como desconsiderar o avanço da tecnologia e sua introdução em múltiplas e diversificadas áreas como, por exemplo, a saúde, o marketing, a administração, a

comunicação, entre outras. Sem dúvidas, as novas tecnologias inseridas nesses ambientes tem proporcionado uma progressão no processo de inovação e fonte de crescimento.

Na área educacional não poderia ser dissemelhante, já que podem favorecer o acesso à informação, a diminuição das limitações relacionadas ao tempo, à comunicação e ao espaço entre educadores, educandos, família e todo estabelecimento de ensino de forma ampla, produtiva e eficaz. Além disso, os recursos tecnológicos especificamente em sala de aula tendem a contribuir para uma nova prática do professor em suas atividades, bem como estimular o interesse do educando, favorecendo seu processo de aprendizagem.

Os recursos tecnológicos não diminuem a função e a importância do educador, ao contrário, favorecem um melhor desenvolvimento de sua prática pedagógica a partir da diversificação de materiais e procedimentos. Valente (1993, P.16) defende que “na educação de forma geral, a informática tem sido utilizada tanto para ensinar sobre computação, o chamado computer literacy, como para ensinar praticamente qualquer assunto por intermédio do computador”.

No Ensino Médio, ainda não existem parâmetros que definam quais seriam as melhores estratégias para lidar com os meios digitais, porém tem-se experimentado novas ideias de como unir essas novas tecnologias com a prática do ensino de música, onde percebemos um contra fluxo no tocante à acessibilidade do conhecimento e às novas experiências.

Uso do computador em sala de aula

Na educação musical há uma gama de possibilidades de inserção dessas novas tecnologias de informação e comunicação que podem contribuir de maneira significativa para o processo de conhecimento, aprendizado e desenvolvimento. Atualmente, há uma enorme quantidade de mídias, softwares e aparelhos eletrônicos variados que facilitam o acesso, a compreensão, a criação, a transferências de arquivos e troca de informações de forma rápida e eficaz. Fahy (2004, P. 56) destaca que “o uso de mídias ajudam no desenvolvimento de habilidades, propiciam múltiplas modalidades de aprendizagem, aumentam a interatividade, facultam a individualidade, permitem uma melhor compreensão e ajudam na aprendizagem”. (FAHY, 2004, P. 56)

Uma pesquisa realizada pelo CETIC (Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação), intitulada como “Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) Educação 2012”, mostra que a maioria dos alunos de escolas públicas do Brasil (62%) tem computador em casa e que houve um crescimento do uso da internet pelo celular, apontando 44% entre alunos do ensino público e 54% do ensino privado.

Tratando-se de conhecimento, temos este como uma construção cultural e coletiva das sociedades. A música neste meio mostra-se como legítima representante das mais variadas tendências de estilos e comportamentos sociais. , pois “novas conexões tornaram-se possíveis, produzindo diferentes sociabilidades” (SOUZA, 2009, p. 08). Pensar na educação musical contemporânea é entender que “as transformações tecnológicas configuram novas formas de aprender e ensinar música”, pelo fato de que elas “possibilitaram a vivência simultânea de sons, imagens e textos” (SOUZA, 2009, p. 08).

Sendo assim, torna-se necessário que o educador esteja atento às transformações que vêm ocorrendo na educação e na sociedade, de forma geral, buscando formação ou capacitações com o objetivo de promover novos caminhos e possibilidades que o auxiliem em sala de aula, bem como facilitar no processo de ensino aprendizagem. Mercado afirma que:

A formação de professores em novas tecnologias permite que cada professor perceba, desde sua própria realidade, interesses e expectativas, como as tecnologias podem ser útil a ele. O uso efetivo da tecnologia por parte dos alunos passa primeiro por uma assimilação da tecnologia pelos professores (MERCADO, 2002, p. 27).

O computador não é um mero substituto do professor, mas uma ferramenta de trabalho, para ser utilizado tanto quanto possível pelo próprio aluno. Neste sentido, a união entre o computador e o ensino em sala de aula pode ser uma grande forma de contribuição para a educação musical. Lutterodt mostra que:

O computador com diversas características, como: tutor - programas que pretendem instruir e guiar o aluno na sua aprendizagem ou processos de pensamento; como instrumento - o aluno usa as aplicações do computador e manipula a informação; como aprendiz - o aluno ensina (programa) o computador; como elemento de consulta - permite uma pesquisa sobre determinados temas (LUTTERODT, 1982, p.15).

Algumas dificuldades são encontradas no uso do computador nas escolas, seja pela falta de infraestrutura da instituição ou pela falta de formação por parte de alguns educadores

na utilização e manuseio desses aparelhos. A maioria dos educadores sente uma necessidade de orientações de como utilizar o computador, pois muitas vezes não é visto em sua graduação, mas reconhecem que o uso dessa ferramenta tecnológica pode trazer inovações para a sala de aula.

Uso de softwares nas aulas de música

Na educação musical, alguns softwares podem proporcionar grandes benefícios, pois alguns simulam situações, outros promovem desafios buscando resoluções, outros investem em tutoriais ou em exercícios interativos, dentre outras coisas. Para Gohn:

A utilização de software em Educação Musical é extremamente positiva, apresentando vantagens relacionadas com a individualização dos objetivos e processos de aprendizagem, respeitando o ritmo e estilo de estudo de cada aluno, bem como a possibilidade de integração de várias mídias na preparação do material didático, permitindo o desenvolvimento da sensibilidade musical a partir do estabelecimento de relações entre sons, imagens e movimento. (GOHN, 2003, p. 43)

Os softwares podem ser classificados como: software de sistema ou software de aplicação. No primeiro caso, ele é responsável e de grande importância para o funcionamento do computador e dos hardwares (Linux, Windows, OS X). No segundo caso, são diversos tipos de programas que auxiliam os usuários a desenvolverem atividades específicas como, por exemplo, jogos, *browsers* (navegadores da web), processadores de texto (Microsoft Word, LibreOffice Writer, Apple Pages), entre outros. Neste sentido, nos deteremos em softwares musicais que podem ser utilizados em sala de aula.

Os softwares de música estão divididos em diversas categorias, entre elas o de reprodução de mídias, reprodução de áudio, de música livre, de jogos eletrônicos musicais, entre outras. Alguns podem ser classificados como educacionais e outros como de criação. Segundo Fritsch (2003, p. 146) os softwares básicos utilizados no ensino de música, geralmente, são: o software para acompanhamento, software para edição de partitura, software para a gravação de áudio, software para instrução musical, software para sequenciamento musical e software para síntese sonora.

Porém, faz-se necessário destacar que os softwares musicais educacionais têm como principal objetivo facilitar o ensino aprendizagem, no qual o educando pode construir ou

desenvolver determinados conhecimentos relacionados a um conteúdo didático de música. De acordo com Millete (2004, p.03), podemos observar três níveis de utilização de software na educação musical:

1. O uso de software musical em geral (editores de partituras, sequenciadores, etc.), como ferramenta educativa, embora não tenha sido criado especificamente com este objetivo em mente;
2. O uso de software especificamente educativo-musical (treinamento auditivo, tutores teórico-musicais, etc.), criado especificamente para educação musical;
- e 3. A programação sônica, que permite aos músicos a criação de seu próprio software, adaptado a uma estratégia de ensino particular ou para situações de ensino específicas que envolvam programação de computadores (ensino de composição eletroacústica, por exemplo).

Neste sentido, é importante ressaltar que a figura do educador é indispensável tanto na escolha do software a ser utilizado em sala de aula, considerando os conteúdos e objetivos específicos, tanto quanto na mediação do processo da utilização do software escolhido e o educando.

Para o estudo do desenvolvimento da leitura musical destacamos a utilização de dois tipos de softwares: o editor de partituras e o sequenciador rítmico. Estes programas funcionam a partir de sistemas operacionais, ou seja, precisam de um computador para serem executados. Contudo, o seu produto final pode ser reproduzido em qualquer tipo de dispositivo tenha suporte para o sistema MIDI (Musical Instrument Digital Interface).

Para o desenvolvimento do entendimento sobre pulso/tempo na música, os sequenciadores rítmicos se mostram grandes aliados. Atualmente temos algumas opções disponíveis para download grátis na internet. Para especificar um pouco mais o funcionamento desses sequenciadores analisemos o “Hydrogen”.

Este programa é classificado também como simulador de bateria. Na sua interface temos acesso apenas a sons percussivos, em sua maioria, próprios de bateria. Junto à identificação desses timbres, temos uma pista com marcações dos tempos do compasso, onde podemos escolher a quantidade de tempos e de subdivisões que desejamos com a sequência rítmica. Podemos alterar a qualquer momento a velocidade de execução, como também os parâmetros referentes à acústica. Para o trabalho das frases rítmicas, temos a opção de execução de apenas uma sequência (compasso) ou articular várias sequências diferentes.

Dentro das possibilidades dos editores de partituras destacamos alguns nomes encontrados no mercado: Encore, Finale, Sibelius, Overture e MuseScore. Inclusive, este último possui uma versão disponível com licença gratuita para uso em computadores e uma versão para visualização e execução de partituras para a plataforma Android (muito utilizada nos smartphones).

Com esses editores de partitura podemos inserir os alunos no universo da grafia musical contando que eles podem ter acesso, em tempo real, a qualquer produção musical escrita que venham à desenvolver. Esses programas permitem que se editem partituras alterando parâmetros desde a quantidade de linhas da pauta até o tipo de fonte a ser utilizada na impressão. Encontra-se para visualização todos os elementos da escrita básica contemporânea musical, bastando ao professor intermediar esse acesso.

Esse tipo de ferramenta pode ser utilizado para aulas que vão das propriedades da música às práticas de composição e orquestração. E principalmente, contando com o auxílio da reprodução das notas musicais escritas, facilitando o entendimento de pulso/tempo e dos conceitos de andamento, expressão e dinâmica.

Considerações finais

Frente à realidade tecnológica temos um desafio, quanto educadores, de compreendermos o funcionamento desse processo tecnológico, tanto no ambiente escolar quanto na virtualização de dinâmicas sociais. Crianças e adolescentes, por exemplo, não demonstram desconforto em utilizar ferramentas eletrônicas ou digitais, já que fazem parte do seu cotidiano se tornando uma ação simples e rotineira, como o hábito de ir à escola ou arrumar o próprio quarto.

Temos, ainda, um grande número de profissionais atuantes na educação, com dificuldades de inserir as novas tecnologias de informação e comunicação em sala de aula, devido, no período de formação acadêmica, não terem sido preparados para lidar com uma nova geração de escolas onde seria possível a utilização individual ou em grupo de computadores, conectados à internet, retroprojetores multimídias, entre outras coisas.

A tendência do desenvolvimento econômico em impulsionar novas formas de relações sociais e de interação com a tecnologia se mostra imperiosa. De acordo com a

banalização que vem ocorrendo dos aparatos tecnológicos, pode-se concluir que para cada nova geração que encontraremos nas escolas, esses recursos estarão presentes em maior quantidade e em maior qualidade à serviço do intercâmbio de informações e vivências.

Estratégias de compartilhamento de experiências, entre docentes, têm colaborado na apropriação e inserção dessas novas tecnologias no ambiente escolar, bem como em posturas sociais. A mesma ferramenta que provoca esse distanciamento de gerações também é capaz de solucionar tamanho impasse, sendo necessária a imersão nessa nova práxis educacional.

Há algum tempo, empresas envolvidas com a criação de softwares para educação musical vem aprimorando suas plataformas de aprendizagem virtual. Nesse ramo temos aplicativos para desenvolvimento da percepção rítmica, melódica e harmônica, ditados musicais e outras competências da área musical. Atualmente, os professores tem à disposição uma grande quantidade de softwares musicais que abordam em seu conteúdo os elementos da música das mais distintas formas que podem melhorar o desempenho e enriquecimento musical dos seus educandos.

Referências

CETIC.BR, **Pesquisa TIC EDUCAÇÃO 2012**. (<http://www.cetic.br/educacao/2012/>, < acesso em 04 jul 2014>).

FAHY, Patrick J., “**Media characteristics and online learning technology**”, In: Anderson, T e Elioumi, F., “Theory and Practice of Online Learning “Athabasca, cde.athabascau.ca/online_book, 2004, 1ª ed.

FRITSCH, E. F. **Software Musical e Sugestões de aplicação em Aulas de Música**. In: HENTSCHKE, L (org.). **Ensino de Música: propostas para pensar e agir em sala de aula**. São Paulo: Moderna, 2003.

GOHN, Daniel M., “**Auto-aprendizagem Musical: alternativas tecnológicas**”, São Paulo, Anablume, 2003, 1ª ed.

LUTTERODT, Sarah e Austin Gilbert (1982). **O Computador na Escola**. Perspectivas, 12,4,434-456.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a pratica**. Maceio: EDUFAL, 2002.

MILETTO, Evandro M. **Educação musical auxiliada por computador: algumas considerações e experiências**. CINTED-UFRGS v.2 nº 1. Porto Alegre, mar-2004.

SOUZA, Jussamara. **Aprender e ensinar música no cotidiano**. Porto Alegre: Sulinas, 2009.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP. 1993